

Управление дошкольного образования администрации МО ГО «Сыктывкар»  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 60 компенсирующего вида» г. Сыктывкара

Принято на педагогическом совете  
Протокол № 1  
от «31» августа 2016г

Утверждаю:  
Заведующий МБДОУ № 60  
Т.Г. Грегер  
«01» сентября 2016г



**Дополнительная общеобразовательная программа –  
дополнительная общеразвивающая программа  
«Дошкольная Академия»**

*Направленность:* социально-педагогическая  
*Предназначена для детей дошкольного возраста:*  
6-7 лет (подготовительная к школе группа)  
*Срок реализации:* 1 год

Составитель:  
учитель-дефектолог  
МБДОУ «Детский сад №60  
компенсирующего вида»:  
Гроссман М.В.

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Календарный учебный график	6
3. Учебно-тематический план	7
4. Содержание изучаемого материала	8
5. Прогнозируемые результаты	22
6. Информационное обеспечение	23

## **1. Пояснительная записка**

### ***1.1. Цель и задачи Программы***

**Основная цель программы:** Обеспечение разнообразия содержания и организационных форм уровня дошкольного образования, с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников (развитие индивидуальных способностей, творческого и интеллектуального потенциала каждого ребёнка); формирование предпосылок учебной деятельности.

**Задачи программы:**

- Способствовать развитию системного, диалектического, логического мышления; направлять мыслительные действия дошкольников на поиск новых, нестандартных решений.
- Развивать логико-математические, временные представления и умения.
- Развивать общую способность к наглядному моделированию (условно-символические модели, схемы); активно использовать в практической деятельности.
- Расширять представления о предметах, объектах и явлениях окружающего мира, их взаимосвязи, умение рассуждать, выводить следствия, искать закономерности. Учить самостоятельно находить, запоминать и передавать информацию. Активизировать познавательную деятельность.
- Формировать творческие способности, воображение; умение решать задачи творческого характера.
- Развивать ориентировку в макро и микро пространстве; пространственное мышление.
- Развивать коммуникативные способности; связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь, речевое творчество, расширять активный словарь.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память.

- Развивать зрительно-моторную координацию, графические навыки, мелкую моторику и осязание.
- Развивать зрительный гнозис; расширять способы зрительного восприятия. Стимулировать, активизировать зрительные функции.

### ***1.2. Концепция Программы***

В современных условиях развития общества значительно меняются требования к дошкольному образованию. Новые требования характеризуется тем, что идет индивидуализация обращения к ребенку, к его личностной линии развития в соответствии с задатками и собственными потребностями. Творческое развитие личности ребенка непосредственно связано с индивидуальными особенностями функционального развития мозга, его сенсорных, моторных и ассоциативных систем, с формированием универсальных механизмов в работе центров левого и правого полушария мозга. В данной программе наибольшее внимание уделено развитию таких базисных характеристик личности, как креативность, творчество и интеллектуальная компетентность, а так же формирование познавательных интересов ребёнка через развивающие игры и проблемные ситуации. С этой целью в программу включены развивающие игровые технологии:

- «Логические блоки Дьенеша»
- Развивающие игры Воскобовича В.В.
- «Никитинские развивающие игры»
- «Развивающие занятия» автор: ведущий научный сотрудник психолог Института РАО, доктор наук А.Зак.
- Элементы ТРИЗ – педагогики, автор Альтшуллер Г.С. , «Программа и рекомендации по формированию творческих способностей дошкольников с помощью ТРИЗ и РТВ», автор Сидорчук Т.А.

Центральная психодидактическая технология программы - развивающее взаимодействие ребенка со взрослым, а не одностороннее воздействие на ребенка.

В процессе реализации программы создается благоприятная социальная ситуация развития ребёнка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями.

### *1.3. Особенности организации обучения*

Программа «Дошкольная Академия» разработана для детей с нарушением зрения подготовительной к школе группы (6-7 лет).

Программа предполагает активное включение технологий развивающего обучения: проблемность обучения, оптимальное развитие различных видов мыслительной деятельности, индивидуализация и дифференциация обучения, специальное формирование как алгоритмических, так и эвристических приемов умственной деятельности.

Организационным началом каждого занятия является «Разминка для ума»: интеллектуальные вопросы и задания, направленные на создание творческого настроения, комфортной обстановки, мобилизации внимания, а так же способствующей активизации умственной деятельности, развитию нестандартного мышления, остроумия и сообразительности.

В целях повышения позитивной мотивации дошкольника и реализации своего потенциала, введена система «Дневничок успеха», которая включает накопление жетонов за успехи и достижения, выполнение самостоятельной работы, в том числе совместно с родителями. Программа предполагает активное сотрудничество с семьей, консультирование родителей по вопросам формирования предпосылок учебной деятельности у ребенка.

Оптимальный режим проведения занятий: индивидуальные занятия один раз в неделю, длительностью 25-30 минут.

## 2. Календарный учебный график

	Содержание	Наименование возрастных групп
		Подготовительная к школе группа (6-7 лет)
1	Количество возрастных групп	1
2	Срок реализации	01.10.2015 г. -29.05.2016 г.
3	Количество недель	30 недель
4	Режим работы ДОУ	07.30-18.30
5	Праздничные (выходные) дни	4 ноября – День народного единства 01.01.2015 – 08.01.2015 – новогодние каникулы 23 февраля – День защитника Отечества 8 марта – Международный женский день 1-3 мая – Праздник весны и труда 9-11 мая – День Победы 12 июня – День России
6	Сроки проведения мониторинга	12.05.2016 г. – 15.05.2016 г.
7	Отчетные мероприятия для родителей	20.05.2016 г. – 29.05.2016 г.

### 3. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов	Кол-во занятий	Формы деятельности
			совместная
1	Интеллектуальные способности, мыслительные действия, направленные на поиск новых, нестандартных решений.	6	+
2	Логико-математические, временные представления и умения.	5	+
3	Творческие способности, воображение; решение задач творческого характера.	6	+
4	Коммуникативные способности; связная, грамматически правильная диалогическая и монологическая речь, речевое творчество.	3	+
5	Способность к наглядному моделированию (условно-символические модели, схемы); использование в практической деятельности.	6	+
6	Пространственное мышление, комбинаторские способности; ориентировка в макро и микро пространстве.	4	+
<b>ИТОГО:</b>		<b>30</b>	

## 4. Содержание изучаемого материала

### 4.1. Перспективный план занятий по программе «Дошкольная Академия»

№ Занятия	Цели и задачи игр, упражнений, заданий	Оборудование и материал
1	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Задание «Помоги Фитилю определить, какая собачка легче всех?» (6 пар)</b>            Цель: путем сравнения и сопоставления, находить самый легкий объект, учить рассуждать, делать логический вывод, развивать внимание.</p> <p><b>Игра «Матрица»</b>            Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку (повтор одного из двух элементов в каждом ряду и столбце)  <b>Творческая ситуация:</b> «Волшебник РАЗМЕР» (нестандартное увеличение или уменьшение)            Цель: формировать типовые приемы фантазирования; учить решать проблемные ситуации в ходе совместного обсуждения.            Например: все стулья в группе стали огромными... и т.д.</p>	Изображение клоуна Фитиля; листы с заданиями; карандаши, фломастеры; стилизованная «волшебная палочка»
2	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Ветвистое дерево»</b>            Цель: Познакомить с понятием «род» и «вид», учить моделировать родовидовые отношения с помощью классификационного дерева. Развивать восприятие и понимание схематичных изображений, расширять предметные представления.            Игра состоит из 2 этапов:            I – Ставим игровую задачу – провести классификацию данных объектов.            Знакомство со схемой.            II – Продолжить начатую схему совместно с ребенком.            Например:            I – Картинки, относящиеся к животному миру: слон, бабочка, карась, сова, муравей, корова, ласточка, щука (4 группы).            Вопрос: кого больше животных или зверей?            Ответ: животных, т.к. в понятие животные входят и рыбы и птицы и др.            II – Достаиваем схему.</p> <p><b>Игры: «Автотрасса», «Где, чей гараж» (Логические блоки Дьенеша)</b>            Цель: Развивать способность анализировать, абстрагировать, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм).  <b>Творческая ситуация:</b> «Волшебник ОЖИВЛЕНИЕ-ОКАМЕНЕНИЕ»            Цель: продолжать формировать типовые приемы фантазирования; учить моделировать действия неживых объектов.            «Волшебник коснулся коляски и оживил ее... , что с ней могло произойти, придумай историю».            Вспомни сказки, в которых оживали предметы? («Федорино горе» - посуда и домашняя утварь и т.д.)</p>	Изображение клоуна Фитиля и Торопыжки; картинки предметные с изображением животных; игровой развивающий материал – блоки Дьенеша; карточки-схемы; карандаши, фломастеры; стилизованная «волшебная палочка»



<p>3</p>	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Смысловые пары»</b>          Цель: Развитие приема «смысловое соотнесение», развитие аналогий.          Необходимы картинки с предметами, связанные друг с другом по смыслу. Ребенок должен выбрать из них только то, что позволит создать такую же смысловую пару, как пары – образец.          Например: яблоко – груша; клен - ?          1. Листок          2. Дуб          3. Дерево          4. Парк и т.д.  <b>Игра «Овощной салат на любой вкус»</b>          Цель: учить составлять число 4 из двух меньших; развивать математические способности.  <b>Игра «Фантастическое сложение» ТРИЗ (бином фантазии)</b>          Цель: развивать воображение, творческие способности путем сочетания двух объектов, предметов.</p>	<p>Карточки «Смысловые аналогии»; счетная линейка; плоскостные игрушки – овощи (помидоры, огурцы); индивидуальный фланелеграф</p>
<p>4</p>	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Овалы»</b>          Цель: Познакомить с еще одним способом отображения результатов классификации - кругами Эйлера.          С помощью кругов легче отвечать на вопросы - кого больше? (животных или зверей, одежды или брюк и т.д.).          Продолжать отображать свои рассуждения и выводы в схемах.  <b>Игра «Хорошо – плохо»</b>          Цель: учить видеть хорошие и плохие (полезные и вредные) свойства предметов, явлений, их взаимосвязь.          Подводить к пониманию и ощущению противоречий в окружающем его мире.          Задание: Найди что хорошего и плохого (положительные и отрицательные стороны) одного и того же действия: катания на велосипеде.  <b>Упражнение «Найди две части одного круга»</b>          Цель: развитие зрительного восприятия, его целостности; развитие интеллектуальных способностей, зрительного внимания.</p>	<p>Чистые листы бумаги; листы с заданиями: круги разделенные на две части ломаными линиями + повернуты в пространстве листа; фломастеры, маркеры; модели –колобки «Хорошо», «Плохо», коробочки с фишками; мяч</p>
<p>5</p>	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Упражнение «Найди рисунок такой же как на образце»</b>          Цель: тренировать в умении сравнивать имеющиеся рисунки с образцом, находить и исключать рисунки, имеющие какие-то отличия от образца, определив таким образом искомый рисунок.  <b>«Общее и особенное»</b>          Цель: Словесная игра, направлена на развитие способности анализировать, выделять общие и отличительные признаки.          «Чем похожи и отличаются предметы и явления в следующих парах?»          Например: Медведь – лиса, море – река, дерево - цветок, добрый - злой  <b>Игра «Да-нетка» (линейная, классификационная), ТРИЗ</b>          Цель: Обучать мыслительным приемам дихтомии (деление множества пополам). Использовать алгоритм</p>	<p>Изображение клоуна Фитиля и Торопыжки; предметные картинки медведь, лиса, море, река, дерево, цветок; схематическое изображение эмоций; набор объемных геометрических форм и плоскостных геометрических фигур;</p>

	решения задания. Учить задавать вопросы обобщенного характера при выяснении признаков неизвестного объекта, развивать умение рассуждать.	лист с заданием: пособие Кандибур, стр.27
6	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Волшебные палочки»</b>  Цель: Учить составлять заданную фигуру из определенного количества палочек по схеме-образцу; изменять заданную фигуры путем удаления определенного количества палочек.  Учить запомнить и осмыслить характер преобразования и результат, и постоянно в ходе поисков решения соотносить результат с предполагаемыми или уже осуществленными изменениями. Необходим зрительный и мыслительный анализ задачи, умение представлять возможные изменения фигуры.  Задание: выложи по схеме квадраты, посчитай их количество (6); убери 2 палочки, чтобы их осталось 4.</p> <p><b>Игра «Скажи наоборот»</b>  Цель: учить находить слова – антонимы, что развивает и активизирует словарный запас, находить противоречивые свойства одних и тех же объектов, явлений. По свойствам (мягкое – твердое).  По характеру, по чувствам (радостный – грустный).</p> <p><b>Игра «Четырехцветный игровой квадрат» Воскобовича</b>  Цель: Развивать пространственное мышление, умение конструировать в соответствии с наглядными моделями; развивать интеллектуальные способности.</p>	Изображение клоуна Фитиля и Торопыжки; комплект счетных палочек, карты - задания, схемы- ответы к заданиям; комплект развивающего игрового пособия «Четырехцветный игровой квадрат» Воскобовича
7	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Что лишнее?»</b>  Цель: Умение проводить группировку предметов и явлений, основываясь на их существенных признаков. Развитие предметных представлений, развития восприятия предметов в разных модальностях; развитие, уточнение сенсорных эталонов.</p> <p><b>Игра «Грибы и ягоды»</b>  Цель: учить составлять число 5 из двух меньших; развивать математические способности.</p> <p><b>«Пятнашки»</b>  Цель: Развивать образное и логическое мышление, комбинаторские способности, смекалку и находчивость, умения планировать ход поисков.</p>	Развивающая логическая игра - головоломка «Пятнашки»; магнитные фигурки: грибы и ягоды; магнитная доска; лазерная указка.
8	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Логические блоки Дьенеша»</b>  <b>Цель:</b> развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них.  Задания: составляем цепочки из блоков с использованием схем.</p> <p><b>Игра «Аналогии»</b>  Цель: игра направлена на умение сравнивать, мыслить по аналогии.  <u>ЗИМА – СНЕГ</u>  <u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u>  <u>ЗИМА – ДЕКАБРЬ</u>  <u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u>  <u>ЗИМА – ХОЛОДНО</u>  <u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u></p>	Игровой развивающий материал – блоки Дьенеша; карточки-схемы; перфокарта с заданиями: картинки изображающие части суток, цветные фишки, калька; фломастеры.

	<p>ЗИМА – САНКИ  ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</p> <p><b>Задание «Рассмотри картинку и раскрась квадраты в соответствии с частями суток»</b>  (Напиши соответствующую последовательности частей суток цифру)  Цель: закрепить последовательность и информационные характеристики частей суток.</p>	
9	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Имена»</b>  <b>Цель:</b> тренировать прием «классификация». Способствует не только развитию логического мышления, но и творческих способностей.  Предложить имена: Попросить придумать для этих слов как можно больше групп.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Имена, начинающиеся с согласной буквы.</li> <li>2. Имена, начинающиеся с гласной буквы.</li> <li>3. Имена мальчиков.</li> <li>4. Имена девочек.</li> <li>5. Имена, оканчивающиеся на «я» и «а».</li> <li>6. Имена, состоящие из 4 букв.</li> <li>7. Имена, в которых 2 слога.</li> </ol> <p><b>Игра «Шестиэтажный дом»</b>  Цель: учить составлять число 6 из двух меньших; развивать математические способности.</p> <p><b>Игра «Прозрачная цифра»</b>  Цель: Учить соотносить целое и часть; свойства прозрачность и гибкость, развивать логические операции: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование. Учить кодировать и декодировать информацию; конструировать в соответствии с наглядными моделями. Учить рассуждать.</p>	<p>Комплект Воскобовича «Прозрачная цифра»; карты – задания; дидактическая игра «Посели жильцов на этажи»</p>
10	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Разложи картинку по – порядку»</b>  Цель: Развивать логическое мышление. Учить анализировать каждую картинку, находить среди множества признаков нужный, уметь сопоставлять картинки между собой по степени выраженности этого признака (развитие логических операций: анализ, синтез, сравнение). Учить устанавливать причинно-следственные связи.  Задания:  Разложи по порядку «Что ярче светит?» «Кто быстрее двигается?»</p> <p><b>Игра «Да-Нетка» ТРИЗ (пуговичная)</b>  Цель: продолжать обучать мыслительным приемам дихтомии (деление множества пополам). Использовать алгоритм решения задания. Учить задавать вопросы обобщенного характера при выяснении признаков неизвестного объекта, развивать умение рассуждать.</p> <p><b>Упражнение «Вживание в роль объекта» ТРИЗ (эмпатия)</b>  Цель: снизить психологическую инерцию на слово.  Задание: ты цветок... что такое цветок для бабочки? И т.д.</p>	<p>Серии карточек предметов и объектов, имеющие возрастание свойств и качеств; коллекция пуговиц для игры – дихтомия; цветок-ромашка.</p>
11	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Аналогии и противоположности»</b></p>	<p>Комплект наглядного картинного материала</p>

	<p>Цель: игра направлена на умение сравнивать, мыслить по аналогии, находить противоположные признаки явлений и предметов. Учит выделять в предметах различные свойства и оперировать с каждым в отдельности. Называется какой –нибудь предмет, ребенок должен подобрать как можно больше других предметов похожих и противоположных названному по существенным признакам (можно по несущественным).</p> <p>Например: «Самолет»; «Птица» – они летают и приземляются; «Электричка» – транспорт и т.д.</p> <p>Для ребенка с нарушением зрения на первом этапе необходимо использовать наглядный материал, потом перейти в словесную форму игры.</p> <p><b>Игра «Что одинаковое у трех?»</b></p> <p>Цель: Учить анализировать условие предлагаемой задачи, правильно рассуждать о путях и способах ее решения, приучать к комбинированным поисковым действиям.</p> <p>Задание: Рассмотрите жуков, посчитай сколько их? (Зак А. «Интеллектика для дошкольников, часть II» Жуки – с.1)</p> <p><b>Упражнение «Разные приставки!» ТРИЗ</b></p> <p>Цель: снизить психологическую инерцию на слово, учить использовать произвольный префикс мини, супер и др.</p> <p>Задание: Мини-дом, что это такое? Придумай, пофантазируй, расскажи. А супер-дом –как он выглядит?</p>	<p>для игры «Аналогии»; листы с заданием «Жуки»; фломастеры; карандаши; чистые альбомные листы, мольберт; су-джок.</p>
<p>12</p>	<p><b>«Разминка для ума»</b></p> <p><b>Игра «Причина следствие»</b></p> <p>Цель: Тренировать умение различать причину и следствие, а так же по причине строить предложения о возможном следствии, и наоборот.</p> <p>Необходимо рассказать о каком-то событии одним предложением.</p> <p>Например: Мальчик бросил спичечный коробок в костер.</p> <p>Ребенок должен придумать и описать как можно больше возможных версий, являющихся последствием этого события.</p> <p>Например: Спички вспыхнули, и от сильной искры стала гореть трава, Затем огонь перекинулся на деревья, и в лесу возник пожар.</p> <p><b>Игра «Сосчитай Кубики»</b></p> <p>Цель: развивать умение сосредотачиваться на рисунке-схеме, уметь считать изображенные кубики, в том числе те, которые видны лишь частично или не видны совсем. Развивать пространственное мышление.</p> <p>Задание: рассмотри, схему, попробуй посчитать, сколько необходимо приготовить кубиков, чтобы получилась такая постройка. Построй.</p> <p><b>Игра «Да-нетка» (линейная, классификационная), ТРИЗ</b></p> <p>Цель: продолжать обучать мыслительным приемам дихтомии (деление множества пополам). Использовать алгоритм решения задания. Учит задавать вопросы обобщенного характера при выяснении признаков неизвестного объекта, развивать умение рассуждать.</p>	<p>Комплект наглядного картинного материала для игры «Причина следствие», спичечный коробок; комплект деревянных кубиков; схемы построек; набор маленьких игрушек для игры «Да-нетка»</p>
<p>13</p>	<p><b>«Разминка для ума»</b></p> <p><b>Игра «Что лишнее?»</b></p> <p>Цель: Умение проводить группировку, основываясь на существенных признаках; развитие восприятия сюжетных изображений.</p> <p>Игра на материале произведений изобразительного искусства (по жанрам).</p>	<p>Картинный материал: подборка по жанрам произведений изобразительного искусства; модели –</p>

	<p><b>Игра «Хорошо – плохо»</b>          Цель: учить видеть хорошие и плохие (полезные и вредные) свойства предметов, явлений, их взаимосвязь. Подводить к пониманию и ощущению противоречий в окружающем его мире.          Задание: «Спор». Возник спор между Фитилем и Торопыжкой: Торопыжка утверждает, что все тучи надо расстреливать, т.к. от дождя одни только неприятности; а Фитиль говорит, что дождь тоже приносит пользу.  <b>Упражнение «Какой получится вырез?»</b>          Цель: развитие зрительного восприятия, его целостности; развитие интеллектуальных способностей, зрительного внимания          На четверо сложенном листе бумаги сделан определенный вырез (рисунок), ребенок должен выбрать из 5 вариантов тот, который соответствует развороту данного квадрата с соответствующим вырезом на нем.</p>	<p>колобки «Хорошо», «Плохо», коробочки с фишками; 2 лотка для фишек; макеты-задания для упражнения «Какой получится вырез»; квадратные листы – заготовки; ножницы; фломастеры» простой карандаш</p>
14	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Поиск по признакам» или «Назови предмет, обладающий тремя свойствами»</b>          Цель: Тренировка гибкости мыслительных процессов; умение анализировать предметы и явления с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков.          Задание: Назови как можно больше предметов, обладающих этими свойствами:          - светлые, издают звуки и передвигаются;          - двигаются, помогают, а не живые и т.д.  <b>Игра «Чудесная Солнечная Поляна волшебных паучков».</b>          Цель: Учить работать с координатами, читать схему, устанавливать закономерности, принципы взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация), планировать свои действия. Развивать умение мыслить гибко, логично, креативно.</p>	<p>Примерный набор картинок для игры «Поиск по признакам»; комплект развивающей игры «Геоконт» со схемами-заданиями</p>
15	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>«Скажи иначе»</b>          Цель: развивать умение соотносить смысл разных по форме, но одинаковых по содержанию предложений, передавать смысл суждений другими словами.          Например: предложение:          - Я люблю солнечную погоду!          Ребенок должен выразить смысл этого предложения так, чтобы не повторить ни одного сказанного слова:          - Мне очень нравится, когда небо чистое и нет дождя.          Материалом для перефразирования могут быть пословицы:          1. У кого какой вкус, кто любит дыню, а кто арбуз.          2. Человека словом убить можно.          3. Ученье лучшее богатство.  <b>Игра «Матрица»</b> ("Найди закономерность - чего не хватает в пустой клетке" А. Зак)          Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку.  <b>Упражнение «Найди две части одного круга»</b> (усложнение)          Цель: развитие зрительного восприятия, его целостности; развитие интеллектуальных способностей, зрительного внимания.</p>	<p>Дидактический наглядный материал «Пословицы»; листы с матрицами; карандаши; комплект разрезных кругов - 10 штук; суджок.</p>

16	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Я знаю»</b> (словесная)          Цель: Учить ребенка классифицировать, обобщать.          Задание: Я тебе назову общее слово, а ты назови 5 предметов, объектов, которые относятся к нему.          Например: имена девочек, названия деревьев, названия стран, реки и т.д.          Далее ребенок дает задание педагогу.  <b>Игра «Существенное и несущественное».</b>          Цель: учить дифференцировать существенные и несущественные признаки предметов. Развивать аналитико-синтетическую деятельность. Учить делать умозаключения. Развивать доказательную речь.  <b>Игра «Волк и семеро козлят»</b>          Цель: учить составлять число 7 из двух меньших; развивать математические способности.</p>	<p>Мяч; картинка с изображением сапога; комплект картинок с изображением серых и белых козлят, игрушка – волк; индивидуальный фланелеграф.</p>
17	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Пересечение понятий»</b>          Цель: Обучить умению отображать с помощью кругов Эйлера пересекающихся понятий.          Например: Понятия «желтые» и «цветы».          Цветы бывают желтые, но ведь они могут быть и другого цвета (красными, синими). Значит понятие «цветы» не может полностью войти в понятие «желтый», там ему будет тесно. теперь рассмотрим понятие «желтый» – среди земных объектов могут быть цветы, но не только. Есть много других предметов желтого цвета.          Как это показать? ( круги –схема)          Предлагается выполнить задания самостоятельно:          1. Металлический предмет – посуда          Металлическая посуда?          2. Красный цвет овощи          Овощи красного цвета?  <b>Игра «Найди объемную фигуру в ее развертке»</b>          Цель: развивать интеллектуальные способности, пространственное мышление, восприятие.          Задание: рассмотри кирпичик на рисунке, представь, что он сложен из бумажной выкройки - найди ее.  <b>Задание: «Оживи линии»</b>          Цель: развивать воображение, фантазии, творческое мышление.</p>	<p>Два обруча; цветы разного цвета; чистые листы; фломастеры; трафарет посуды; овощей; листы с изображением разверток параллелепипедов; заготовки бумажных разверток; листы с изображением разных кривых линий (не менее 10)</p>
18	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Домино»</b>          Цель: Развивать умение находить общие и различные признаки предметов.          Задание: В каждом ряду укажи картинку, отличающуюся от остальных. Объясни чем?  <b>Игра «Скажи наоборот»</b>          Цель: учить находить слова - антонимы, что развивает и активизирует словарный запас, находить противоречивые свойства одних и тех же объектов, явлений.          По размерам (большой – маленький...)          По функциям: действие - антидействие, функция - антифункция (зажечь –погасить...)  <b>Задание « Расскажи по картинкам»</b>          Цель: обучать запоминать и пересказывать достаточно длинный текст при помощи метода «рисуночного письма»;</p>	<p>Карточки к игре «Домино»; мяч; сюжетная картина «Ворона и зонтик»; комплект опорных картинок</p>

	развивать связную монологическую речь; развивать целостность зрительного восприятия. Рассказ «Ворона и зонтик».	
19	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Разложи картинки по – порядку»</b>          Цель: Развивать логическое мышление. Учить анализировать каждую картинку, находить среди множества признаков нужный, уметь сопоставлять картинки между собой. Учить устанавливать причинно-следственные связи.          Задание: Разложи правильно картинки, составь по ним рассказ.  <b>Игра: "Помоги фигуркам выбраться из леса»</b> (Логические блоки Дьенеша)          Цель: Уметь разбивать множества на классы по совместимым свойствам, развивать умение производить логические операции: "НЕ", "И", "ИЛИ", умение с помощью этих операций строить истинные высказывания, кодировать, декодировать информацию о свойствах предметов. Учиться рассуждать, обосновывать правомерность или ошибочность действий.  <b>Игра «Фантастическое сложение» ТРИЗ (бином фантазии)</b>          Цель: развивать воображение, творческие способности путем сочетания двух объектов, предметов, явлений.</p>	Серия картинок по одному сюжету (пособие «Волшебные рассказы»); игровой развивающий материал – блоки Дьенеша; лист ватмана со схемой леса и знаковыми обозначениями (схема-задание)
20	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>«Что это?»</b>          Цель: игра на обобщение понятий          Закончи предложение:          - Гвоздика и фикус – это ... (цветы).          - «М» и «Р» – это ... (буквы).          - Сом и карп – это ... (рыбы) и т.д.          Правило – Давать правильный ответ как можно быстрее; усложнение - перед тем как закончить предложение, необходимо добавить одно-три слова.  <b>Игра «Нетающие льдинки озера Айс»</b>          Цель: Учить соотносить целое и часть; свойства прозрачность и гибкость, развивать логические операции: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование. Учить кодировать и декодировать информацию; конструировать в соответствии с наглядными моделями. Учить рассуждать.  <b>Игра «Моделирование маленькими человечками»</b>          Цель: развивать способность к наглядному пространственному моделированию, творческие возможности. Через моделирование подвести к пониманию внутреннего строения предметов и веществ.</p>	Наборы карточек к игре «Что это?»; комплект Воскобовича «Прозрачный квадрат»; картинки «стилизированных человечков» (твердый, жидкий, газообразный); разноцветные листы; фломастеры; карандаши; мольберт; воздушный шар.
21	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Волшебные превращения восьмерки»</b>          Цель: учить составлять число 8 из двух меньших; развивать математические способности, развивать воображение, творческие способности; учить дорисовывать цифру восемь до предмета, объекта.  <b>Игра «По узким и широким дорожкам»</b>          Цель: Учить анализировать условие предлагаемой задачи, правильно рассуждать о путях и способах ее решения, приучать к комбинированным поисковым действиям.          Задание: По линиям-дорожкам между кругами-домиками ползает муха. Она каждый раз меняет дорожку:</p>	Цифра 8 в разных модальностях и материалах; листы с восьмерками повернутые в разных направлениях; карандаши; счетная линейка; поле с

	<p>двигается то по узкой, то по широкой, посмотри на схему, ответь на вопросы... (Зак А. «Интеллектика для дошкольников, часть II» Жуки – стр. 21)</p> <p><b>Игра «Поиск по признакам» или «Назови предмет, обладающий тремя свойствами»</b></p> <p>Цель: Тренировка гибкости мыслительных процессов; умение анализировать предметы и явления с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков.</p> <p>Задание: Назови как можно больше предметов, обладающих этими свойствами:</p> <p>- тяжелые, блестящие, но не нужные</p>	<p>изображением движения «мухи» (Зак);</p> <p>примерный набор картинок для игры «Поиск по признакам».</p>
22	<p><b>«Разминка для ума»</b></p> <p><b>Игра «Похожие домики»</b></p> <p>Цель: необходимо последовательно сравнить 4 домика между собой. Однако прежде чем проводить такое сравнение, ребенок должен выделить признаки, по которым это можно сделать.</p> <p>А и Б: найти 2 домика, чем-то похожие друг на друга.</p> <p>В и Г: найти домик, чем-то похожий на 2 других.</p> <p>Д и Е: найти домик, чем-то похожий на 3 других.</p> <p>Во всех случаях ребенок указывает не только номера искомых домов, но и по каким признакам домики сходны. Если ребенок испытывает трудности необходимо помочь ему выделить следующие признаки: форму основной части дома, форму окошка, крыши, количество линий на крыше (если Г и Е – количество дощечек в заборе). II этап – это сравнение домиков по этим признакам.</p> <p><b>Игра «Волшебные палочки»</b></p> <p>Цель: Учить составлять заданную фигуру из определенного количества палочек по схеме-образцу; изменять заданную фигуры путем удаления определенного количества палочек.</p> <p>Учить запомнить и осмыслить характер преобразования и результат, и постоянно в ходе поисков решения соотносить результат с предполагаемыми или уже осуществленными изменениями. Необходим зрительный и мыслительный анализ задачи, умение представлять возможные изменения фигуры.</p> <p>Задание: выложи из палочек домик, как показано на схеме; переложи 1 палочку, чтобы он повернулся в правую сторону.</p> <p><b>Игра «Найди объемную фигуру в ее развертке»</b></p> <p>Цель: развивать интеллектуальные способности, пространственное мышление, восприятие.</p> <p>Задание: рассмотри домик на рисунке, представь, что он сложен из бумажной выкройки - найди ее.</p>	<p>Карточки к игре «Похожие домики»; комплект счетных палочек, карты - задания, схемы- ответы к заданиям; листы с изображением разверток домиков; заготовки бумажных разверток; су-джок.</p>
23	<p><b>«Разминка для ума»</b></p> <p><b>Игра «Учимся представлять последствия событий»</b></p> <p>Задание: В природе все взаимосвязано. Сейчас я назову событие, которое может произойти в природе, а ты назови как можно больше событий, которые могут произойти из – за названного события.</p> <p>Например: Зимой снег почти не накрыл землю.</p> <p>Возможные ответы:</p> <p>а) весной растениям не хватит влаги;</p> <p>б) будет плохой урожай;</p> <p>в) растения могут замерзнуть;</p> <p>г) у дворников меньше работы;</p>	<p>Сюжетная картина «Город девяток»; лист с материалом для задания «найди простую фигуру в одной из сложных»; фломастеры.</p>



	<p>д) не построим снежную крепость, горку и т.д</p> <p><b>Игра «Город девяток»</b> Цель: учить составлять число 9 из двух меньших; развивать математические способности.</p> <p><b>Игра «Найди простую фигуру в одной из сложных</b> Цель: развивать интеллектуальные способности, зрительный гнозис, зрительное внимание. Задание: в левом верхнем углу находится простая фигура, которая входит в состав одной из пяти сложных фигур, найди в каком.</p>	
24	<p><b>«Разминка для ума»</b></p> <p><b>Игра «Геоконт»</b> Цель: Учить работать с координатами, читать схему, устанавливать закономерности, принципы взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация), планировать свои действия. Развивать умение мыслить гибко, логично, креативно.</p> <p><b>Игра «Найди предмет по трем его силуэтам»</b> Цель: Развивать пространственное мышление, находить предмет (из четырех предложенных) по изображению в 3 проекциях: вид спереди, сбоку и сверху, развивать зрительное внимание, зрительное восприятие.</p> <p><b>Игра «Два обмена отдельно»</b> Цель: Учить анализировать условие предлагаемой задачи, правильно рассуждать о путях и способах ее решения, приучать к комбинированным поисковым действиям. Задание: Если поменять рисунки в кругах в 1 и 4, 3 и 5, то какие предметы будут в кругах 1, 2, 3 –разные или одинаковые? (Зак А. «Интеллектика для дошкольников, часть II» стр. 45)</p>	Комплект развивающей игры «Геоконт» со схемами-заданиями; лист с заданием к игре «найди предмет по трем силуэтам»; фломастеры; фишки; мяч.
25	<p><b>«Разминка для ума»</b></p> <p><b>Игра «Знайка»</b> Цель: Для решения ситуаций понадобится не только умения логически мыслить, но и эрудиция. Эта игра расширяет кругозор и стимулирует любознательность. Зачитывается вопрос и 4 варианта ответа, среди которых есть и правильный. Ребенок должен угадать, какой ответ правильный, и обосновать его. Например: 1. Мама старше своей дочери: никогда, редко, часто, всегда 2. Месяц весны: июнь, март, февраль, сентябрь и др. Многое ребенок не сможет объяснить сам в силу того, что, он просто не знает. Полезность игры заключается в том, чтобы вместе со взрослым найти отгадку, ответ. И объяснить ее.</p> <p><b>Игра «Матрица»</b> Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку; объяснять закономерность расположения объектов, развивать зрительный гнозис.</p> <p><b>Задание « Расскажи по картинкам»</b> Цель: обучать запоминать и пересказывать достаточно длинный текст при помощи метода «рисуночного письма»; развивать связную монологическую речь; развивать целостность зрительного восприятия. Рассказ «Вот так бабочка».</p>	Доска для игры матрица; комплект плоскостных фигурок – игрушек; серия картинок «Вот так бабочка»; комплект опорных картинок

26	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Колумбово яйцо»</b>          Цель: Развивать мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение; учить сопоставлять новые геометрические фигуры из имеющихся по образцу и замыслу, учить планировать ход действий; рассказывать о предполагаемом способе размещения частей в составляемой фигуре; осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа расположения.</p> <p><b>Игра "Игры с разными человечками», ТРИЗ</b>          Цель: продолжать учить изображать свойства и качества предметов, веществ при помощи моделирования, развивать символическую (знаковую) функцию сознания. Учить понимать взаимосвязи предметов и явлений окружающего мира, разрешать противоречия.</p> <p><b>Игра «Десяток»</b>          Цель: учить составлять число 10 из двух меньших; развивать математические способности.</p>	Мягкий конструктор «Колумбово яйцо»; картинки «стилизированных человечков» (твердый, жидкий, газообразный); разноцветные листы; фломастеры; магнитная доска, математические карточки для работы на магнитной доске.
27	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Волшебный экран» (системный оператор ТРИЗ)</b>          Цель: учить рассматривать любой объект окружающего мира в тесной взаимосвязи с внутренним и внешним миром, в разных временных промежутках (прошлое, настоящее, будущее).          Выбор рассматриваемого объекта предоставляется ребенку.</p> <p><b>Игра «Нетающие льдинки озера Айс»</b>          Цель: Учить соотносить целое и часть; свойства прозрачность и гибкость, развивать логические операции: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование. Учить кодировать и декодировать информацию; конструировать в соответствии с наглядными моделями. Учить рассуждать.</p>	Таблица для игры системный оператор ТРИЗ; фломастеры; карандаши; иллюстрации и картинный материал с изображением предмета в разные временные промежутки (прошлое, настоящее, будущее); комплект игрового пособия «Прозрачный квадрат» Воскобовича, образцы заданий.
28	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Системный оператор» (ТРИЗ)</b>          Цель: продолжать учить рассматривать любой объект окружающего мира в тесной взаимосвязи с внутренним и внешним миром, в разных временных промежутках (прошлое, настоящее, будущее). Объект – школа.</p> <p><b>Игра «Сосчитай Кубики»</b>          Цель: развивать умение сосредотачиваться на рисунке-схеме, уметь считать изображенные кубики, в том числе те, которые видны лишь частично или не видны совсем. Развивать пространственное мышление.          Задание: рассмотри, схему, попробуй посчитать, сколько необходимо приготовить кубиков, чтобы получилась такая постройка. Построй.</p> <p><b>Игра «Фантастическое сложение» ТРИЗ (бином фантазии)</b>          Цель: развивать воображение, творческие способности путем сочетания двух объектов, предметов, явлений.</p>	Таблица для игры системный оператор ТРИЗ; фломастеры; картинка –школа; карандаши Комплект деревянных кубиков; схемы построек; картинки для игры «фантастическое сложение»

<p><b>29</b></p>	<p><b>«Разминка для ума»</b>  <b>Игра «Матрица»</b> ("Найди закономерность - чего не хватает в пустой клетке" А. Зак)          Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку.  <b>Игра «Найди предмет по трем его силуэтам»</b>          Цель: Развивать пространственное мышление, находить предмет (из четырех предложенных) по изображению в 3 проекциях: вид спереди, сбоку и сверху, развивать зрительное внимание, зрительное восприятие.  <b>Игра «Четырехцветный игровой квадрат» Воскобовича</b>          Цель: Развивать пространственное мышление, умение конструировать в соответствии с наглядными моделями; развивать интеллектуальные способности.  <b>Задание « Расскажи по картинкам»</b>          Цель: обучать запоминать и пересказывать достаточно длинный текст при помощи метода «рисуночного письма»; развивать связную монологическую речь; развивать целостность зрительного восприятия.          Рассказ «Дашенька в деревне».</p>	<p>Лист –задание матрица; цветные карандаши; фломастеры; лист-задание в к игре найди по трем силуэтам; фонарик; фишки трех цветов; комплект пособия «Четырехцветный игровой квадрат» Воскобовича; книжка с заданиями; сюжетная картина «Дашенька в деревне»; комплект опорных картинок.</p>
<p><b>30</b></p>	<p><b>Итоговая игра-занятие «В поисках клада»</b></p>	

## 5. Прогнозируемые результаты

К концу учебного года у детей должно качественно измениться:

- Системное и диалектическое мышление: восприятие и отображение объекта, предмета окружающего мира в тесной взаимосвязи с внутренним и внешним миром, в разных временных промежутках.
- Творческие способности, воображение; умение решать задачи творческого характера.
- Интеллектуальные способности (быстрота, нешаблонность решения задач), умение рассуждать, выводить следствия, искать закономерности.

К концу учебного года у ребенка сформируется умение:

- Моделировать, читать и использовать в практической деятельности схемы условно-символические модели.
- Составлять число из двух меньших, выполнять математические операции.
- Самостоятельно находить, запоминать и передавать информацию.
- Пересказывать тексты.

## **6. Информационное обеспечение:**

1. Алябьева Е.А. Развитие логического мышления и речи детей 5 – 8 лет. – М.: Творческий центр, 2005
2. Алябьева Е.А. Коррекционно-развивающие занятия для детей старшего дошкольного возраста. - М.: Творческий центр, 2004
3. Барташников А.А., Барташникова И.А. Учить мыслить. – Харьков: "Фолио", 1998г.
4. Гатанов Ю. Развиваю логику и сообразительность.- С-Пб., 2000г.
5. Давидчук А.Н. Индивидуально - ориентированное обучение дете. Методическое пособие - М.: Мозаика - синтез, 2000г.
6. Заикин М.С., Сеницина Е.И. 250 развивающих игр. – М.: " Лист Нью", "Виче", "Каро", 2001
7. Карпова С.И., Мамаева В.В. «Развитие речи и познавательных способностей дошкольников 6-7 лет».- СПб.: Речь; М.: Творческий центр Сфера, 2012
8. Кандинбург Г.Р.
9. Ковалева Е.С., Сеницина Е.И. Готовим ребенка к школе". - М.:" Лист Нью", "Виче", "Каро", 2001
- 10.Кралина М.В. Логика. – Екатеринбург: Фактория, 2000
- 11.Носова Е. А.,Непомнящая Р. Л. Логика и математика для дошкольников. - С-Пб.: «Акцидент", 1997
12. Сидорчук Т.А. «Программа формирования творческих способностей дошкольников». – Обнинск: ООО «Росток» , 1998.
13. Сушинская Л.Л. Тестирование будущих первоклашек. Готовимся к школе. – Ростов–на–Дону: Феникс, 2004
- 14.Тихомирова Л.П., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. - Ярославль: ТОО "Гринго", 1995
- 15.Тамберг Ю.Г. Развитие интеллекта ребенка.- С-Пб., 2002
- 16.Шевелев К.В. Развивающие игры для дошкольников. – М.: Издательство Института Психотерапии, 2001
- 17.Шрагина Л.И. Логика воображения. – М.: "Народное образование", 2001
- 18." Школьный психолог", газета № 1,2,3, 2002
- 19.Эдвард де Боно. Учите вашего ребенка мыслить.- Минск: "Попурри", 1998