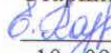


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Прогимназия №14 «Журавушка»
Бугульминского муниципального района Республики Татарстан
(Прогимназия №14)

СОГЛАСОВАНА

Старший воспитатель

 Казанова Е.А.
«10» 09. 2025 г.

ПРИНЯТА

на педагогическом

совете

Протокол от

«10» 09 2025 г. №2

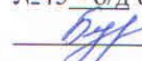
УТВЕРЖДЕНА

и введена в действие

приказом директора

Прогимназии №14

№45 - о/д от «10» 09 2025 г.

 Е.В.Безрукова

Рабочая программа дополнительного образования
кружка «Умняш»
на 2025 – 2026 учебный год
Направленность: социально – гуманитарная
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации: 1.10.2025 – 31.05.2026 (64 часа)

Разработчик:
Барабошкина Людмила Анатольевна,
педагог дополнительного образования

Бугульма, 2025

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования кружка «Умняш» на 2025 – 2026 учебный год разработана на основании:

- Дополнительной образовательной программы Прогимназии №14;
- Устава Прогимназии №14;
- Положения о рабочих программах учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) (дошкольное образование);
- Результаты изучения запросов и интересов воспитанников и их родителей (законных представителей).

Основанием для реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы кружка «Умняш» технической направленности стали результаты изучения опроса старших дошкольников 6-7 лет, который выявил повышенный интерес детей к разным видам интеллектуально–познавательной деятельности, выходящий за рамки федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, и одобрение у 96 % родителей воспитанников. Использование разных видов интеллектуально–познавательной деятельности позволяет ребенку найти удобные для него интеллектуальные действия и техники мышления, на их основе моделировать свое представление об окружающем мире.

Цель: удовлетворение повышенного интереса детей к разным видам интеллектуально–познавательной деятельности, выходящий за рамки федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и основной образовательной программы дошкольного образования прогимназии.

Задачи:

В процессе мыслительной деятельности при решении проблем формировать навык применения

- метода ассоциаций,
- метода рассуждений,
- метода таблиц,
- метода образного видения,
- кругов Эйлера – Венна,
- способов кодирования и декодирования информации,
- метода графов,
- метода блок-схем
- умения разложить поиск решения на последовательные этапы — задачи и подзадачи.

Планируемые результаты

В процессе мыслительной деятельности при решении проблем дети смогут применять:

- метод ассоциаций,
- метод рассуждений
- метод таблиц

- метод образного видения,
- круги Эйлера – Венна,
- способы кодирования и декодирования информации,
- метод графов,
- метод блок-схем
- умение разложить поиск решения на последовательные этапы — задачи и подзадачи.

Содержание программы дополнительного образования

Программа реализуется в форме интеллектуальных игр:

- Воображалок,
- Размышлялок,
- Превращалок,
- Квестов,
- Интеллектуальных эстафет,
- «Интеллектуальных казино»,
- Путешествий,
- Ходилок,
- Брейн-рингов,
- Викторин.

Сценарии занятий имеют чёткую структуру:

- 1) Мотивация на игру. Интерактивная онлайн-игра на образовательной онлайн-платформе (LogikLike или Igsha) или интерактивная мультимедийная презентация.
- 2) Беседа или речевая игра (активизация имеющегося опыта (знаний) детей).
- 3) Дидактическая игра или развивающая игра (постановка проблемы через игровую ситуацию).
- 4) Развивающие игры с предметами ближайшего окружения (в т.ч. блоками Дьенеша, палочками Кюизенера, LEGO-конструктором, конструктором для объёмного моделирования ТИКО, 3D конструктора «Пластилиновые шарики+зубочистки») (решение проблемы, открытие нового знания или умения).
- 5) «Игры на бумаге» - графические задания или игры на активизацию реакции, мышления, внимания и памяти (закрепление полученного навыка).
- 6) Рефлексия. Награждение победителей.

Программа рассчитана на 8 месяцев обучения, 64 академических часа, по 2 занятия в неделю длительностью 30 мин.

Система оценки уровня освоения программы осуществляется для воспитанников, посещающих кружок, и их родителей в виде отчетных мероприятий, участия детей в интеллектуальных и математических олимпиадах муниципального и республиканского уровня; в итоговых (по итогам каждой темы) интеллектуально-познавательных мероприятиях.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов
1	Развитие представлений об ассоциативном методе решения проблем и его видах	4
2	Практическое применение мыслительной деятельности путем выделения ассоциативных связей	4
3	Развитие представлений о методе рассуждений при решении проблем	1
4	Практическое применение мыслительной деятельности путем использования метода рассуждений	7
5	Развитие представлений о методе таблиц при решении проблем	2
6	Практическое применение мыслительной деятельности путем использования метода таблиц	6
7	Развитие представлений о методе образного видения при решении проблем	2
8	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода образного видения	6
9	Развитие представлений об использовании кругов Эйлера – Венна при решении проблем	2
10	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования кругов Эйлера – Венна	6
11	Развитие представлений о способах кодирования и декодирования информации	2
12	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования способов кодирования и декодирования информации	6
13	Развитие представлений о методе графов при решении проблем	2
14	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода графов	6
15	Развитие представлений о методе блок-схемы при решении проблем	2
16	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода блок-схемы	6
		Всего:64 ч

Календарно-тематическое планирование кружка дополнительного образования

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Основные виды деятельности, содержание	Форма деятельности	Дата
Развитие представлений об ассоциативном методе решения проблем и его видах					
1	«Сходство-подобие. Смежность во времени и пространстве»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная мультимедийная презентация «Найди связь между предметами на картинках, соединив рисунки» 2.Речевая игра «Кто больше сходств назовёт» 3.Дидактическая игра «Фигуры и формы. Ассоциации или Найди предметы схожей формы» 4.Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Выставка «Четыре времени года»: «Лето», «Зима» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Найди пару»	Игра – воображалка «Волшебные превращения»	03.10.2025
2	«Обобщение. Контраст-противоположность»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивные онлайн-игры с Айкьюшей: «Общности», «Исключаем лишнее» 2.Загадки про категории слов «Вместительные слова (обобщение)» Олеси Емельяновой и чтение стихов Олеси Емельяновой «Противоположности (антонимы)»; 3.Дидактические игры-пазлы: «Обобщения», «Противоположности» 4.Развивающая игра «Найди пару предметов, которые отличаются друг от друга»	Игра – размышлялка «Всё наоборот»	06.10.2025

			5.«Игры на бумаге» - графические задания «Раздели предметы на группы по значению», «Соедини линиями предметы с противоположными свойствами»		
3	«Часть и целое»	1	Интеллектуальная. 1. Интерактивные онлайн-игры с Айкьюшей: «Логические пары» (I вариант), «Найди пару» 2.Дидактическая игра «Что забыл нарисовать художник?» 3.Развивающая игра «Найди только те фигуры, которые нужны для составления животных», «Найди предмет, который составлен из фигур в рамочке» 4.Развивающая игра «Часть и целое» 5.Речевая игра «Я называю часть, ты-целое»	Квест «Сокровища капитана Флинта»	10.10.2025
4	«Причинно-следственные связи»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивные онлайн-игры с Айкьюшей: «Логические пары» (II вариант), «Найди пару» 2.Речевые игры: «Закончи предложение», «Почему это произошло?», «Что может произойти, если...», «Понимание назначения» 3.Развивающая игра «Найди связь» 4.Дидактическая игра «Составь картину-оцени поступок» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Что можно соединить в пары и почему? Соедини пары линией»	Игра – путешествие «Поиски волшебного сундучка»	13.10.2025

Практическое применение мыслительной деятельности путем выделения ассоциативных связей					
5	«Ассоциативные связи»	1	Интеллектуальная. 1. Интерактивные онлайн-игры с Айкьюшей: «Выделяем общий признак», «Исключения» 2. Игры-перевоплощения: «Я-кошка (собака, медведь...) 3. Речевая игра «Невероятные фантазии» («Представь себе, если бы...) 4. Дидактическая игра «Ассоциативная цепочка шагов» (игровое правило: объект-характеристика-объект-характеристика...) 5. Развивающая игра (с мячом) «Лови да бросай, цепочку продолжай!»	Игра – ходилка «Лови-бросай, цепочку продолжай!»	17.10.2025
6	«Ассоциативная цепочка шагов»	1	Интеллектуальная. 1. Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Закономерности» 2. Игры-перевоплощения: «Я-карандаш (кукла, конструктор...) 3. Дидактическая игра «Ассоциативная цепочка шагов» 4. Развивающая игра «Кто быстрее составит ассоциативную цепочку из окружающих предметов» 5. «Игры на бумаге» - графическое задание «Построй цепочку с наибольшим числом шагов»	Игра – размышлялка «Ищем закономерности»	20.10.2025
7	«Ассоциативная цепочка шагов»	1	Интеллектуальная. 1. Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей: «Продолжаем цепочку» (I вариант) 2. Речевая игра «Прилагательные ассоциации» (в ответ на слово в качестве словесной ассоциации	Игра – воображалка «Фантазёры»	24.10.2025

			используются только прилагательные) 3.Дидактическая игра «Ассоциативная цепочка шагов» (от 3-х шагов) 4.Развивающая игра «Кто быстрее составит ассоциативную цепочку из окружающих предметов» 5.«Игры на бумаге» - графическое задание «Построй цепочку с наибольшим числом шагов»		
8	«Ассоциативная цепочка шагов»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей: «Продолжаем цепочку» (II вариант) 2.Речевая игра «Глагольные ассоциации» (ответ на слово в качестве словесной ассоциации используются только глаголы) 3.Дидактическая игра «Ассоциативная цепочка шагов» (с противоположными утверждениями) 4.Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Строим дом. Каталог недвижимости» 5.«Игры на бумаге» - графическое задание «Построй цепочку с наибольшим числом шагов»	Брейн-ринг «Логиклайк» на кубок Айкьюши	27.10.2025
Развитие представлений о методе рассуждений при решении проблем					
9	«Истина и ложь»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивные онлайн-игры с Айкьюшей: «Правдиш и Вруниш», «Истина и ложь» 2.Речевая игра-рассуждалка «Нелепицы. Расскажи, что не так» 3.Интерактивные игры: «Невнимательный художник» (диск «Ума палата» Мерсибо),	Игра – размышлялка «В поисках истины и лжи с Правдишем и Врунишем»	31.10.2025

			«Исключи и объясни» (диск «Конструктор картинок» Мерсибо) 4.Дидактическая игра-пазл «Логика» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Раскрась то, что нужно» (альбом «Классификации»)		
Практическое применение мыслительной деятельности путем использования метода рассуждений					
10	«В чём причина?»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Логические ряды» 2.Речевая игра «В чём причина?» 3.Дидактическая игра «Наведи порядок» 4.Развивающая игра «В чём причина?» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Раскрась то, что нужно» (альбом «Классификации»)	Игра – ходилка «Логические ряды»	07.11.2025
11	«Аналогии»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивные онлайн-игры с Айкьюшей: «Подбираем узор», «Лишняя картинка» 2.Речевая игра «Вопрос – ответ» 3.Интерактивная игра «Модный удав» (диск «Ума палата» Мерсибо) 4.Дидактическая игра «Подбери смысловую пару» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Дополни вторую пару» (альбом «Аналогии»)	Подготовка к Республиканской очной олимпиаде ЦСГО олимп: «Разгадываю», «Решу», «Познаю»	10.11.2025
12	«Логические задачи на соответствие»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Логические задачи на соответствие»	Викторина «Назови признак»	14.11.2025

			2.Речевая игра «Кто больше признаков назовёт» 3.Дидактическая игра «Понятия по порядку» 4.Развивающая игра «Объяснялки или Формулирование определений» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Дополни вторую пару» (альбом «Аналогии»)		
13	«Умозаключения»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Логические задачи» (I-II вариант) 2.Словесно-графическая игра «Обведи то, что покажется тебе странным и объясни» 3.Дидактическая игра «Сравнение понятий» 4.Развивающая игра (с мячом) «Лови, бросай, больше слов называй» (правило: назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие) 5. «Игры на бумаге» - графические задания «Выбери подходящую картинку» (альбом «Умозаключения»)	Интеллектуальное казино «Умозаключения»	17.11.2025
14	«Позиция в пространстве»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Позиция в пространстве. Карты и схемы» 2.Речевая игра «Лишнее слово» 3.Дидактическая игра «Разведчики или найди по схеме или карте» 4.Развивающая игра «Как это можно использовать?» (правило: найти возможно большее число вариантов использования какого-либо предмета) 5.«Игры на бумаге» - графические задания	Квест «Спасение сказочных героев»	21.11.2025

			«Чего не хватает в логическом квадрате»		
15	«Логические задачи на взвешивание»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Логические задачи на взвешивание» 2.Дидактическая игра «Взвешивание. Важные условия» 3.Развивающая игра «Уравновесь математические весы» 4.Дидактическая игра «Определяем вес предметов» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Выбери подходящую картинку» (альбом «Умозаключения»), «Чего не хватает в логическом квадрате»	Развивающая интеллектуальная игра «Лаборатория взвешивания»	24.11.2025
16	«Чего не хватает в логическом квадрате»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Логические задачи на взвешивание» 2.Речевая игра «Объясни, покажи» (с использованием картинок, отражающих переносное и буквальное значение фразеологизмов) 3.Развивающая игра «Уравновесь математические весы» 4.Дидактическая игра «Определяем вес предметов» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из альбома «Найди по схеме», «Чего не хватает в логическом квадрате»	Викторина «Логический квадрат»	28.11.2025

Развитие представлений о методе таблиц при решении проблем					
17	«Решение логических задач при помощи таблиц. «Судоку»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Судоку» 2.Дидактическая игра «Наведи порядок» 3.Интерактивная мультимедийная презентация «Решение логических задач при помощи таблиц» 4.Ителлектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Допиши числа так, чтобы ни в строке, ни в столбце (ни в малых квадратах) они не повторялись»	Игра – размышлялка «Судоку»	01.12.2025
18	«Решение логических задач при помощи таблиц. Соты. Адрес предмета. Координаты»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Соты. Адрес предмета. Координаты» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3. Дидактическая игра «Найди по адресу» 4.Развивающая игра «Кто где живёт» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из «Закрась клетку, где окажется птичка»	Игра – ходилка «Найди по адресу»	05.12.2025
Практическое применение мыслительной деятельности путем использования метода таблиц					
19	«Соты. Адрес предмета. Координаты»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Соты» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3. Дидактическая игра «Найди по адресу»	Игра – путешествие «Этажи»	08.12.2025

			4.Играем с блоками Дьенеша «Этажи» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Зачеркни клетки по адресам»		
20	«Соты. Адрес предмета. Координаты»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Соты» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3.Дидактическая игра «Найди по адресу» 4.Играем с блоками Дьенеша «Этажи» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Прочитай имена по адресам»	Квест «В поисках мешка Деда Мороза»	12.12.2025
21	«Решение логических задач при помощи таблиц»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Решаем логические задачи при помощи таблиц» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3. Дидактическая игра «Найди по адресу» 4.Играем с блоками Дьенеша «Этажи» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Найди картинку по её адресу»	Игра – воображалка «Фантазёры»	15.12.2025
22	«Решение логических задач при помощи таблиц»	1	Интеллектуальная. 1.Логическая онлайн задача-головоломка «Волк, коза и капуста» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3.Дидактическая игра «Найди по адресу» 4.Играем с палочками Кюизенера «Журналисты» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Найди картинку по её адресу»	Викторина на кубок Айкьюши «Логиклайк»	19.12.2025

23	«Решение логических задач при помощи таблиц»	1	Интеллектуальная. 1.Логические онлайн задачи «Про котов» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3. Дидактическая игра «Найди по адресу» 4.Играем с палочками Кюизенера «Журналисты» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из альбома «Решаем логические задачи методом таблиц»	Игра – эстафета «Журналисты»	22.12.2025
24	«Решение логических задач при помощи таблиц»	1	Интеллектуальная. 1.Логические онлайн задачи «Про футболистов и мышей» 2.Интеллектуальная игра «Решаем задачи в таблицах» 3. Дидактическая игра «Найди по адресу» 4.Играем с блоками Дьенеша «Поиск затонувшего клада» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из альбома «Решаем логические задачи методом таблиц»	Квест «Секретный пакет»	26.12.2025
Развитие представлений о методе образного видения при решении проблем					
25	«Чья тень?» «Поворот»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Чья тень?», «Поворот» 2.Игра-эксперимент «Предмет выглядит по-разному, если смотреть на него с разных сторон» 3.Дидактическая игра «Узнай по силуэту» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Выбери такую фигуру, которую по отношению	Игра – воображалка «Облака – загадки»	29.12.2025

			фигуры в рамке изменили»		
26	«Друдлы. Разгадывание друдлов»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Перестановки. Перемещения. Раскладывания предметов» 2.Беседа «Что такое друдлы» 3.Дидактическая игра «Разгадывание друдлов. Кто назовет больше образов?» 4.Развивающая игра «Придумай свой новогодний друдл» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Выбери такую фигуру, которая является отражением фигуры в рамке»	Развивающая игра «Придумай свой новогодний друдл»	05.01.2026
Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода образного видения					
27	«Перестановки. Перемещения. Раскладывания предметов»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Перестановки. Перемещения. Раскладывания предметов» 2.Дидактическая игра «Новый тип задач «Перемещение предметов» (вверх↑, вниз↓, в сторону ↔ (влево, вправо), наискосок ↗ ↘) 3.Словесно-графическая игра «Придумай друдл и объясни» 4.«Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Перестановки. Перемещения. Раскладывания предметов» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из журнала «И чтоб никто не догадался»	Интеллектуальное казино «Такие разные друдлы»	09.01.2026
28	«Фигуры из спичек	1	Интеллектуальная.	Игра – размышлялка	12.01.2026

	(перестановки)»		1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Фигуры из спичек (перестановки)» 2.Дидактические упражнения со спичками (счётными палочками): • «Цифры из спичек. Превращения цифр (добавить, убавить 1 спичку» • «Добавь одну спичку, чтобы равенство стало верным» • «Переложи одну палочку, чтобы сделать пример верным» 3.Развивающая игра «Новый тип задач «Перемещение предметов-2» (на соседнюю клетку, через одну клетку, через 2 клетки) 4.«Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Перестановки. Перемещения. Раскладывания предметов» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из тетради «Необычная математика - 2»: «Отметь, какую палочку переложили, «Дорисуй пропавшие палочки, чтобы картинки стали одинаковыми», «Сколько палочек убрали? Дорисуй их»	«Спички трансформеры» –	
29	«Фигуры. Развертки. Отражения»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Фигуры. Развертки. Отражения» 2.Дидактические упражнения со спичками (счётными палочками) «Фигуры из спичек»: • «Убери 3 спички так, чтобы осталось только 3 равных квадрата» • «Убери 2 спички так, чтобы осталось	Викторина «Фигуры. Развертки. Отражения»	16.01.2026

			только 2 квадрата» • «Убери 3 спички так, чтобы осталось только 3 треугольника» и т.п. 3.«Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Фигуры. Развертки. Отражения» 4.«Игры на бумаге» - графические задания из тетради «Необычная математика - 3»: «Найди домики по схеме», «Найди набор деталей для каждого домика», «Соедини башенки из одинаковых наборов деталей», «Башни сфотографировали спереди, слева и сверху Соедини башни с их фотографиями»		
30	«На две части»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «На две части» 2.Словесно-графическая игра «Дорисуй и расскажи» 3.Дидактическая игра «Тетрамино» («Раздели фигуры на 2 одинаковые детали тетрамино разными способами» 4.«Игры на бумаге» - графические задания из тетради «Необычная математика - 4»: «Раздели шоколадки на 2 равные части», «Раздели на 2 фигуры по образцу», «Раздели шоколадки для близнецов» 5.«Играем с LEGO-конструктором» - «На две части»	Игра – воображалка «Дорисуй и расскажи»	19.01.2026
31	«Фигурные лабиринты»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Развёртка»	Игра – ходилка «Фигурные лабиринты»	23.01.2026

			2.Дидактическая игра «Какой кубик получится из данной развёртки?» 3.«Играем с конструктором для объёмного моделирования ТИКО» - «Развёртки» 4.«Игры на бумаге» - графические задания из журнала «Фигурные лабиринты»: «Где сидит жучок?», «Вершины и «подошвы», «Детали укоротили и укоротили», «Странные окошки», «Лабиринт «Следы робота»		
32	«Цветные композиции»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Развёртка» 2.Дидактическая игра «Какой кубик получится из данной развёртки?» 3.«Играем с конструктором для объёмного моделирования ТИКО» - «Развёртки» 4.«Игры на бумаге» - графические задания из журнала «Цветные композиции»: «Фотографии с потолка», «Замок рыцарей», «Мишкины кораблики», «Мишкины башенки», «Деревянный торт», «Кафе для мишек»	Квест «Найди развёртку»	26.01.2026
Развитие представлений об использовании кругов Эйлера – Венна при решении проблем					
33	«Множества»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Множества» (предметы с общим признаком) 2. Дидактическая игра «Четвёртый лишний» 3.Речевая игра «Назови множество» 4.Развивающая игра «Собери множества и назови их элементы»	Игра – путешествие «Множества»	30.01.2026

			5.«Игры на бумаге» - графические задания «Перетяни каждую фигуру (элемент множества) в свой круг в (множество)»		
34	«Пересечение множеств (частичное совпадение)»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Пересечение множеств» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление понятий: множество, элемент множества, новое множество, пересечение множеств (частичное совпадение) 3.Играем с блоками Дьенеша «Собери множества и назови их элементы», «Убери элементы и назови новое множество», «Назови фигуры, которые оказались в пересечении множеств (относятся к обоим множествам) 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Раскрась фигуры разными цветами так, чтобы овал лежал на круге, круг лежал под шестиугольником и т.п.»	Интеллектуальное казино «Такие разные множества»	02.02.2026
Практическое применение мыслительной деятельности путём использования кругов Эйлера – Венна					
35	«Круги Эйлера-Венна. Пересечение множеств»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Круги Эйлера» (I вариант) 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление понятий: множество, элемент множества, новое множество, пересечение множеств (частичное совпадение), круги Эйлера-Венна) 3.Познавательная беседа «Круги Эйлера-Венна»	Игра – эстафета «Ложный круг (или какой неправильно описывает предмет)»	06.02.2026

			(геометрическая схема, с помощью которой можно отобразить отношения между множествами) 4.Дидактические игры с кругами Эйлера-Венна: «Сложи два других числа и получи то же самое число», «Найди фигуру» 5.Играем с блоками Дьенеша «Собери множества и назови их элементы», «Убери элементы и назови новое множество», «Назови фигуры, которые оказались в пересечении множеств (относятся к обоим множествам)		
36	«Круги Эйлера-Венна. Пересечение множеств»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Круги Эйлера» (II вариант) 2.Дидактические игры с кругами Эйлера-Венна: «Найди животное», «Подбери слово с таким же значением» 3.Играем с блоками Дьенеша «Собери множества и назови их элементы», «Убери элементы и назови новое множество», «Назови фигуры, которые оказались в пересечении множеств (относятся к обоим множествам) 4.«Игры на бумаге» - графические задания: «Рассели жителей в их домики», «Раскрась фигуры так, чтобы выполнялись все условия»	Игра – размышлялка «Поиски правильного круга»	09.02.2026
37	«Круги Эйлера-Венна. Пересечение множеств»		Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Круги Эйлера» (III вариант) 2.Дидактические игры с кругами Эйлера-Венна: «Найди мячи с одинаковым рисунком», «Угадай	Игра – ходилка «Раздели блоки (2 обруча)»	13.02.2026

			какой цвет получится?», «Что общего», «Найди место в круге», «В какой круг положить фигуру?» 3.Играем с блоками Дьенеша «Собери множества и назови их элементы», «Убери элементы и назови новое множество», «Назови фигуры, которые оказались в пересечении множеств (относятся к обоим множествам) 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Спрячь точку»		
38	«Круги Эйлера-Венна. Подчинение (субординация)»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Множества» 2.Познавательная беседа «Круги Эйлера-Венна. Подчинение (множество во множестве)» 3.Дидактические игры с кругами Эйлера-Венна: «Разноцветные шарики», «Определи какой гриб, съедобный или не съедобный», «Определи фигуру», «Определи место города», «Где звуки, где слоги?» 4.Играем с блоками Дьенеша «Собери множества и назови их элементы», «Назови фигуры, которые оказались в подчинении другому множеству» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Спрячь точку»	Игра – путешествие «Спрячь точку»	16.02.2026
39	«Круги Эйлера-Венна. Соподчинение (координация)»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Круги Эйлера» (II вариант) 2.Познавательная беседа «Круги Эйлера-Венна.	Игра – размышлялка «Сортировщики»	20.02.2026

			Соподчинение. Несколько множеств в одном» 3.Дидактические игры с кругами Эйлера-Венна: «Рассортируй по цветам (с LEGO-конструктором)», «Распредели правильно по кругам», «Определи, где живёт животное» 4.Играем с блоками Дьенеша «Раздели блоки (3 обруча)» 5.«Игры на бумаге» - графические задания: «Рассели жителей в их домики», «Раскрась фигуры так, чтобы выполнялись все условия»		
40	«Круги Эйлера-Венна. Соподчинение (координация)»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Айкьюшей «Круги Эйлера» (III вариант) 2.Дидактические игры с кругами Эйлера-Венна: «Найди место городу», «Угадай вид транспорта» 3.Играем с блоками Дьенеша «Раздели блоки (3 обруча)» 4.«Игры на бумаге» - графические задания: «Спрячь точку», «Раскрась фигуры так, чтобы выполнялись все условия»	Игра – ходилка «Раздели блоки (3 обруча)»	27.02.2026
Развитие представлений о способах кодирования и декодирования информации					
41	«Загадка – для ума зарядка»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Зарядка для ума» 2.Беседа «Загадка – для ума зарядка» с использованием книги «И в лесу, и на носу» 3.Словесно-графическая игра «Придумай загадку – нарисуй отгадку» 4.Играем с блоками Дьенеша «Лепим нелепицы»	Квест «Отгадай и найди»	02.03.2026

			5.«Игры на бумаге» - графические задания «Отгадай загадки и раскрась картинки»		
42	«Зарядка для ума. Хитрые загадки»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Зарядка для ума. Хитрые загадки» 2.Дидактическая игра «На одну загадку – четыре отгадки» 3.Развивающая игра «Разгадываем загадки по мнемотаблицам» 4.Играем с блоками Дьенеша «Угадай, какую фигуру я загадала?» 5.Словесно-графическая игра «Придумай такую загадку, у которой 2-3 отгадки»	Игра – эстафета «Хитрые загадки» (загадки-обманки, загадки с подвохом)	06.03.2026
Практическое применение мыслительной деятельности путём использования способов кодирования и декодирования информации					
43	«Основные правила решения ребусов: ребусы в картинках, ребусы с запятыми»	1	Интеллектуальная. 1.Познавательная беседа «Ребус – это занимательная головоломка, шифровка одного или нескольких слов с помощью иллюстраций, букв, цифр и символов» 2.Мультимедийная презентация «Изучаем основные правила решения ребусов: ребусы в картинках, ребусы с запятыми» 3.Чтение «Сказка о том, как котята учились решать ребусы» 4.Дидактическая игра «Разгадываем ребусы» 5.Словесно-графическая игра «Придумай ребус»	Игра – размышлялка «Придумай ребус»	09.03.2026
44	«Основные правила решения ребусов: ребусы с буквами и	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Изучаем основные правила решения ребусов: ребусы с	Игра – эстафета «Разгадай ребус по первым буквам»	13.03.2026

	цифрами, ребусы по типу «Буквы в букве», «Буквы «на» или «под» буквой»		буквами и цифрами, ребусы по типу «Буквы в букве», «Буквы «на» или «под» буквой» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных правил решения ребусов: ребусов в картинках, ребусов с запятыми) 3.Дидактическая игра «Разгадываем ребусы: прочитай по первым буквам» 4.Словесно-графическая игра «Придумай ребус» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Раскрась карандашом участки, помеченные на рисунке точками, и ты увидишь отгадку. Правильный ответ ты получишь, разгадав ребус»		
45	«Числовые ребусы. Разминка»	1	Интеллектуальная. 1.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных правил решения ребусов: ребусы с буквами и цифрами, ребусы по типу «Буквы в букве», «Буквы «на» или «под» буквой») 2.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Числовые ребусы. Разминка» 3.Дидактическая игра «Разгадываем числовые ребусы» 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Заменяй цифры буквами и прочитай перевёртыш» 5.«Играем с LEGO-конструктором» - «Разгадай числовой ребус»	Игра – размышлялка «Числовые ребусы»	16.03.2026
46	«Числовые ребусы»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк	Интеллектуальное казино «Придумай	20.03.2026

			«Числовые ребусы» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных правил решения числовых ребусов: одинаковые цифры прячутся за одинаковыми картинками; разные цифры – за разными) 3.Словесно-графическая игра «Придумай свой числовой ребус» 4.«Играем с LEGO-конструктором» - «Разгадай числовой ребус» 5.«Игры на бумаге» - графические задания из тетради «Необычная математика - 5»: «Одинаковые цифры надели одинаковые маски. Где какая цифра?»	ребус с запятыми»	
47	«Магический квадрат»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Магический квадрат» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных правил разгадывания магического квадрата: сумма чисел в каждой строке, каждом столбце и на обеих диагоналях одинакова) 3.Дидактическая игра «Сделай квадрат магическим, разгадай магическое число» 4.«Игры на бумаге» - графические задания: «Разгадай магическое число», «Сделай квадрат магическим»	Игра – путешествие «Магический квадрат»	23.03.2026
48	«Магический квадрат»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Магический квадрат»	Интеллектуальное казино «Повелители магических	27.03.2026

			2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных правил разгадывания магического квадрата: сумма чисел в каждой строке, каждом столбце и на обеих диагоналях одинакова) 3.Дидактическая игра «Сделай квадрат магическим, разгадай магическое число» 4.«Игры на бумаге» - графические задания: «Девочки записали свои имена разными шифрами. Одинаковые буквы заменили на одинаковые знаки. Соедини имя с его шифровкой»	квадратов»	
Развитие представлений о методе графов при решении проблем					
49	«Что такое граф и из чего он состоит»	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Что такое граф и из чего он состоит (вершины и рёбра графа)» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных понятий: граф – геометрическая фигура, состоящая из точек (вершин графа) и соединяющих их отрезков (рёбер графа) 3.Дидактическая игра «Рисуем графы (разноцветные точки)»: • «Изображаем разноцветными точками (вершинами графа) любую группу (множество) предметов» (кто спрятан под красной точкой? Кто спрятан под жёлтой точкой? и т.п.) • «Соединяем линиями (рёбрами графа)	Игра – превращалка «Такие разные графы»	30.03.2026

			точки, согласно последовательности движения предметов» (кто первый? кто второй? и т.п) 4.Развивающая игра «Нарисуй граф к каждой картинке» (по сюжетам сказок «Колобок», «Теремок», «Репка») 5.«Игры на бумаге» - графические задания: «Ботинки левые, ботинки правые (соедини ботинки в пару, сколько пар получилось?)»		
50	«Что такое граф и из чего он состоит»	1	Интеллектуальная. 1. Мультимедийная презентация «Что такое граф и из чего он состоит (вершины и рёбра графа)» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных понятий: граф – воображаемый рисунок (схема), состоящий из точек (вершин) и рёбер (отрезков) 3.Дидактическая игра «Рисуем графы разновеликими одноцветными точками)»: • «Рисуем графы разновеликими одноцветными точками» • «Соединяем линиями (рёбрами графа) точки, согласно последовательности действий» 4.Развивающая игра «Нарисуй граф к каждой картинке» («Собираем урожай овощей (фруктов)», «Спасаем гномов от Злого Волшебника») 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Раскрась сестёр синим, а братьев красным»	Игра – размышлялка «Нарисуй граф к каждой картинке»	03.04.2026

Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода графов					
51	«Созвездия – космические графы»	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Созвездия – космические графы» 2.Дидактическая игра «Подбери к описанию соответствующий граф» 3.Развивающая игра «Нарисуй граф к каждой картинке» («Съедобное – не съедобное», «Летает – не летает») 4.Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Построй созвездие» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Подбери к описанию соответствующий граф»	Игра – путешествие «В поисках хвоста змеи Скоробеи»	06.04.2026
52	«Решение логических задач методом графов» (объединения, пересечения, нахождение разности множеств)	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Решение задач с помощью графов» 2.Познавательная беседа «Решение логических задач методом графов» 3.Дидактическая игра «Решаем задачи методом графов» - «Дворцы и мосты», «Раздели сокровища поровну» 4.Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Придумай задачу – построй граф» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Подбери граф к каждой задаче»	Игра – ходилка «Подбери к описанию соответствующий граф»	10.04.2026
53	«Решение логических задач методом графов» (объединения,	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Решение задач с помощью графов» 2 Дидактическая игра «Решаем задачи методом	Дидактическая игра «Конструируем графы с помощью 3D конструктора	13.04.2026

	пересечения, нахождение разности множеств)		графов» - «Награждение гномов», «Сколько партий в шашки сыграли мальчики?» 3.Дидактическая игра «Конструируем графы с помощью 3D конструктора «Пластилиновые шарики+ зубочистки» 4.Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Придумай задачу – построй граф» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Придумай описание к соответствующему графу»	«Пластилиновые шарики+ зубочистки»	
54	«Эйлеровы графы»	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Эйлеров граф» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных понятий): • Эйлеров граф – это граф который можно нарисовать, не отрывая карандаша от бумаги • изображение начинается и заканчивается в одной вершине 3. Дидактические игры: «Одним росчерком (какой граф является Эйлеровым)», «Соедини буквы по рёбрам графа, прочитай слово (Эйлеров граф «звезда»)» 4.Играем с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера «Построй Эйлеров граф» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Найди одинаковые конструкции из бусин и раскрась их одним цветом»	Игра-находилка «Находим Эйлеров граф»	17.04.2026
55	«Лабиринт – это граф»	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Лабиринт – это	Игра-ходилка «Найди выход из	20.04.2026

			граф» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных понятий): • лабиринт – это граф; исследовать граф – значит найти в нём путь • рёбра графов – это коридоры, а вершины – входы, выходы, перекрёстки и тупики 3.Дидактические игры: «Путешествие по зоопарку», «Путешествие по городу» 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Найди выход из лабиринта»	лабиринта»	
56	«Карты и схемы – это графы»	1	Интеллектуальная. 1.Мультимедийная презентация «Карты и схемы – это графы» 2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных понятий): • схема – это граф; исследовать граф – значит найти в ней путь • рёбра графов – это коридоры, а вершины – входы, выходы, перекрёстки и тупики 3.Дидактическая игра «Путешествие к морю» 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Пройди по карте»	Квест «Путешествие к морю»	24.04.2026
Развитие представлений о методе блок-схемы при решении проблем					
57	«Составление блок-схем (линейных). Последовательные алгоритмы»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритм: рисунок шаг за шагом. Последовательные алгоритмы» 2.Речевая игра «Закончи предложение»	Игра – ходилка «Сортировщики»	27.04.2026

			(закрепление основных понятий): • алгоритм – набор команд (инструкций), который описывает порядок действий (что сначала, что потом) • чтобы достичь нужного результата, действия выполняются строго одно за другим • чтобы был нужный результат, нарушать порядок действий нельзя! 3.Дидактическая игра с LEGO-конструктором «Построй умную пирамидку»: «Алгоритм мытья рук», «Алгоритм одевания на прогулку» 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Последовательность событий»		
58	«Составление блок-схем (линейных). Последовательные алгоритмы. Картинки и цепочки»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритм: картинки и цепочки. Последовательные алгоритмы» 2.Речевая игра «Что сначала, что потом» 3.Дидактическая игра с LEGO-конструктором «Построй умную пирамидку»: «Алгоритм полива цветов», «Алгоритм рисования красками» 4.«Игры на бумаге» - графические задания «Что сначала, что потом. Расставь цифры»	Игра – размышлялка «Последовательность событий»	04.05.2026
Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода блок-схемы					
59	«Алгоритмы. Блок - схемы»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритмы. Блок - схемы»	Игра – путешествие «Картинки и цепочки»	08.05.2026

			2.Речевая игра «Закончи предложение» (закрепление основных понятий): • алгоритм удобно записывать в виде блок-схемы • начало и конец алгоритма записываются в овальных фигурах • каждое действие в отдельном прямоугольнике • стрелками указывают переход от одного действия к другому 3.Дидактическая игра «Выполни действия по алгоритму» 4.Развивающая игра «Расставь пропущенные команды в алгоритме для робота Клапана»: «Почисти ковёр», «Передай сообщение по телефону» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Что сначала, что потом. Расставь цифры»		
60	«Алгоритмы. Блок - схемы»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритмы. Блок - схемы» 2.Дидактическая игра «Вставь в схему алгоритма пропущенные команды» 3.Развивающая игра «Расставь пропущенные команды в блок-схеме алгоритма для робота Клапана»: «Сделай бутерброд», «Посади растение» 4.Подвижная игра «Выполни действия по алгоритму» 5.«Игры на бумаге» - графические задания «Что	Игра – воображалка «Строим блок-схему»	15.05.2026

			сначала, что потом. Расставь цифры»		
61	«Сказочные алгоритмы»	1	Интеллектуальная. 1.Мультстудия «Умняш» - «Почемучка» (4 сезон. 10 серия) – «Алгоритмы» 2.Моделирование проблемной ситуации «Как помочь принцу найти Золушку?» 3.Дидактическая игра «Составляем блок-схему алгоритма поиска Золушки» 4.Подвижная игра «Выполни действия по алгоритму» 5.Развивающая игра «Составь алгоритм по сказке «Репка»	Игра – эстафета «Строители алгоритмов (или Положи блоки на свои места. Восстанови алгоритм)»	18.05.2026
62	«Алгоритмы безопасности»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритмы. Блок - схемы» 2.Беседа «Кто соблюдает правила – тот поступает правильно» 3.Моделирование проблемной ситуации «Как научить робота Клапана правилам безопасности» 4.Дидактическая игра «Составляем блок-схемы алгоритмов безопасности для робота Клапана»: «Как правильно переходить дорогу», «Алгоритм действий при пожаре» 5.«Игры на бумаге - «Придумай свой алгоритм безопасности»	Брейн-ринг «Построй алгоритм безопасности»	22.05.2026
63	«Алгоритмы чистоты и красоты»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритмы» 2.Беседа «Что ежедневно делает человек, чтобы	Игра – путешествие «Расставь действия по порядку»	25.05.2026

			оставаться здоровым, чистым и красивым?» 3.Дидактическая игра «Составляем блок-схемы алгоритмов чистоты и красоты для робота Клапана»: «Как правильно мыть руки», «Алгоритм чистки зубов», «Алгоритм поедания конфеты» 4.Подвижная игра «Выполни действия по алгоритму» 5.«Игры на бумаге - «Вставь в схему алгоритма пропущенные команды»		
64	«Умные алгоритмы. Готовимся к школе»	1	Интеллектуальная. 1.Интерактивная онлайн-игра с Логиклайк «Алгоритмы» 2.Графическая игра «Графический диктант. Нарисуй фигуру по алгоритму» (команды алгоритмов записаны при помощи условных знаков)  3.Дидактическая игра «Составляем блок-схемы алгоритмов подготовки к школе»: «Алгоритм приготовления уроков», «Алгоритм решения математической задачи на сложение» «Алгоритм решения математической задачи на вычитание» 4.Подвижная игра «Выполни действия по алгоритму» 5.«Игры на бумаге - «Убери лишнее действие из алгоритма»	Игра – ходилка «Убери лишнее действие из алгоритма»	29.05.2026

Лист изменений к рабочей программе

№ п/п	Наименование разделов и тем занятий	Дата по плану	Дата по факту	Причины внесения изменений
1	Развитие представлений о методе образного видения при решении проблем. «Друдлы. Разгадывание друдлов»	05.01.2025	13.01.2026	Новогодние праздники.
2	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования метода образного видения. «Перестановки. Перемещения. Раскладывания предметов»	09.01.2026	15.01.2026	Новогодние праздники.
3	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования способов кодирования и декодирования информации. «Основные правила решения ребусов: ребусы в картинках, ребусы с запятыми»	09.03.2026	11.03.2026	Праздничный день
4	Практическое применение мыслительной деятельности путём использования способов кодирования и декодирования информации. «Числовые ребусы»	20.03.2026	19.03.2026	Праздничный день