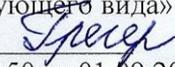


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 60 компенсирующего вида» г.Сыктывкара

Принято  
на педагогическом совете  
Протокол № 1  
«31» августа 2020 г

Утверждено:  
Заведующий МБДОУ  
«Детский сад № 60  
компенсирующего вида»  
Грегер Т.Г.   
Приказ № 150 от 01.09.2020г.



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

Направленность: социально-педагогическая

Предназначена для детей старшего дошкольного возраста:

5-6- лет (старшая группа)

Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Учитель-дефектолог  
Гроссман М.В.

## Содержание

|   |    |
|---|----|
| Пояснительная записка.....                    | 3  |
| ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ Программы                      |    |
| Концепция программы.....                      | 3  |
| Цель, задачи программы.....                   | 5  |
| Прогнозируемые результаты.....                | 6  |
| СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ Программы               |    |
| Перспективный план занятий по Программе ..... | 7  |
| Диагностика творческих способностей.....      | 23 |
| ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ Программы              |    |
| Особенности организации обучения.....         | 25 |
| Календарный учебный график.....               | 26 |
| Учебно-тематический план.....                 | 27 |
| Информационное обеспечение.....               | 28 |

## **1. Пояснительная записка**

Настоящая Рабочая программа, обеспечивающая реализацию дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности, Кружок «Дошкольная Академия» разработана с учетом Федерального Закона РФ от 29.12.2012 № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; приказа Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; «Санитарно – эпидемиологическим требованиям к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утвержденных Главным государственным санитарным врачом РФ 29.12.2012 г. № 189; Устава МБДОУ «Детский сад № 60 компенсирующего вида»; Лицензии МБДОУ «Детский сад № 60 компенсирующего вида» на образовательную деятельность; Образовательной программы по реализации дополнительных общеобразовательных программ - дополнительных общеразвивающих программ МБДОУ «Детский сад № 60 компенсирующего вида».

Рабочая программа, обеспечивающая реализацию дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности, Кружок «Дошкольная Академия» соответствует требованиям федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее — Стандарт) к структуре Программы, ее объему, условиям реализации и результатам освоения.

## ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ Программы

### *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 творчество, креативность 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.

Актуальность программы «Дошкольная Академия» определяется наличием возрастных и специфических особенностей развития детей с нарушением зрения. Программа позволяет предотвратить опасность одностороннего диспропорционального развития мыслительной, речевой и творческой деятельности, наиболее тесно связанных со зрением и определяющих чувственное познание.

У детей с нарушением зрения развитие мыслительной деятельности проходит те же этапы, что и у детей с нормальным зрением. Развитие словесно-логического мышления осуществляется на основе наглядно-действенного и наглядно-образного. Мышление детей с нарушением зрения может достигать высокого уровня. В своем развитии оно опирается на сохранность человеческого мозга и быстрое овладение речью.

Однако у детей с дефектами зрения из-за сужения чувственного опыта, отсутствия или неполноценности зрительных впечатлений имеется иное соотношение между конкретным и абстрактным мышлением, поскольку ограничены возможности сравнения признаков воспринимаемых предметов, затруднен их практический анализ и синтез, умение сравнивать и сопоставлять, абстрагировать и т.д.

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.

### ***Цель и задачи Программы***

Программа позволяет обеспечить разнообразие содержания и организационных форм уровня дошкольного образования, с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников.

**Основная цель программы:** Развитие индивидуальных способностей, творческого и интеллектуального потенциала каждого ребёнка; формирование предпосылок учебной деятельности.

#### **Задачи программы:**

1. Способствовать развитию системного, диалектического, логического мышления; направлять мыслительные действия дошкольников на поиск новых, нестандартных решений.
2. Развивать логико-математические, временные представления и умения.
3. Развивать общую способность к наглядному моделированию (условно-символические модели, схемы); активно использовать в практической деятельности.
4. 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.
5. Формировать творческие способности, воображение; умение решать задачи творческого характера.
6. Развивать ориентировку в макро и микро пространстве; пространственное мышление.
7. Развивать коммуникативные способности; связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь, речевое творчество, расширять активный словарь.
8. Развивать зрительное и слуховое внимание, память.
9. Развивать зрительно-моторную координацию, графические навыки, мелкую моторику и осязание.
10. Развивать зрительный гнозис; расширять способы зрительного восприятия. Стимулировать, активизировать зрительные функции.

Характеристика программы «Дошкольная Академия»

Тип программы – дополнительный

Вид программы – авторская учебная программа.

Направленность – социально-педагогическая.

Классификация:

По признаку – общеразвивающая

По характеру – развивающая познавательно – творческую деятельность

По возрастному принципу – одновозрастная

По масштабу действия – учрежденческая

По срокам реализации – 1 год

### ***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.

**Содержание изучаемого материала**  
**Перспективный план занятий по программе «Дошкольная Академия»**

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

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | <p><b>Творческая ситуация:</b> «Волшебник ОЖИВЛЕНИЕ-ОКАМЕНЕНИЕ»<br/> Цель: продолжать формировать типовые приемы фантазирования; учить моделировать действия неживых объектов.<br/> «Волшебник коснулся коляски и оживил ее..., что с ней могло произойти, придумай историю».<br/> Вспомни сказки, в которых оживали предметы? («Федорино горе» - посуда и домашняя утварь и т.д.)</p>  |   |
| 3 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Смысловые пары»</b><br/> Цель: Развитие приема «смысловое соотнесение», развитие аналогий.<br/> 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.<br/> Например: яблоко – груша; клен - ?<br/> 1. Листок<br/> 2. <u>Дуб</u><br/> 3. Дерево<br/> 4. Парк<br/> 5. Земля и т.д.<br/> <b>Игра «Овощной салат на любой вкус»</b><br/> Цель: учить составлять число 4 из двух меньших; развивать математические способности.<br/> <b>Игра «Фантастическое сложение» ТРИЗ (бином фантазии)</b><br/> Цель: развивать воображение, творческие способности путем сочетания двух объектов, предметов, явлений</p> | <p>Карточки «Смысловые аналогии»; счетная линейка; плоскостные игрушки – овощи (помидоры, огурцы); индивидуальный фланелеграф</p>   |
| 4 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Овалы»</b><br/> Цель: Познакомить с еще одним способом отображения результатов классификации - кругами Эйлера.<br/> 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.<br/> <b>Игра «Хорошо – плохо»</b><br/> Цель: учить видеть хорошие и плохие (полезные и вредные) свойства предметов, явлений, их взаимосвязь. Подводить к пониманию и ощущению противоречий в окружающем его мире.<br/> Задание: Найди что хорошего и плохого (положительные и отрицательные стороны) одного и того же действия: катания на велосипеде.<br/> <b>Упражнение «Найди две части одного круга»</b></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> |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | Цель: развитие зрительного восприятия, его целостности; развитие интеллектуальных способностей, зрительного внимания.   |   |
| 5 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Упражнение «Найди рисунок такой же как на образце»</b><br/> Цель: тренировать в умении сравнивать имеющиеся рисунки с образцом, находить и исключать рисунки, имеющие какие-то отличия от образца, определив таким образом искомый рисунок.</p> <p><b>«Общее и особенное»</b><br/> Цель: Словесная игра, направлена на развитие способности анализировать, выделять общие и отличительные признаки.<br/> «Чем похожи и отличаются предметы и явления в следующих парах?»<br/> Например: Медведь – лиса, море – река, дерево – цветок, добрый – злой</p> <p><b>Игра "Да-нетка" (линейная, классификационная), ТРИЗ</b><br/> Цель: 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>   | Изображение клоуна Фитиля и Торопыжки; предметные картинки медведь, лиса, море, река, дерево, цветок; схематическое изображение эмоций; набор объемных геометрических форм и плоскостных геометрических фигур; лист с заданием : пособие Кандибур, стр.27 |
| 6 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Волшебные палочки»</b><br/> Цель: Учить составлять заданную фигуру из определенного количества палочек по схеме-образцу; изменять заданную фигуры путем удаления определенного количества палочек.<br/> 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.<br/> Задание: выложи по схеме квадраты, посчитай их количество (6); убери 2 палочки, чтобы их осталось 4.</p> <p><b>Игра «Скажи наоборот»</b><br/> Цель: учить находить слова – антонимы, что развивает и активизирует словарный запас, находить противоречивые свойства одних и тех же объектов, явлений.<br/> По свойствам (мягкое – твердое).<br/> По характеру, по чувствам (радостный – грустный).</p> <p><b>Игра «Четырехцветный игровой квадрат» Воскобовича</b><br/> 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><br/> <b>Игра «Что лишнее?»</b></p>   | Развивающая логическая игра - головоломка «Пятнашки»; магнитные фигурки: грибы и  |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | <p>Цель: Умение проводить группировку предметов и явлений, основываясь на их существенных признаках. Развитие предметных представлений, развития восприятия предметов в разных модальностях; развитие, уточнение сенсорных эталонов.</p> <p><b>Игра «Грибы и ягоды»</b><br/>Цель: учить составлять число 5 из двух меньших; развивать математические способности.</p> <p><b>«Пятнашки»</b><br/>Цель: Развивать образное и логическое мышление, комбинаторские способности, смекалку и находчивость, умения планировать ход поисков.</p>  | ягоды; магнитная доска; лазерная указка.  |
| 8 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Логические блоки Дьенеша»</b><br/><b>Цель:</b> развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них.<br/>Задания: составляем цепочки из блоков с использованием схем.</p> <p><b>Игра «Аналогии»</b><br/>Цель: игра направлена на умение сравнивать, мыслить по аналогии.<br/><u>ЗИМА – СНЕГ</u><br/><u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u></p> <p><u>ЗИМА – ДЕКАБРЬ</u><br/><u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u></p> <p><u>ЗИМА – ХОЛОДНО</u><br/><u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u></p> <p><u>ЗИМА – САНКИ</u><br/><u>ЛЕТО – СОЛНЦЕ, ИЮЛЬ, ЖАРКО, ВЕЛОСИПЕД, ДОЖДЬ</u></p> <p><b>Задание «Рассмотри картинки и раскрась квадраты в соответствии с частями суток»</b><br/>(Напиши соответствующую последовательности частей суток цифру)<br/>Цель: закрепить последовательность и информационные характеристики частей суток.</p> | Игровой развивающий материал – блоки Дьенеша; карточки-схемы; перфокарта с заданиями: картинки изображающие части суток, цветные фишки, калька; фломастеры. |
| 9 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Имена»</b><br/><b>Цель:</b> тренировать прием «классификация». Способствует не только развитию логического мышления, но и творческих способностей.<br/>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> </ol>  | Комплект Воскобовича «Прозрачная цифра»; карты – задания; дидактическая игра «Посели жильцов на этажи»  |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    | <p>6. Имена, состоящие из 4 букв.<br/>7. Имена, в которых 2 слога.<br/><b>Игра «Шестиэтажный дом»</b><br/>Цель: учить составлять число 6 из двух меньших; развивать математические способности.<br/><b>Игра «Прозрачная цифра»</b><br/>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>   |   |
| 10 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Разложи картинки по – порядку»</b><br/>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.<br/>Задания:<br/>Разложи по порядку «Что ярче светит?» «Кто быстрее двигается?»<br/><b>Игра «Да-Нетка» ТРИЗ (пуговичная)</b><br/>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.<br/><b>Упражнение «Вживание в роль объекта» ТРИЗ (эмпатия)</b><br/>Цель: снизить психологическую инерцию на слово.<br/>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; цветков-ромашка.</p>                      |
| 11 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Аналогии и противоположности»</b><br/>Цель: игра направлена на умение сравнивать, мыслить по аналогии, находить противоположные признаки явлений и предметов. Учить выделять в предметах различные свойства и оперировать с каждым в отдельности.<br/>Называется какой –нибудь предмет, ребенок должен подобрать как можно больше других предметов похожих и противоположных названному по существенным признакам (можно по несущественным).<br/>Например: «Самолет»;<br/>«Птица» – они летают и приземляются;<br/>«Электричка» – транспорт и т.д.<br/>Для ребенка с нарушением зрения на первом этапе необходимо использовать наглядный материал, потом перейти в словесную форму игры.</p>   | <p>Комплект наглядного картинного материала для игры «Аналогии»; листы с заданием «Жуки»; фломастеры; карандаши; чистые альбомные листы, мольберт; су-джок.</p> |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    | <p><b>Игра «Что одинаковое у трех?»</b><br/> Цель: Учить анализировать условие предлагаемой задачи, правильно рассуждать о путях и способах ее решения, приучать к комбинированным поисковым действиям.<br/> Задание: Рассмотрите жуков, посчитайте сколько их? (Зак А. «Интеллектика для дошкольников, часть II» Жуки – стр. 1)<br/> <b>Упражнение «Разные приставки!» ТРИЗ</b><br/> Цель: снизить психологическую инерцию на слово, учить использовать произвольный префикс мини, супер и др.<br/> Задание: Мини-дом, что это такое? Придумай, пофантазируй, расскажи. А супер-дом – как он выглядит?</p>  |   |
| 12 | <p><b>Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Причина следствие»</b><br/> Цель: Тренировать умение различать причину и следствие, а так же по причине строить предложения о возможном следствии, и наоборот.<br/> Необходимо рассказать о каком-то событии одним предложением.<br/> Например: Мальчик бросил спичечный коробок в костер.<br/> Ребенок должен придумать и описать как можно больше возможных версий, являющихся последствием этого события.<br/> Например: Спички вспыхнули, и от сильной искры стала гореть трава, Затем огонь перекинулся на деревья, и в лесу возник пожар.<br/> <b>Игра «Сосчитай Кубики»</b><br/> 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.<br/> Задание: рассмотри, схему, попробуй посчитать, сколько необходимо приготовить кубиков, чтобы получилась такая постройка. Построй.<br/> <b>Игра "Да-нетка" (линейная, классификационная), ТРИЗ</b><br/> 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>Комплект наглядного картинного материала для игры «Причина следствие», спичечный коробок; комплект деревянных кубиков; схемы построек; набор маленьких игрушек для игры «Да-нетка»</p> |
| 13 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Что лишнее?»</b><br/> Цель: Умение проводить группировку, основываясь на существенных признаках; развитие восприятия сюжетных изображений.<br/> Игра на материале произведений изобразительного искусства (по жанрам).</p>  | <p>Картинный материал: подборка по жанрам произведений изобразительного искусства; модели – колобки «Хорошо», «Плохо», коробочки с фишками; 2 лотка для фишек; макеты-</p>                |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    | <p><b>Игра «Хорошо – плохо»</b><br/> Цель: учить видеть хорошие и плохие (полезные и вредные) свойства предметов, явлений, их взаимосвязь. Подводить к пониманию и ощущению противоречий в окружающем его мире.<br/> 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.</p> <p><b>Упражнение «Какой получится вырез?»</b><br/> Цель: развитие зрительного восприятия, его целостности; развитие интеллектуальных способностей, зрительного внимания<br/> 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>задания для упражнения «Какой получится вырез» ;квадратные листы –заготовки; ножницы; фломастеры» простой карандаш</p>       |
| 14 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Поиск по признакам» или «Назови предмет, обладающий тремя свойствами»</b><br/> Цель: Тренировка гибкости мыслительных процессов; умение анализировать предметы и явления с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков.<br/> Задание: Назови как можно больше предметов, обладающих этими свойствами:<br/> - светлые, издают звуки и передвигаются;<br/> - двигаются, помогают, а не живые и т.д.</p> <p><b>Игра «Чудесная Солнечная Поляна волшебных паучков».</b><br/> 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><br/> <b>«Скажи иначе»</b><br/> Цель: развивать умение соотносить смысл разных по форме, но одинаковых по содержанию предложений, передавать смысл суждений другими словами.<br/> Например: предложение:<br/> - Я люблю солнечную погоду!<br/> Ребенок должен выразить смысл этого предложения так, чтобы не повторить ни одного сказанного слова:<br/> - Мне очень нравится, когда небо чистое и нет дождя.<br/> Материалом для перефразирования могут быть пословицы:<br/> 1. У кого какой вкус, кто любит дыню, а кто арбуз.<br/> 2. Человека словом убить можно.</p>   | <p>Дидактический наглядный материал «Пословицы»; листы с матрицами; карандаши; комплект разрезных кругов - 10 штук; суджок.</p> |

|    |   |   |
|----|---|---|
|    | <p>3. Ученье лучшее богатство.<br/> <b>Игра «Матрица»</b> ("Найди закономерность - чего не хватает в пустой клетке" А. Зак)<br/> Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку.<br/> <b>Упражнение «Найди две части одного круга»</b> (усложнение)<br/> Цель: развитие зрительного восприятия, его целостности; развитие интеллектуальных способностей, зрительного внимания.</p>  |   |
| 16 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Я знаю»</b> (словесная)<br/> Цель: Учить ребенка классифицировать, обобщать.<br/> Задание: Я тебе назову общее слово, а ты назови 5 предметов, объектов, которые относятся к нему.<br/> Например: имена девочек, названия деревьев, названия стран, реки и т.д.<br/> Далее ребенок дает задание педагогу.<br/> <b>Игра «Существенное и несущественное».</b><br/> Цель: учить дифференцировать существенные и несущественные признаки предметов. Развивать аналитико-синтетическую деятельность. Учить делать умозаключения. Развивать доказательную речь.<br/> <b>Игра «Волк и семеро козлят»</b><br/> 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><br/> <b>Игра «Пересечение понятий»</b><br/> Цель: Обучить умению отображать с помощью кругов Эйлера пересекающихся понятий.<br/> Например: Понятия «желтые» и «цветы».<br/> 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.<br/> Как это показать? (круги –схема)<br/> Предлагается выполнить задания самостоятельно:<br/> 1. Металлический предмет – посуда<br/> Металлическая посуда?<br/> 2. Красный цвет овощи<br/> Овощи красного цвета?<br/> <b>Игра «Найди объемную фигуру в ее развертке»</b><br/> Цель: развивать интеллектуальные способности, пространственное мышление, восприятие.</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> |

|    |   |  |
|----|---|--|
|    | <p>Задание: рассмотри кирпичик на рисунке, представь, что он сложен из бумажной выкройки - найди ее.</p> <p><b>Задание: «Оживи линии»</b><br/>Цель: развивать воображение, фантазии, творческое мышление.</p>   |  |
| 18 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Домино»</b><br/>Цель: Развивать умение находить общие и различные признаки предметов.<br/>Задание: В каждом ряду укажи картинку, отличающуюся от остальных. Объясни чем?<br/><b>Игра «Скажи наоборот»</b><br/>Цель: учить находить слова - антонимы, что развивает и активизирует словарный запас, находить противоречивые свойства одних и тех же объектов, явлений.<br/>По размерам (большой – маленький...).<br/>По функциям: действие - антидействие, функция - антифункция (зажечь – погасить...).</p> <p><b>Задание « Расскажи по картинкам»</b><br/>Цель: обучать запоминать и пересказывать достаточно длинный текст при помощи метода «рисуночного письма»; развивать связную монологическую речь; развивать целостность зрительного восприятия.<br/>Рассказ «Ворона и зонтик».</p>  | <p>Карточки к игре «Домино»; мяч; сюжетная картина «Ворона и зонтик»; комплект опорных картинок</p>  |
| 19 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Разложи картинки по – порядку»</b><br/>Цель: Развивать логическое мышление. Учить анализировать каждую картинку, находить среди множества признаков нужный, уметь сопоставлять картинки между собой. Учить устанавливать причинно-следственные связи.<br/>Задание: Разложи правильно картинки, составь по ним рассказ.<br/><b>Игра: "Помоги фигуркам выбраться из леса»</b> (Логические блоки Дьенеша)<br/>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.<br/><b>Игра «Фантастическое сложение» ТРИЗ (бином фантазии)</b><br/>Цель: развивать воображение, творческие способности путем сочетания двух объектов, предметов, явлений.</p> | <p>Серия картинок по одному сюжету (пособие «Волшебные рассказы»); игровой развивающий материал – блоки Дьенеша; лист ватмана со схемой леса и знаковыми обозначениями (схема-задание)</p> |

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| <p>20</p> | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>«Что это?»</b><br/>         Цель: игра на обобщение понятий<br/>         Закончи предложение:<br/>         - Гвоздика и фикус – это ... (цветы).<br/>         - «М» и «Р» – это ... (буквы).<br/>         - Сом и карп – это ... (рыбы) и т.д.<br/>         Правило – Давать правильный ответ как можно быстрее; усложнение - перед тем как закончить предложение, необходимо добавить одно-три слова.<br/> <b>Игра «Нетающие льдинки озера Айс»</b><br/>         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.<br/> <b>Игра «Моделирование маленькими человечками»</b><br/>         Цель: развивать способность к наглядному пространственному моделированию, творческие возможности. Через моделирование подвести к пониманию внутреннего строения предметов и веществ.</p>  | <p>Наборы карточек к игре «Что это?»; комплект Воскобовича «Прозрачный квадрат»; картинки «стилизованных человечков» (твердый, жидкий, газообразный); разноцветные листы; фломастеры; карандаши; мольберт; воздушный шар.</p>           |
| <p>21</p> | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Волшебные превращения восьмерки»</b><br/>         Цель: учить составлять число 8 из двух меньших; развивать математические способности, развивать воображение, творческие способности; учить дорисовывать цифру восемь до предмета, объекта.<br/> <b>Игра «По узким и широким дорожкам»</b><br/>         Цель: Учить анализировать условие предлагаемой задачи, правильно рассуждать о путях и способах ее решения, приучать к комбинированным поисковым действиям.<br/>         Задание: По линиям-дорожкам между кругами-домиками ползает муха. Она каждый раз меняет дорожку: двигается то по узкой, то по широкой, посмотри на схему, ответь на вопросы... (Зак А. «Интеллектика для дошкольников, часть II» Жуки – стр. 21)<br/> <b>Игра «Поиск по признакам» или «Назови предмет, обладающий тремя свойствами»</b><br/>         Цель: Тренировка гибкости мыслительных процессов; умение анализировать предметы и явления с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков.<br/>         Задание: Назови как можно больше предметов, обладающих этими свойствами:<br/>         - тяжелые, блестящие, но не нужные;</p> | <p>Цифра 8 в разных модальностях и материалах; листы с восьмерками повернутые в разных направлениях; карандаши; счетная линейка; поле с изображением движения «мухи» (Зак); примерный набор картинок для игры «Поиск по признакам».</p> |

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| <p>22</p> | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Похожие домики»</b><br/> Цель: необходимо последовательно сравнить 4 домика между собой. Однако прежде чем проводить такое сравнение, ребенок должен выделить признаки, по которым это можно сделать.<br/> А и Б: найти 2 домика, чем-то похожие друг на друга.<br/> В и Г: найти домик, чем-то похожий на 2 других.<br/> Д и Е: найти домик, чем-то похожий на 3 других.<br/> 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.<br/> <b>Игра «Волшебные палочки»</b><br/> Цель: Учить составлять заданную фигуру из определенного количества палочек по схеме-образцу; изменять заданную фигуры путем удаления определенного количества палочек.<br/> 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.<br/> Задание: выложи из палочек домик, как показано на схеме; переложи 1 палочку, чтобы он повернулся в правую сторону.<br/> <b>Игра «Найди объемную фигуру в ее развертке»</b><br/> Цель: развивать интеллектуальные способности, пространственное мышление, восприятие.<br/> 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> |
| <p>23</p> | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/> <b>Игра «Учимся представлять последствия событий»</b><br/> 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.<br/> Например: Зимой снег почти не накрыл землю.<br/> Возможные ответы:<br/> а) весной растениям не хватит влаги;<br/> б) будет плохой урожай;<br/> в) растения могут замерзнуть;<br/> 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><br/>Цель: учить составлять число 9 из двух меньших; развивать математические способности.</p> <p><b>Игра «Найди простую фигуру в одной из сложных</b><br/>Цель: развивать интеллектуальные способности, зрительный гнозис, зрительное внимание.<br/>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><br/>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><br/>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><br/>Цель: Учить анализировать условие предлагаемой задачи, правильно рассуждать о путях и способах ее решения, приучать к комбинированным поисковым действиям.<br/>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><br/>Цель: Для решения ситуаций понадобится не только умения логически мыслить, но и эрудиция. Эта игра расширяет кругозор и стимулирует любознательность.<br/>Зачитывается вопрос и 4 варианта ответа, среди которых есть и правильный. Ребенок должен угадать, какой ответ правильный, и обосновать его.<br/>Например:<br/>1. Мама старше своей дочери: никогда, редко, часто, всегда<br/>2. Месяц весны: июнь, март, февраль, сентябрь и др.<br/>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><br/>Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку; объяснять закономерность расположения объектов, развивать зрительный гнозис.<br/><b>Задание « Расскажи по картинкам»</b></p>                                     | Доска для игры матрица; комплект плоскостных фигурок – игрушек; серия картинок «Вот так бабочка»; комплект опорных картинок                |

|    |   |  |
|----|---|--|
|    | <p>Цель: обучать запоминать и пересказывать достаточно длинный текст при помощи метода «рисуночного письма»; развивать связную монологическую речь; развивать целостность зрительного восприятия.<br/>Рассказ «Вот так бабочка».</p>  |  |
| 26 | <p><b>Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Колумбово яйцо»</b><br/>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.<br/><b>Игра "Игры с разными человечками», ТРИЗ</b><br/>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.<br/><b>Игра «Десяток»</b><br/>Цель: учить составлять число 10 из двух меньших; развивать математические способности.</p> | <p>Мягкий конструктор «Колумбово яйцо»; картинки «стилизованных человечков» (твердый, жидкий, газообразный); разноцветные листы; фломастеры; магнитная доска, математические карточки для работы на магнитной доске.</p>   |
| 27 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Волшебный экран» (системный оператор ТРИЗ)</b><br/>Цель: учить рассматривать любой объект окружающего мира в тесной взаимосвязи с внутренним и внешним миром, в разных временных промежутках (прошлое, настоящее, будущее).<br/>Выбор рассматриваемого объекта предоставляется ребенку.<br/><b>Игра «Нетающие льдинки озера Айс»</b><br/>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.<br/>Учить рассуждать.</p>  | <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.</p> |
| 28 | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Системный оператор» (ТРИЗ)</b><br/>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.<br/><b>Игра «Сосчитай Кубики»</b><br/>Цель: развивать умение сосредотачиваться на рисунке-схеме, уметь считать изображенные кубики, в том числе те, которые видны лишь частично или не видны совсем. Развивать</p>   | <p>Таблица для игры системный оператор ТРИЗ; фломастеры; картинка –школа; карандаши<br/>Комплект деревянных кубиков; схемы построек; картинки для игры «фантастическое сложение»</p>   |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | <p>пространственное мышление.<br/>Задание: рассмотри, схему, попробуй посчитать, сколько необходимо приготовить кубиков, чтобы получилась такая постройка. Построй.</p> <p><b>Игра «Фантастическое сложение» ТРИЗ (бином фантазии)</b><br/>Цель: развивать воображение, творческие способности путем сочетания двух объектов, предметов, явлений.</p>   |   |
| 29  | <p><b>«Разминка для ума»</b><br/><b>Игра «Матрица»</b> ("Найди закономерность - чего не хватает в пустой клетке" А. Зак)<br/>Цель: Тренировать умение упорядочивать объекты по выделяемому признаку.<br/><b>Игра «Найди предмет по трем его силуэтам»</b><br/>Цель: Развивать пространственное мышление, находить предмет (из четырех предложенных) по изображению в 3 проекциях: вид спереди, сбоку и сверху, развивать зрительное внимание, зрительное восприятие.<br/><b>Игра «Четырехцветный игровой квадрат» Воскобовича</b><br/>Цель: Развивать пространственное мышление, умение конструировать в соответствии с наглядными моделями; развивать интеллектуальные способности.<br/><b>Задание « Расскажи по картинкам»</b><br/>Цель: обучать запоминать и пересказывать достаточно длинный текст при помощи метода «рисуночного письма»; развивать связную монологическую речь; развивать целостность зрительного восприятия.<br/>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> |
| 30  | <p><b>Итоговая игра-занятие «В поисках клада»</b></p>   |   |
| <p><b>Примерные разминки для ума:</b></p> <p><b><u>Разминка для ума</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Утром – завтрак, вечером – ?</li> <li>2. «Лыжное» время года?</li> <li>3. Назови дни недели в которых есть звук «С».</li> </ol> |   |   |

4. Какой день недели был вчера, если сегодня пятница?
5. Как называется третий осенний месяц?
6. Отгадай месяц по трем характеристикам: вьюга, праздник – День Защитника Отечества, самый короткий месяц в году.
7. Как называется короткая и толстая стрелка на часах?

#### **Разминка для ума**

1. Осень – зима, дождь – ?
2. Как называется прибор (предмет) для определения времени?
3. Что один раз в году наряжают? Когда?
4. Как называется второй месяц осени?
5. Отгадай месяц по трем характеристикам: капель, ручьи, месяц «живой» воды.
6. В какой сказке все месяцы собрались вместе, что невозможно?
7. Назови одним словом 7 дней с понедельника по воскресенье?

#### **Разминка для ума**

1. Как называется столица России?
2. Назови числа от 1 до 10 и обратно.
3. Как называется место, где продают хлеб? Где стригут?
4. Назови быстро 5 имен мальчиков.
5. Друг Карлсона?
6. Что в голове у Винни – Пуха?
7. Стоят 2 барана. Один смотрит направо, а другой налево. Видят ли они друг друга?

#### **Разминка для ума**

1. Как звали каждого из 3х поросят?
2. На какой сигнал светофора надо переходить улицу? А стоять?
3. За чем во рту язык?
4. Вытянутый круг
5. Большое морское животное с фонтаном?
6. Что находится в середине капусты?
7. Сколько концов у двух палок? А у четырех?

## Сформированность мыслительных операций, задатки творческого мышления.

| Задания<br><br>Ф. И. Ребенка | Дифференциация<br>существенных<br>признаков<br>предмета и<br>явлений от<br>несущественных,<br>запас знаний. |      | Способность<br>устанавливать<br>логические связи<br>и отношения<br>между понятиями |      | Установление<br>причинно –<br>следственных<br>связей |      | Представление об<br>окружающем мире,<br>о логических связях |      | Творческие<br>способности<br>(оригинальность<br>рисунков) |      | Задатки<br>нестандартного<br>мышления<br>(креативность) |      | Эвристическое<br>мышление |      |
|------------------------------|---|------|--|------|--|------|---|------|---|------|---|------|---------------------------|------|
|                              | Н.г.  | К.г. | Н.г.   | К.г. | Н.г.   | К.г. | Н.г.  | К.г. | Н.г.  | К.г. | Н.г.  | К.г. | Н.г.                      | К.г. |
| 1.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 2.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 3.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 4.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 5.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 6.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 7.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 8.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 9.                           |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 10.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 11.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 12.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 13.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 14.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 15.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 16.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |
| 17.                          |   |      |  |      |  |      |   |      |   |      |   |      |                           |      |

## *Диагностика творческого мышления*

### **1. Дифференциация существенных признаков предмета и явлений от несущественных, запас знаний.**

Задание: "Выбери правильный ответ":

1. Розы это... (фрукты, овощи, цветы, деревья)
2. Месяц зима ... (сентябрь, октябрь, февраль, март)
3. У дерева всегда есть... (листья, цветы, плоды, корень, тень)
4. Вода всегда... (прозрачная, холодная, жидкая, вкусная)
5. Пассажирский транспорт... (комбайн, самосвал, автобус, тепловоз)

### **2. Способность устанавливать логические связи и отношения между понятиями**

Задание: "Подбери слово (картинку), чтобы оно было также связано по смыслу, как и то, что я назову"

1. Огурец – овощ; тюльпан -? (сорняк, роса, сад, цветок, земля)
2. Стол – скатерть; Пол - ? ( мебель, доски, ковер, гвозди, пыль)
3. Машина - мотор Лодка - ? (река, волна, маяк, берег, парус)
4. Часы – время; термометр - ? (стекло, температура, кровать, больной, врач)

### **3. Установление причинно – следственных связей, рассуждение**

Задание: «Разложи картинки по-порядку и объясни, почему так разложил»

### **4. Представление об окружающем мире, о логических связях**

Задание: «Посмотри внимательно на картинку, что неправильно нарисовано? Объясни, почему это не так и как должно быть?» (нелепицы)

### **5. Творческие способности (оригинальность рисунков)**

Задание: Преврати фигуры (10 одинаковых фигур) в разные картинки, как волшебник, для этого надо их дорисовать.

### **6. Задатки нестандартного мышления (креативность)**

Задание: «Перед тобой квадраты (20), раздели каждый одной линией на 2 части, чтобы не было повторений»

### **7. Эвристическое мышление**

Задание: Мышь съела волшебную таблетку и стала невидимкой. Как сделать так чтобы кот увидел мышь?»

## *Особенности организации обучения*

Программа «Дошкольная Академия» разработана для детей с нарушением зрения и детей с ОВЗ 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.

Сюжетная линия всех занятий объединена участием персонажей: Фитиля и Торопыжки.

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.

В целях решения задач коррекционно – компенсирующей направленности является обязательным:

- комбинированная система искусственного освещения;
- материал для занятий адаптированный для ребенка с нарушением зрения (соответственно офтальмологическому диагнозу);
- обязательное включение зрительных гимнастик.

Форма проведения занятий (оптимальный режим проведения занятий): индивидуальные занятия один раз в неделю, длительностью 25-30 минут, утренний промежуток времени (благоприятный период для работы зрительного анализатора).

Программа предполагает активное сотрудничество с семьей, консультирование родителей по вопросам развития мыслительных, творческих способностей детей; формирования предпосылок учебной деятельности у ребенка: 1 раз в квартал – групповая, 1 раз в месяц – индивидуальная, дополнительно – по запросу родителей.

Форма, отражающая достижение каждого воспитанника (по итогам реализации программы) – подгрупповые открытые занятия для родителей с консультационным сопровождением.

## Календарный учебный график

|   | Содержание                         | Наименование возрастных групп   |                          |                      |                      |                        |
|---|------------------------------------|---|--------------------------|----------------------|----------------------|------------------------|
|   |                                    | I младшая<br>(2-3 года)   | II младшая<br>(3-4 года) | средняя<br>(4-5 лет) | старшая<br>(5-6 лет) | подготов.<br>(6-7 лет) |
| 1 | Количество возрастных групп        | 2   | 2                        | 2                    | 2                    | 2                      |
| 2 | Срок реализации                    | 01.10.2020г. -31.05.2021г.  |                          |                      |                      |                        |
| 3 | Количество недель                  | 30 недель   |                          |                      |                      |                        |
| 4 | Режим работы ДОУ                   | 07.30-08.30   |                          |                      |                      |                        |
| 5 | Праздничные (выходные) дни         | 4 ноября– День народного единства<br>01.01.2021– 08.01.2021– новогодние каникулы<br>23 февраля – День защитника Отечества<br>8 марта – Международный женский день<br>1 мая – Праздник весны и труда<br>9 мая – День Победы<br>12 июня – День России |                          |                      |                      |                        |
| 6 | Сроки проведения мониторинга       | 18.05.2021г. – 22.05.2021г.   |                          |                      |                      |                        |
| 7 | Отчетные мероприятия для родителей | 25.05.2021г. – 31.05.2021г.   |                          |                      |                      |                        |

## Учебно-тематический план

| №<br>п/п      | Наименование разделов  | Кол-во<br>занятий | Формы<br>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>         |                       |

### 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., Синицина 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., Синицина 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. Симановский А.Э. «Развитие творческого мышления детей». – Ярославль: Гринго, 1996. – 192 с.
14. Сушинская Л.Л. Тестирование будущих первоклашек. Готовимся к школе. – Ростов–на–Дону: Феникс, 2004
15. Тихомирова Л.П., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. - Ярославль: ТОО "Гринго", 1995
16. Тихомирова Л.Ф. Логика. Дети 5-7 лет.- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2001. – 160 с
17. Тамберг Ю.Г. Развитие интеллекта ребенка.- С-Пб., 2002
18. Холодова О.А. «Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей», РОСТкнига, г. Москва, 2001
19. Шевелев К.В. Развивающие игры для дошкольников. – М.: Издательство Института Психотерапии, 2001
20. Шрагина Л.И. Логика воображения. – М.: "Народное образование", 2001
21. " Школьный психолог", газета № 1,2,3, 2002
22. Эдвард де Боно. Учите вашего ребенка мыслить.- Минск: "Попурри", 1998