

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества г. Нижнеудинск»

РАССМОТРЕНО:  
на педагогическом совете  
протокол № 1  
от 29.06.2022 г.

УТВЕРЖДЕНО:  
приказом директора  
ДДТ г. Нижнеудинск  
№ 63-0 от 29.06.2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«ДЕТСТВО. МИР ЛОГИКИ»**

Направленность: социально-гуманитарная

Адресат программы: учащиеся 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень: стартовый

Разработчик программы:

педагог ДО

Шахова Татьяна Анатольевна

Нижнеудинск- 2022

## Пояснительная записка

*«Думать и действовать, действовать и думать –  
вот цель нашей мудрости»  
(Гёте)*

Дополнительная общеразвивающая программа «Детство. Мир логики» имеет **социально-педагогическую направленность**, ориентирована на корректировку и развитие психических свойств личности, коммуникативные и интеллектуальные способности обучающихся, а также развитие лидерских качеств. Программа призвана обеспечить положительную социализацию личности ребенка путем вовлечения в яркий мир игр, соревнований, праздников через познание, просвещение, общение.

**Актуальность программы «Детство. Мир логики».**

В современном языке логикой называют науку о правилах, которым подчиняется процесс мышления. Правила эти понадобятся и в школе и в жизни. Они сложны, их много, потому и осваивать их надо постепенно. Программа «Детство. Мир логики» предлагает задания, которые позволят дошкольникам познакомиться с основными из них.

Для этого специальные логические задачи объединены в несколько блоков:

- задачи на сериацию;
- на поиск закономерностей в расположении фигур (4 и 9);
- на объемно-пространственное мышление;
- для развития логической памяти;
- на классификацию;
- на внимание.

Для того чтобы материал лучше воспринимался ребенком, он скомпанован так, чтобы на одной странице помещались задачи примерно одного уровня трудности, но из разных блоков. Краткая характеристика каждого блока:

*Задачи на сериацию.* Название логической операции «сериация» происходит от слова *серия*. Она предполагает выстраивание строгих, логических рядов - серий. Сериация лежит в основе построения и использования различных логических закономерностей (арифметическая, геометрическая последовательность и др.), шкал различных приборов.

*Задачи на поиск закономерностей* в расположении фигур. Эта группа задач очень похожа на предыдущую, но в них требуется найти закономерность в расположении не простого логического ряда, а четырех или девяти фигур, расположенных также в определенной последовательности.

*Задачи на объёмно-пространственное мышление.* Данный раздел включает в себя разнообразные задачи. Это и мысленное разворачивание листка бумаги с надрезом, и изображение сверху, слева и справа видов объемных тел, а также мысленное составление разрезанных кубиков.

*Задачи для развития памяти* представлены группой заданий, ориентированных в основном на зрительную память с опорой на запоминание логических последовательностей.

*Задачи на классификацию* в ряду приемов логического мышления занимают одно из центральных мест. В комплекте задач, посвященных ее развитию, представлены традиционные задания, такие как «четвертый лишний», а также относительно редко встречающиеся в работах подобного рода задачи на исправление ошибок классифицирования.

*Задачи на внимание.* Важность развития внимания и внимательности трудно переоценить, этим и обусловлено включение задач этого плана в наш комплекс развивающих заданий. Это задачи типа: «Найди 7(8—10) различий в похожих изображениях»; «Расшифруй изображение» и др. детей интерес к занимательной математике, формировать умение работы в коллективе.

Все занятия носят комплексный характер, так как на каждом занятии присутствуют элементы различных разделов программы.

**Новизной программы «Детство. Мир логики»** является то, что она имеет инновационный характер. В системе работы используются нетрадиционные методы и способы развития мышления. Используются интерактивные презентации, специально подобранные игры. Программа доставит детям множество положительных эмоций и удовольствие от нахождения верного решения.

**Отличительной особенностью** программы является направленность не только на формирование когнитивных знаний, но и на расширение кругозора, умение обосновывать свои мысли и действия. Другой важной стороной развития является закладывание эмоционально-личностного отношения к получаемым метазнаниям: стремление доказывать свою точку зрения, критически осмысливать свой ответ, положительно-эмоционально относиться к обучению, формирование адекватной самооценки, что является необходимым для становления мировоззрения личности.

**Педагогическая целесообразность** данной дополнительной образовательной программы состоит в том, что она способствует интеллектуальному, творческому, эмоциональному развитию дошкольников. При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности детей 5 – 7 лет, создаются условия для успешности каждого ребёнка.

**Цель программы:** Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста посредством комплекса игр и упражнений.

**Задачи:**

- развитие мышление через усвоение таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать, опровергать;
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развивать пространственное воображение;
- формирование навыков творческого мышления и умения решать нестандартные задачи;
- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности;
- воспитывать активность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие;
- воспитывать эстетическую культуру, культуру речи;
- формировать систему нравственных межличностных отношений, культуру общения, умение работы в группах;
- стремиться к формированию взаимопонимания и эффективного взаимодействия всех участников кружка, содействуя открытому и свободному обмену информацией, знаниями, а также эмоциями и чувствами через организацию качественного коммуникативного пространства на занятиях.

**Адресат программы.** Данная программа рассчитана на детей старшего (5 - 6 лет) и подготовительного (6 - 7 лет) дошкольного возраста.

**Срок освоения программы** 2 года обучения. Общее количество учебных часов, необходимых для освоения программы - 72 часа:

1 год обучения – 36 часов,

2 год обучения – 36 часов.

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** Занятие проводится 1 раз в неделю. Продолжительность занятий

для детей 5 – 6 лет - 25 минут, для детей 6-7 лет - 30 минут (в соответствии с СанПиН).

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

- проведение интеллектуальных игр: «Что, где, когда», «Умники и умницы»;
- проведение открытого мероприятия;
- проведение мастер-класса;
- оказание консультативной помощи родителям.

## **Планируемые результаты**

### К концу 1-го года обучения учащиеся

*должны знать:*

- описывать предмет по известным признакам;
- выделять свойства предметов, находить предметы схожие и различные по внешним признакам;
- исключать по существенному признаку на основе всех изученных обобщений;
- выявлять закономерность, выстраивать логические цепочки (по цвету, форме, размеру);

*должны уметь:*

- складывать разрезную картинку из 4 частей без образца и из 6 частей — со зрительной опорой на образец;
- складывать узоры из 4-6 кубиков по образцу;
- сравнивать предметы по 3-4 признакам, по цвету, по форме, по величине, по материалу, по расположению в пространстве на основе зрительного восприятия, сравнение двух картинок;
- самостоятельно называть по 5 сходств и 5 отличий;
- обобщать по родовому признаку (посуда, мебель, транспорт и т.д.); по сенсорному признаку;
- выполнять операции конкретизации на основе имеющихся обобщений;
- классифицировать на основе имеющихся обобщений по 2 признакам с помощью взрослого;
- устанавливать простейшие причинно-следственные связи по 3-4 картинками на простом слуховом материале;
- расставлять события в правильной последовательности;
- увеличивать объем внимания до 5 предметов, устойчивости до 15-20 минут;
- увеличивать объем слуховой и зрительной памяти до 5 предметов;
- уметь работать в коллективе сверстников, согласовывать свои действия с действиями сверстников;
- развитие познавательного интереса, творческих способностей, самостоятельности.

### К концу 2-го года обучения учащиеся

*должны знать:*

- принципы построения закономерностей, свойства чисел, предметов, явлений, слов;
- принципы строения ребусов, кроссвордов, чайнвордов, лабиринтов;
- антонимы и синонимы;
- названия геометрических фигур и их свойства;
- принцип программирования и составления алгоритма действий;

*должны уметь:*

- определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать и абстрагировать, анализировать и оценивать свою деятельность;

- путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно- дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам;
- быстро и правильно отвечать во время разминки на поставленные вопросы;
- выполнять задания на тренировку внимания, восприятия, памяти;
- выполнять графические диктанты, уметь ориентироваться в схематическом изображении графических заданий;
- уметь ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата.

**Контроль над выполнением программы** осуществляется в виде конкурсов, викторин. Оценка результатов работы происходит через контроль и самоконтроль за знаниями и умениями после прохождения тем, по изменению в поведении ребенка, через работу на практических занятиях.

## Учебный план

### 1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Общее количество часов	В том числе теоретических	В том числе практических
I.	Вводное занятие	1		1
II.	Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.	34	17	17
III.	Итоговое занятие	1		1
	Итого	36	17	19

### 2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Общее количество часов	В том числе теоретических	В том числе практических
I.	Вводное занятие	1		1
II.	Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.	34	17	17
III.	Итоговое занятие	1		1
	Итого	36	17	19

## Календарный учебный график

на 2022-23 учебный год

### 1 год обучения

Раздел /месяц	сентябрь	Октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Всего Теория/практика
I. Вводное занятие	1ч.									1 (0/1)
II. Задачи на	3ч.	5ч.	4ч.	4ч	3ч.	4ч.	4ч.	4ч.	3ч.	34

сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.										(17/17)
III. Итоговое занятие									1ч.	2 (0/1)
Итого	4	5	4	4	3	4	4	4	4	36 (16/20)

**2 год обучения.**

Раздел /месяц	сентябрь	Октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Всего Теория/практика
I. Вводное занятие	1ч.									1 (0/1)
II. Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.	3ч.	5ч.	4ч.	4ч	3ч.	4ч.	4ч.	4ч.	3ч.	34 (17/17)
III. Итоговое занятие									1ч.	2 (0/1)
Итого	4	5	4	4	3	4	4	4	4	36 (16/20)

Продолжительность учебного года	1.09.2022 – 31.05.2023
Количество учебных недель	36 недель (273 дня)
1 полугодие	16 недель (86 дней)
2 полугодие	20 неделя (97 дней)
Промежуточная аттестация	4я неделя декабря
Итоговая аттестация	3-4 неделя мая
Летний период	1.06.2023- 31.08.2023

## Содержание программы

1-ый год обучения (36 часов)

### I. Вводное занятие.

**Тема 1. Вводное занятие «Поможем Незнайке».** Техника безопасности. Диагностика. Разминка для ума – загадки. Сл. Игра «Концовки». Сл. игра «Отвечайте, правда ли». Упр. «Продолжи логический ряд. Зачеркни ненужное. Найди лишний предмет. Найди отличие.

### II. Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.

**Тема 2. Веселая логика.** Размышлялки. Интерактивная игра «Умные корзины». Работа с карточками. Игра «Свойства».

**Тема 3. В мире цвета.** Разминка для ума – хитрые загадки. Игра «Радуга» игры с палочками Кьюзерена. Минутка для отдыха – интервью. Я найду цвета везде. Игра «Подбери по цвету».

**Тема 4. Веселая логика.** Хитрые вопросы. Игры-шутки. Интерактивная игра «Обобщение». Сл. игра «Кто кем становится». Д/и «Дома зверей». Загадки.

**Тема 5. Веселая логика.** Загадки. Рассуждалки. Д/У «Найди все фигуры по цвету». «Четвертый лишний». «Супер - маркет» - классификация. Логический поезд.

**Тема 6. «Умники и умницы».** Загадки – отгадки. Рассуждалки. Д/и «Логический город...». Путешествие в страну «Поиграйка». Расставь по местам. Найди лишний. Ассоциации.

**Тема 7. «Что – то здесь не так!».** Разминка для ума «Концовки». Рассуждалки «А почему?». Д/и «Овощи – фрукты», шестой лишний. Упр. «Смысловые пары». Упр. «Чего не хватает?». Ассоциации.

**Тема 8. «Если бы, да кабы...».** Интеллектуальная разминка (загадки – разгадки). Рассуждалки «Если бы я был...». Д/и «Найди лишнее». «Логические цепочки». Д/и «Геометрическое лото». Д/и «Логика»

**Тема 9. «Для тех, кто любит потруднее».** Интеллектуальная разминка. Размышлялки. Логико – математический тренажер. Упр. «Мастерская». Упр. «Заколдованные фигуры». Разложи так... Логический поезд. Ассоциации «Концовки».

**Тема 10. «Причины событий».** Интеллектуальная разминка. Рассуждалки. Сл. игра «Концовки». Упр. «Разложи ленты». Упр. «Рыбки в реке». «Что лишнее». «Найди пару». Эвристическая беседа: «Причины - события».

**Тема 11. «Прогулка в лес».** Загадки – размышлялки. Д/И «Три медведя» - рассуждалки. Классификация «Назови одним словом». Соедини флажки не нарушая закономерности. «Что лишнее» - обведи все по.... Собери в ... Составь сериационный ряд.

**Тема 12. «Поможем крокодилу».** Блиц-опрос. Рассуждалки «Если бы я был...». Д/И «Признаки предметов которые нас окружают». Упр. «Обведи одним цветом». Найди отличия. Какая фигура лишняя. Найди и проведи. Внимание логика – презентация.

**Тема 13. «Мастерская Блоков».** Интеллектуальная разминка. Размышлялки «Если бы я был...». Игра «На, над, под». Упр. «Мастерская». Упр. «Закономерность». Разложи так... Логический поезд. Концовки логические.

**Тема 14. «Кто? Что? И наоборот».** Ителлектуальная разминка – размышлялки. Игра – тренажер «Зимние загадки». «Столько – сколько». «Собери в группы». «Найди, кто лишний». «Чего больше – обведи» - логические. Мешочки. Раскрась бусы – сериационный ряд. «Что лишнее».

**Тема 15. «Отважные путешественники».** Разминка для ума. Сл. игра «Кто кем становится». Перепутаница». Найди общий признак. Дорисуй, что общего. Что лишнее - обведи. Догадайся – дорисуй. Составь сериационный ряд. Исправь ошибки художника.

**Тема 16. «Дед Мороз и Санта».** Ителлектуальная разминка –Загадки Дед Мороза. Хитрые вопросы. Найди логическую пару. Логическая игра «Ассоциации». Интерактивная игра «Кто придет на маскарад». Какая картинка лишняя.

**Тема 17. «Праздник в стране Блоков».** Интеллектуальная разминка (Размышлялки – шутки). Игра тренажер: «Когда – это бывает». Исправь ошибку. Что лишнее – зачеркни. Соедини одной линией.

**Тема 18. «Умники и Умницы».** Разминка для ума. Скажи наоборот. Придумай – раскрась. Назови одним словом. Найди все круги. Презентация – тренажер: «Аналогии».

**Тема 19. «Счастливый случай».** Интеллектуальная разминка. «Лабиринт». Найди лишнее. Цвет и форма. Ассоциации.

**Тема 20. «Умные кубики».** Размышлялки. Д/и «Путаница». Д/и. «Соты Кайя». Расставь по порядку. Продолжи ряд – сериация. Логика.

**Тема 21. «Логические лабиринты».** Интеллектуальная разминка – задачи в стихах. Найди лишнее. Придумай вопросы. Логическая цепочка. Логическая мозаика. Пройди лабиринт.

**Тема 22. «Логический поезд».** Разминка для ума. Найди и назови парные предметы. Игра на внимание. Что лишнее. Логическая цепочка (ремонт поезда). Логическая мозаика (четвертый лишний). Пройди лабиринт.

**Тема 23. «Клуб Всезнаек».** Интеллектуальная разминка – размышлялки. Упр. «Что общего». Назови одним словом. Логическая цепочка (орнаменты). Логическая мозаика (включи в группу). Упр. «Ошибка художника». Пройди лабиринт.

**Тема 24. «Путешествие в страну Блоков».** Интеллектуальная разминка – хитрые задачи. Упр. «Помоги клоуну». Продолжи ряд. Чем похожи. Логическая цепочка (деревья, звездочки). Игра «Ассоциации». Сл. игра «Снежный ком».

**Тема 25. «Самый Умный».** Размышлялки. Упр. «Четвертый лишний». Подбери недостающий. Найди и исправь ошибку. Игра «Анология». Составь ряд – закономерность. Рисунок – двойник. Закончи сериационный ряд.

**Тема 26. «Не к селу, не к городу».** Интеллектуальная разминка – задачи – шутки. «Что было раньше, что потом». Ассоциации. Составь группу. Логические пары. Логические блоки. Пройди лабиринт.

**Тема 27. «Знатоки».** Разминка для ума – рассуждалки. Задачи – шутки. Объедини в группы. Разложи и раскрась по образцу. Кто с кем разговаривает. Что за чем. Логическая мозаика. Снежный ком.

**Тема 28. «Путешествие на логическом поезде».** Интеллектуальная разминка – хитрые задачи. Где больше. Что лишнее – замени. Нарисуй такой же. Логические пары. Игра «Признаки». Логический поезд.

**Тема 29. «В стране Блоков».** Разминка для ума – логические задачи. Это правда или нет? Назови концовки. Собери в группы. Зачеркни лишнее. Расставь, не нарушая закономерностей. Логические пары. Ассоциации.

**Тема 30. «Проблемные игры».** Интеллектуальная разминка – размышлялки. Родственники – сл. Игра. Сл. игра «Доскажи словечко». Разложи и раскрась. Найди 2 одинаковых. Расставь, не нарушая закономерностей. Найди ошибку. Логическая мозаика. Пройди лабиринт.

**Тема 31. «Умные кубики».** Разминка для ума – хитрые вопросы. Сл. игра «Четвертый лишний». Сл. игра «Кто больше». Собери в группы. Продолжи узор. Найди закономерность. Продолжи логический ряд.

**Тема 32. «Любопытный Буратино».** Интеллектуальная разминка – рассуждалки. Кто меньше? Найди правильный путь. Собери в группы. Раскрась бусы, соблюдая ритм. Найди и продолжи ряд. Что лишнее – зачеркни и придумай. Название. Презентация – тренажер «Простоквашино».

**Тема 33. «Умники и Умницы».** Разминка для ума – хитрые задачи. Подобрать слова по толкованию. «Задачи для Алеши» логический тренажер. Четвертый лишний. Верю – не верю.

**34. Почемучки.** Интеллектуальная разминка – загадки. Логический тренажер «Веселые клоуны». Чего больше. Эвристические беседы. Упр. «Сравнение» (различие). Ассоциации.



**Тема 35. «Брейн – ринг».** «Брейн – ринг» - итоговая игра. Продолжи предложение. Найди 6 отличий. Расшифруй картинку. Логическая мозаика. Нарисуй по образцу. Определи этажи.

### III. Итоговое занятие.

**Тема 36. «Что, где, когда» - итоговая игра.** Блиц – опрос. Хитрые задачи. Нарисуй узор, сохраняя ритм. Найди лишнюю фигуру. Продолжи логический ряд. Кубики Дьенеша. Логическая мозаика. Ассоциации. Игра «Веселая логика». Игра «Логический домик».

## Содержание программы

2-ый год обучения (36 часов)

### I. Вводное занятие.

**Тема 1. Вводное занятие «Веселая логика».** Техника безопасности. Диагностика. Интеллектуальная разминка. Рассуждалки. Сл. игра «Концовки». Игра тренажер «В гостях у золушки». Д/и «Логика».

### II. Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.

**Тема 2. «Почемучка».** Брейн – ринг: Продолжи предложение. Игра тренажер «Раскраска». Расшифруй картинку. Определи этажи. Найди 10 отличий.

**Тема 3. Веселая логика.** Тестовая беседа. Определение уровня интеллекта. Игры – загадки. «Назови фигуру». Сл. игра «Назови по порядку».

**Тема 4. Веселая логика.** Разминка для ума. (загадки – шутки). Сл. игра «Родственники». Эвристическая беседа - «Без чего не может быть». Д/и «Логика». Собери целое. Узнай по признакам. Стосчет.

**Тема 5. Веселая логика.** Интеллектуальная разминка – хитрые вопросы. Сл. игра «Отвечайте, правда ли». Сл. игра «Узнай по описанию». Д/и «Признаки». Составь логический ряд. Ассоциации. Стосчет.

**Тема 6. «Умники и умницы».** Интеллектуальная разминка. Д/и «Логический поезд». Первая игра из серии: «Что, где, когда». Игра «День – ночь». Игры с палочками Кюизенера.

**Тема 7. «Волшебный круг».** Интеллектуальная разминка. Д/и «Подбери по цвету», «Найди лишний предмет». Развитие моторики «Дорисуй». Продолжи логический ряд. Д/и «Круг Луллия».

**Тема 8. «В гостях у Стосчетика».** Разминка для ума. Д/и «Найди лишнее». С/и «Сравнение» - презентация. Работа в карточке. Вспомни и назови - эвристические беседы. Танграм. Логический домик. Стосчет.

**Тема 9. «Праздник в стране Блоков».** Разминка для ума. Д/и «Узнай по описанию». Подбери заплатки к коврикам. Пройди лабиринт. Стосчет. Динамические картинки. Кубики Дьенеша.

**Тема 10. «Посудная лавка» - кростики.** Интеллектуальная разминка. Расскажи сказку. Найди различия 10. Стосчет. Дорисуй. Игры с палочками Кюизенера.

**Тема 11. «Умники и умницы».** Разминка для ума. Знакомство со стихотворением. Рассуждалки – эвристические. Собери пазл «Цветные фигуры». Дорисуй узор. Стосчет.

**Тема 12. «Мозговой штурм».** Головоломки. Интеллектуальная разминка – головоломки. «Поле чудес». Определи по цвету, форме, вкусу. Найди общее. Стосчет. Найди самое большое число. Реша задачу.

**Тема 13. «Паровозик из Ромашкова» - путешествие в логический город.** Интеллектуальная разминка (загадки –шутки). Составление рассказов –эвристические. Д/и «Логические блоки». Логическая цепочка. Стосчет.

**Тема 14. На золотом крыльце сидели.** Интеллектуальная разминка – новогодние обманки. Пазлы – собери картинку «Дед мороз». Найди – сравни и убери. Логический поезд. Динамические картинки. Зимние задания

- Тема 15. «Маленькие Эйнштейны».** Разминка для ума. Составление небылиц. Кубики Дьенеша. Игра тренажер «Баба – яга». Аналогии. Игры с палочками Кюизенера
- Тема 16. «В стране Почемушки».** Интеллектуальная разминка. Головоломки. Рассуждалки – эвристические беседы. Кубики Дьенеша. Найди 10 отличий. Зимняя игра «Что. Где. Когда».
- Тема 17. «Академия Деда Мороза».** Новогодняя викторина. Подбери подарок. Объедини предметы. Найди лишний и объясни почему. Найди и нарисуй два одинаковых. Помоги Деду Морозу.
- Тема 18. «Звездный час».** Интеллектуальная разминка (рассуждалки). Узнай по признакам - найди. Задачи на сериацию. Пройди лабиринт. Игры с палочками Кюизенера. Стосчет.
- Тема 19. «Умники и Умницы».** Разминка для ума. Игра – тренажер: «Юные умники». Волшебные клеточки. Аналогии. Систематизация.
- Тема 20. «В универмаге».** Умозаключение – «Чего не может быть». Комбинаторные задачки. Кубики Дьенеша. Упр. на сериацию. Что лишнее. Пройди лабиринт. Логический домик. Стосчет.
- Тема 21. «Мозговой штурм».** Блиц – опрос. Кубики Дьенеша. Упр. «Яйцо Колумба». Найди отличия. Запомни пару. Пройди лабиринт. Дорисуй. Стосчет.
- Тема 22. «Пристань несокрушимой логики».** Разминка для ума (Рассуждалки). Блиц – опрос: «Вопросы – ответы». Упр. «Продолжи предложение». Найди лишний предмет из 8. Парные аналогии. Пройди лабиринт. Стосчет
- Тема 23. «Умники и умницы».** Интеллектуальная разминка (хитрые вопросы). Упр. «Тренировка памяти». Кубики Дьенеша. Назови одним словом. Игры с палочками Кюизенера. Комбинаторные задачки. Пройди лабиринт. Стосчет
- Тема 24. «Ученый кот».** Разминка для ума (загадки). Упр. «Рассуждалки» - «Концовки». Какую фигуру убрали. Логический домик. Ошибка художника. Дорисуй. Лабиринт. Стосчет.
- Тема 25. «На золотом крыльце сидели».** Блиц – опрос (Хитрые вопросы). Д/и «Истории в картинках». Тренажер учимся мыслить. Задания на сериацию. Логическая цепочка. Игры с палочками Кюизенера.
- Тема 26. «Умники и Умницы».** Разминка для ума (хитрые задачки). Упр. «Продолжи предложение». Работа с картинками «История в картинках». Упр. «Объедини одним словом». Кубики Дьенеша. Упр. «Тренируем внимание». Логическая мозаика. Найди лишний предмет. Стосчет.
- Тема 27. «Интеллектуалы».** Интеллектуальная разминка –загадки - смешилки. Упр. «Тренировка памяти». Тренажер «Задачи для Алеши». Кто больше. Игра с предметами (сериации). Ассоциации. Стосчет.
- Тема 28. «Веселая логика».** Разминка для ума «Лента времени». Д/и «Признаки». Игра «Моделирование». Логический домик. Дорисуй, не нарушая закономерность. Танграм. Д/и «Веселая логика». Стосчет.
- Тема 29. «Блиц –игра».** Блиц – опрос. «Лента времени». Игра «Торопись, да не ошибись» (сериация). Комбинаторные задачи. История в картинках. Пройди лабиринт. Стосчет. Д/и «Логика».
- Тема 30. «Умники и Умницы».** Интеллектуальная разминка (Размышлялки). Логические задачи. Упр. на сериацию. Д/и «Четвертый лишний». Упр. «Узнай по признакам». Ассоциации. Танграм.
- Тема 31. «Забавные Блоки».** Разминка для ума (Хитрые задачки). Игра – тренажер «морской бой». Упр. «Тренировка памяти». Упр. «Разбей на группы». Д/и «Веселая логика». Д/и «Свойства»
- Тема 32. «Брейн - ринг».** Игра – тренажер «Веселые клоуны». Упр. «Найди 10 отличий». Дорисуй, сохраняя закономерность. Стосчет. Логический поезд.
- Тема 33. «Мозговой штурм».** Блиц опрос (логические задачки). Ошибка художника. Упр. «Родственники». Логические пары. «Временная лента». Тренажер «Вовка в тридесяти

царстве».

**Тема 34. «В логическом городе».** Разминка для ума – комбинаторные задачи. Упр. «Отвечайте, правда ли». Найди отличия. Не нарушай последовательность Игра «Смотри в оба». Тренажер – танграм. Тренажер «Прятки»

**Тема 35. «Умники и умницы».** Хитрые задачки – головоломки. Игра – тренажер «Три богатыря и логика». Упр. на внимание. Исправь ошибку. Ассоциации.

### III. Итоговое занятие.

**Тема 36. «Что. Где. Когда»** - итоговая игра. Блиц – опрос. Комбинаторные задачи. Задание на сериации и систематизацию. Черный ящик. Умозаключение. Игра «Муха». Игра «Веселая логика».

## Методические материалы

Организуя занятия по развитию логического мышления, важно помнить, что для успешного развития детьми умениями и навыками необходимо учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их желания и интересы. С возрастом ребёнка расширяется содержание, усложняются задания и игры, появляются новые средства развития.

*Основными методами проведения занятий являются:*

- словесные (эвристические беседы, художественное слово, загадки, напоминание о последовательности работы, совет),
- наглядные,
- практические,
- игровые.

Используемые методы дают возможность запоминать и обрабатывать информацию, что влияет на полноту восприятия окружающего мира; формируют эмоционально-положительное отношение к интеллектуальным играм; способствуют более эффективному развитию воображения, находчивости, сообразительности, памяти и мышление.

*В процессе работы обеспечивается интеграция всех образовательных областей:*

- Социально-коммуникативное развитие.
- Познавательное развитие.
- Речевое развитие.
- Художественно-эстетическое развитие.
- Физическое развитие.

*Принципы организации образовательной деятельности по программе «Мир логики»:*

- подача материала в игровой форме;
- развитие интеллектуальных способностей детей, сообразительности;
- развивать интерес к учебе;
- выбор тематики, приемов работы в соответствии с возрастом детей;
- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

### Разработка тематического занятия №31: «Забавные Блоки».

**Цель:** Развивать у детей способности логически мыслить на основе использования задач разной сложности.

**Задачи:**

**Образовательная:** продолжать тренировать детей в решении логических задач, отыскивать точки по системе координат и называнию координаты любой точки,

закреплять понятие вправо - влево.

**Развивающая:** развивать словесно-логическое мышление, произвольное внимание и память через выполнение игровых упражнений и заданий, формировать способности систематизации предметов по определенным признакам.

**Воспитательная:** создавать условия для позитивной коммуникации детей в процессе непосредственно образовательной деятельности, способности слушать не только педагога, но и друг друга, быть максимально внимательными в момент объяснения учебных задач и не отвлекаться в процессе выполнения задания.

**Оборудование:** карточки – задания к задачам «Задача про лягушек», «Задача про котов, к игре «Разное и одинаковое», к упражнению «Разбей на группы»; счетные палочки, простой карандаш, цветные карандаши, поле с координатами для игры «Проложи маршрут», цветные ладошки с кодом для клеток.

### Ход занятия

#### 1. Вводная часть (мотивационный этап)

Ребята, я рада нашей очередной встрече и хочу пожелать вам удачного дня. Давайте подарим друг другу хорошее настроение и сделаем маленькую разминку. Я знаю небольшую разминку про любопытную Варвару и предлагаю вам ее сделать.

#### **Эмоциональная настройка:**

Любопытная Варвара (*поднимают и опускают плечи*)

Смотрит влево (*поворот тела/корпуса влево*)

Смотрит вправо (*поворот тела/корпуса вправо*)

Смотрит вверх (*поднимают голову вверх*)

Смотрит вниз (*опускают голову вниз*)

Чуть присела на карниз (*полуприседание*)

А с него свалилась вниз (*резко сесть на стул*).

#### 2. Основная часть

Ребята, любите ли вы ходить в гости? А нравится вам принимать гостей у себя дома? А что гости вам приносят? Сегодня к нам в гости пришли любознательные и забавные Блоки, а зовут их: Размышляй, Тактик, Запоминай, Сравнивай. Каждый из них принес вам в подарок очень интересные игры - задания. Забавные блоки приглашают вас поиграть с ними. Вы согласны?

#### **1. Задания от Блока Размышляй. Разминка для ума (хитрые задачи).**

Ребята, первым нас приглашает блок Размышляй. Он очень любит обо всем размышлять решать различные задачи. Сегодня Размышляй принес нам очень хитрые задачи, которые долго пытался решить, но так и не смог. А мы с вами решали много разных хитрых задач. Давайте поможем Размышляю.

- *Задача про лягушек.*

Ребенку предоставляется рисунок с изображением 3-х кувшинок (синего, желтого и красного цвета), а также 3-х лягушек (с именами “ЖА”, “ЖУ” и “ИЯ”).

*Условием задачи являются следующие утверждения:*

Лягушка “ЖУ” всегда выбирает красную кувшинку.

Лягушке “ИЯ” не нравятся красная и синяя кувшинки.

Лягушка “ЖА” не привередливая и может сидеть на любой кувшинке.

Вопрос: Каким образом распределятся лягушки на кувшинках?

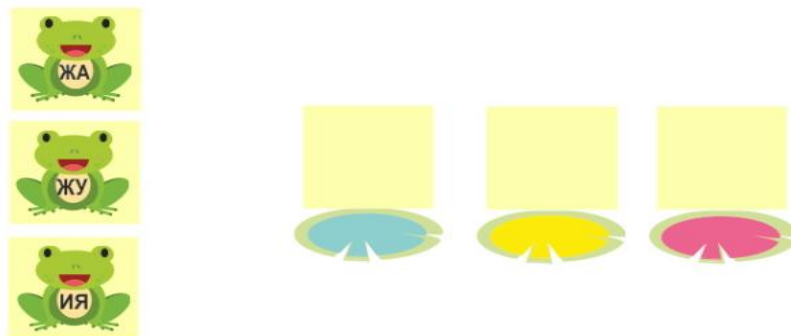
*Решение:*

Определить лягушку, о которой точно сказано, на кувшинке какого цвета она будет сидеть наверняка (Лягушка “ЖУ” будет находиться на красной кувшинке).

Поскольку лягушка “ИЯ” не будет сидеть ни на красной, ни на синей, то для нее остается только одно место — желтая кувшинка (Лягушка “ИЯ” сядет на желтую кувшинку).

Так как красная и желтая кувшинки уже заняты, лягушке “ЖА” придется сесть на единственно свободную синюю кувшинку.

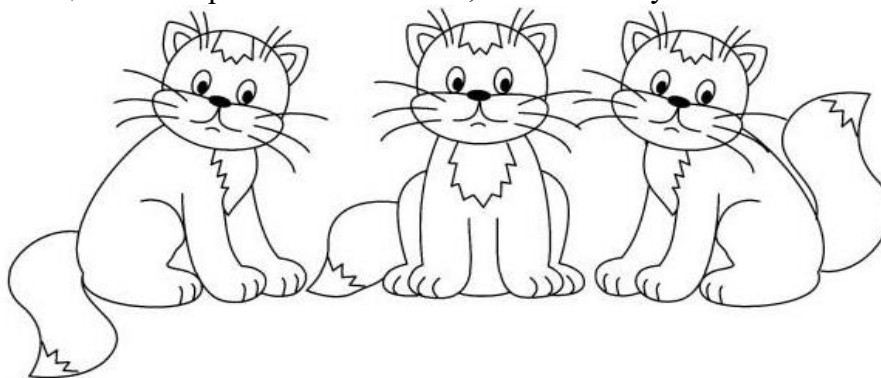
Ответ: “ЖУ” — на красной, “ИЯ” — на желтой, “ЖА” — на синей.



- *Задача про котов.*

*Условие задачи:*

Слева от Мурзика рыжий кот Тишка, справа от Мурзика черный кот Кузя. А Мурзик голубого цвета. Раскрась котов и скажи, как кого зовут.



*Решение:*

Кот Мурзик находится по середине (или между) котами Тишка и Кузя. Его раскрасим голубым карандашом. Слева Тишка, раскрасим оранжевым карандашом. А справа кот Кузя, его раскрасим черным карандашом.

Спасибо за хитрые задачи Размышляю и давайте поиграем с блоком Запоминай.

## **2. Упражнение «Тренировка памяти». Задание от блока Запоминай.**

Замечательный блок Запоминай очень любит тренировать свою память, и играть в игры на запоминание. Он приготовил нам увлекательную игру со счетными палочками. Игра называется «Тренировка памяти».

- *Упражнение: «Тренировка памяти».*

На столе у Запоминай из 5 палочек сложена фигура. В течение нескольких секунд посмотрите на эту фигуру, запомните, как расположены палочки и их цвет. После этого вернитесь на свое рабочее место и попробуйте с помощью других 5 палочек сделать такую же картину.

Поначалу упражнение может вам даваться непросто. Если не все удалось запомнить, то вернитесь и взгляните на фигуру Запоминай еще на секунду и воссоздайте образ точнее.

## **3. Задание от блока Тактик. Игра – тренажер: «Морской бой».**

Наш третий гость, Блок Тактик, очень серьёзный. Он всегда занят поиском новых средств и способов ведения игр. Особенно ему нравится игра «Морской бой». По её принципу Тактик приготовил нам занимательную игру «Проложи маршрут на карте».
















Представьте себе, что вы отправляетесь путешествовать по морю. Тактик разработал маршрут вашего путешествия. А чтобы вы могли ориентироваться в море, он нарисовал карту с системой координат. На карте любую точку можно найти, если уметь пользоваться установленной системой, с которой вы знакомились ранее и уже научились кодировать клетки. Внимательно посмотрите на карту и рассмотрите эту систему координат. (Дети рассматривают систему координат, расположенную на полу).

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	О	Е	Ы	Я	А	И

Ребята, что изображено по горизонтали? (6 букв). Какие это буквы? (гласные). А по вертикали? (числа от 1 до 6).

Ваша задача проложить маршрут путешествия по морю. Каждый из вас получает красочные ладошки, на которых стоит код клетки. Найдите данную клетку на карте и прикрепите к ней ладошку. (Детям раздаются ладошки с кодом. Педагог просит каждого ребенка зачитать код и предлагает найти соответствующую клетку на карте).

Коды клеток: О1; О2; О3; О4; О5; О6; Е2; Е6; Ы3; Ы6; Я4; Я6; А5; А6; И6.

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	О	Е	Ы	Я	А	И

Молодцы, ребята, освоили систему кодирования клеток на карте. Посмотрите внимательно на карту и скажите, на что похож наш маршрут? Правильно. Эта фигура – треугольник.

**4. Задания от блока Сравнявай. Игра: «Разное и одинаковое», Упражнение: «Разбей на группы».**

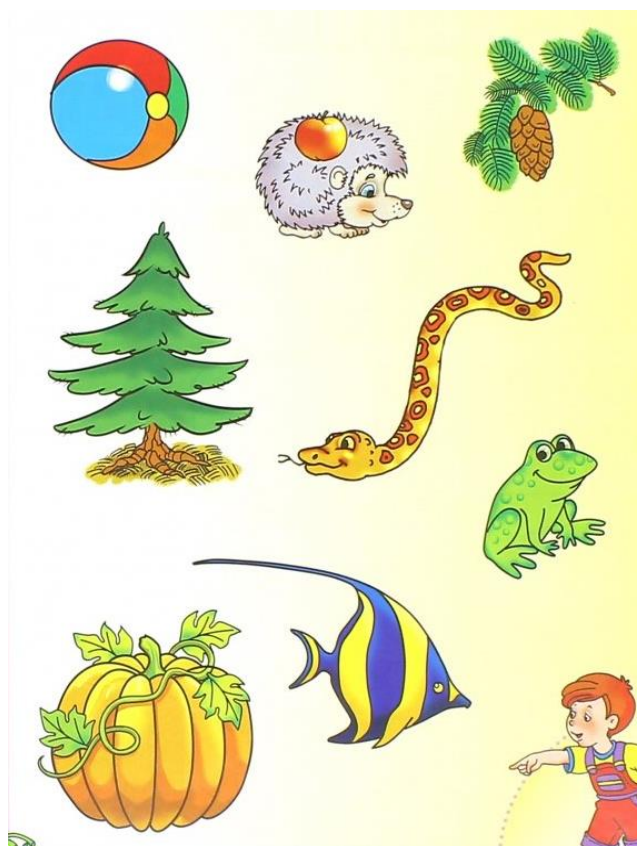
Блок Сравнявай очень любит сравнивать различные предметы и разделять их на различные группы. Он приготовил нам два забавных задания. Первое из них игра «Разное и одинаковое».

- Игра «Разное-одинаковое». На карточке у вас нарисованы две девочки. Они близнецы и очень похожи. Девочки любят носить одинаковую одежду. Ваша задача: дорисовать платья так, чтобы они у обеих девочек были одинаковыми.



Второе задание от блока Сравняй упражнение «Разбей на группы»  
 - Упражнение: «Разбей на группы».

В карточке найдите и обведите синим цветом гладкие предметы, желтым – колючие, зеленым – шероховатые, красным – скользкие.



### 3. Заключительный этап.

- Итак, мы выполнили все задания. Ребята, вам понравилось помогать нашим друзьям Блокам? Чьи задания вам понравились больше? Трудно или легко было выполнять задания? Возьмите красный шарик и отнесите его в корзинку того Блока, чье задание было для вас самым трудным. Возьмите зеленый шарик и положите его в корзинку одного из Блоков, чье задание вам понравилось больше всего.

- А наши забавные Блоки благодарят вас за то, что вы показали им, как много знаете и умеете, были внимательными, сообразительными, настойчивыми. И за то, что вы замечательно справились с заданиями, которые они для вас приготовили. На этом наше занятие заканчивается. Ребята, давайте скажем «Спасибо» Блокам за интересные игры и задачи! До следующей встречи.



**Источники:**

1. [upload2.schoolrm.ru>iblock/7b7/.../....docx](http://upload2.schoolrm.ru/iblock/7b7/.../....docx)
2. [kidteam.ru>golovolomki-dlya-detey-5-6-7-let.html](http://kidteam.ru/golovolomki-dlya-detey-5-6-7-let.html)
3. [chudo-udo.info>dorisuj-kartinku](http://chudo-udo.info/dorisuj-kartinku)
4. [abirint.ru](http://abirint.ru)

**Оценочные материалы****Мониторинг освоения программы**

Для оценки используются следующие критерии:

- 1) Степень психосоциальной зрелости (тестовая беседа, предложенная С.А. Банковым).
- 2) Уровень школьной зрелости и уровень интеллекта по тесту Керна - Йерасека.
- 3) Уровень умственной работоспособности по корректурным пробам.
- 4) Исследование уровня восприятия.
- 5) Исследование памяти.
- 6) Исследование мышления.

**Вопросы для собеседования**

1. Назови свою фамилию, имя, отчество.
2. Назови фамилию, имя, отчество мамы, папы.
3. Ты девочка или мальчик? Кем ты будешь, когда вырастешь, женщиной или мужчиной?
4. У тебя есть брат, сестра? Кто старше?
5. Сколько тебе лет? А сколько будет через год? Через два года?
6. Сейчас утро или вечер? День или утро?
7. Когда ты завтракаешь – вечером или утром? Обедаешь – утром или днем? Что бывает раньше – обед или ужин?
8. Где ты живешь? Назови свой домашний адрес.
9. Кем работает твой отец, мать?
10. Ты любишь рисовать? Какого цвета этот карандаш (ленточка, платье)?
11. Какое сейчас время года – зима, весна, лето или осень? Почему ты так считаешь?
12. Когда можно кататься на санках – зимой или летом?
13. Почему снег бывает зимой, а не летом?
14. Что делает почтальон, врач или учитель?
15. Зачем нужны в школе звонок или парта?
16. Ты сам(а) хочешь пойти в школу?
17. Покажи свой правый глаз, левое ухо. Для чего нужны глаза, уши?
18. Каких животных ты знаешь?
19. Каких ты знаешь птиц?
20. Кто больше: корова или коза? Птица ли пчела? У кого больше лап: у собаки или у петуха?
21. Что больше – 8 или 5, 7 или 3? Посчитай от 3 до 6, от 9 до 2.
22. Что нужно сделать, если нечаянно сломаешь чужую вещь?

**Диагностические задания**

Показатели	Диагностический материал	Диагностическое задание
А). Мышление Сравнение Классификация Закономерность	Картинки – задания Игрушки Дидактические игры	1.Сравни картинки 2.Найди отличия 3. Найди и соедини одинаковые 4. Сходство и различие 5. Объедини в группы 6. Назови одним словом 7. Найди лишний



		8. Продолжи ряд 9. Не нарушь закономерность
Б) Причины и следствия Аналогии Умозаключения Пространственно	Вопросы для собеседования Игрушки Дидактические игры	1. Составь пару по признакам 2. Подбери нужную картинку 3. Закончи предложение 4. Закончи рассуждение 5. Назови номера фигур в рамках 6. Найди фрагмент в каждом ряду 7. Назови фигуры, из которых составлены картинки 8. Что кому нужно 9. Работаем с сюжетом
В) Память	Реальные предметы Образцы с узорами Мелкие игрушки Геометрические фигуры Картинки с изображением разных предметов Рассказы различной степени сложности	1. Найди 3 предмета, обладающие различными свойствами 2. Разложите предметы в ряд по порядку с закрытыми глазами. 3. Кого напоминает предмет, нарисуйте. 4. Нарисуйте точно такой же узор по памяти 5. Что исчезло 6. Слушай и повторяй 7. Запомни порядок 8. Воспроизвести текст
Г) Внимание	Предмет – силуэт Части предметов Лабиринты Картинки Бланки с перепутанными линиями Набор сюжетных картин Словесные игры с мячом	1. Выбери пару и сопоставь силуэты 2. Узнай, что это 3. Рассмотр части предмета и дорисуй 4. Распутайте линии 5. Что изменилось 6. Рассмотрите картинки, запомните все детали и расскажите. 7. Найдите отличия (5-7 штук) 8. Съедобное – несъедобное 9. Сделай так же

### Условия реализации программы

Занятия проходят на базе Дома детского творчества с детьми дошкольного возраста в качестве одного из модулей к программе «Детство».

#### Материально-техническая база.

**Помещение:** для занятий используется просторное, сухое, с естественным доступом воздуха, светлое помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим нормам. Столы и стулья соответствуют росту детей. Учебная комната оформлена в соответствии с эстетическими нормами.

Создание предметно-развивающей среды происходит с учетом принципа интеграции образовательных областей. Материалы и оборудование для одной образовательной области могут использоваться и в ходе реализации других областей.

#### Материально – Технические средства обучения:

- бумага А-4,
- простые карандаши,
- цветные карандаши,
- кубики Дьенеша,

- палочки Кьюзерена,
- дидактические логические игры,
- маркеры, ватные палочки, счетные палочки,
- интерактивная доска,
- презентации,
- развивающие игры, логические мозаики, ребусы, таблицы,
- картинки с короткими историями,
- развивающая предметно - игровая система Соты Кайе,
- словесные игры, хитрые задачи и вопросы, логические задачи, головоломки, кроссворды, тексты размышлялки,
- музыкальный центр,
- мультимедийное устройство,
- компьютер,
- многофункциональное устройство (принтер, сканер, копир),
- фотоаппарат,
- видеокамера.

**Кадровое обеспечение:** занятия по программе «Детство. Мир логики» могут вести педагоги дополнительного образования для детей, имеющие специальное образование или курсовую подготовку, имеющие опыт работы с детьми дошкольного возраста и знающие возрастные особенности детей 5-7 лет. Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования Шахова Татьяна Анатольевна.

### **Список литературы**

#### **для педагога:**

1. Горова Л.А. Играй, думай, разгадывай. (От 5 лет). – ОНИКС, 2007 г.
2. Дорофеева А. Логическое мышление. – Мозаика – синтез. 2005г.
3. Завязкин О.В. Играя, развиваем логику. – Бао – Пресс. 2005 г.
4. Кузьмина Л. Озорная логика. – Махаон. 2004 г.
5. Карпенко В.П. Занимательные задачи в стихах. – «Корифей». -2006 г.
6. Тихомирова Л.Ф. Логика для дошкольников: упражнения на каждый день. – «Академия развития». 1997 г.
7. Карпова Е.В. Дидактические игры. – Академия развития. 1997г.
8. Кузнецова В. Р. Развиваем способности. Логика (5-7 лет) – ОНИКС, 2000 г.
9. Савенков А.И. Развитие логического мышления. 5-6 лет. – Академия развития. 2004 г.
10. Савенков А.И. Развитие логического мышления. 6-7 лет. – Академия развития. 2004 г.
11. Чеснокова В.Б. Вся дошкольная программа мышления. – «РОСМЭН». 2006 г.

#### **для детей и родителей:**

1. Агаев Е.Л, Дьяченко О.М. «Чего на свете не бывает?», Москва «Просвещение» 2001.
2. Гаврина С.Е., «Проверяем знания дошкольника. Тесты», Киров «Весна», 2007.
3. Гаврина С.Е. «Веселые задачи для маленьких умников», Ярославль «Академия развития», 2006.

**Календарно тематический план**  
**по программе «Детство. Мир логики»**  
*на 2022 – 2023 учебный год*  
*1 год обучения*  
*(группы: 5, 6)*

№ пп	Разделы и темы	Кол-во часов	Теория	Практ.	Дата	Вид контроля
<b>I.</b>	<b>Вводное занятие.</b>	<b>1</b>		<b>1</b>		
1.	Вводное занятие «Поможем Незнайке».	1		1	03.09.22	Беседы, Опрос. Д/ игры
<b>II.</b>	<b>Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.</b>	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>		
2.	Веселая логика.	1	0,5	0,5	10.09.22	Самоконтроль
3.	В мире цвета.	1	0,5	0,5	17.09.22	Самоконтроль
4.	Веселая логика.	1	0,5	0,5	24.09.22	Самоконтроль
5.	Веселая логика.	1	0,5	0,5	01.10.22	Самоконтроль
6.	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	08.10.22	Самоконтроль
7.	«Что – то здесь не так!».	1	0,5	0,5	15.10.22	Самоконтроль
8.	«Если бы, да кабы...».	1	0,5	0,5	22.10.22	Самоконтроль
9.	«Для тех, кто любит потруднее».	1	0,5	0,5	29.10.22	Самоконтроль
10	«Причины событий».	1	0,5	0,5	05.11.22	Самоконтроль
11	«Прогулка в лес».	1	0,5	0,5	12.11.22	Самоконтроль
12	«Поможем крокодилу».	1	0,5	0,5	19.11.22	Самоконтроль
13	Мастерская Блоков».	1	0,5	0,5	26.11.22	Самоконтроль
14	«Кто? Что? И наоборот».	1	0,5	0,5	03.12.22	Самоконтроль
15	«Отважные путешественники».	1	0,5	0,5	10.12.22	Самоконтроль
16	«Дед Мороз и Санта».	1	0,5	0,5	17.12.22	Самоконтроль
17	«Праздник в стране Блоков».	1	0,5	0,5	24.12.22	Самоконтроль

						роль
18	«Умники и Умницы».	1	0,5	0,5	14.01.23	Самоконт роль
19	«Счастливый случай».	1	0,5	0,5	21.01.23	Самоконт роль
20	«Умные кубики».	1	0,5	0,5	28.01.23	Самоконт роль
21	«Логические лабиринты».	1	0,5	0,5	04.02.23	Самоконт роль
22	«Логический поезд».	1	0,5	0,5	11.02.23	Самоконт роль
23	«Клуб Всезнаек».	1	0,5	0,5	18.02.23	Самоконт роль
24	«Путешествие в страну Блоков».	1	0,5	0,5	25.02.23	Самоконт роль
25	«Самый Умный».	1	0,5	0,5	04.03.23	Самоконт роль
26	«Не к селу, не к городу».	1	0,5	0,5	11.03.23	Самоконт роль
27	«Знатоки».	1	0,5	0,5	18.03.23	Самоконт роль
28	«Путешествие на логическом поезде».	1	0,5	0,5	25.03.23	Самоконт роль
29	«В стране Блоков».	1	0,5	0,5	08.04.23	Самоконт роль
30	«Проблемные игры».	1	0,5	0,5	15.04.23	Самоконт роль
31	«Умные кубики».	1	0,5	0,5	22.04.23	Самоконт роль
32	«Любопытный Буратино».	1	0,5	0,5	29.04.23	Самоконт роль
33	«Умники и Умницы».	1	0,5	0,5	06.05.23	Самоконт роль
34	«Почемучки».	1	0,5	0,5	13.05.23	Самоконт роль
35	«Брейн-Ринг».		0,5	0,5	20.05.23	Самоконт роль
<b>III.</b>	<b>III. Итоговое занятие.</b>	<b>1</b>		<b>1</b>		
36.	«Что, где, когда» - итоговая игра.	1		1	27.05.23	Беседы, Опрос. Д/ игры

**Календарно тематический план  
по программе «Детство. Мир логики»  
на 2022 – 2023 учебный год  
2 год обучения  
(группы: 1, 2, 3, 4)**

№	Разделы и темы	Кол-во	Теория	Практ.	Дата	Вид
---	----------------	--------	--------	--------	------	-----

пп		часов				контроль
<b>I.</b>	<b>Вводное занятие.</b>	<b>1</b>		<b>1</b>		
1.	Вводное занятие: «Веселая логика». Техника безопасности. Диагностика	1		1	03.09.22	Беседы, Опрос. Д/ игры
<b>II.</b>	<b>Задачи на сериацию, поиск закономерностей, объёмно - пространственное мышление, развития памяти, классификацию, внимание.</b>	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>		
2.	«Почемучка».	1	0,5	0,5	10.09.22	Самоконтроль
3.	Веселая логика.	1	0,5	0,5	17.09.22	Самоконтроль
4.	Веселая логика.	1	0,5	0,5	24.09.22	Самоконтроль
5.	Веселая логика.	1	0,5	0,5	01.10.22	Самоконтроль
6.	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	08.10.22	Самоконтроль
7.	«Волшебный круг».	1	0,5	0,5	15.10.22	Самоконтроль
8.	«В гостях у Стосчетика».	1	0,5	0,5	22.10.22	Самоконтроль
9.	«Праздник в стране Блоков».	1	0,5	0,5	29.10.22	Самоконтроль
10	«Посудная лавка» - крестики.	1	0,5	0,5	05.11.22	Самоконтроль
11	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	12.11.22	Самоконтроль
12	«Мозговой штурм».	1	0,5	0,5	19.11.22	Самоконтроль
13	«Паровозик из Ромашкова».	1	0,5	0,5	26.11.22	Самоконтроль
14	На золотом крыльце сидели.	1	0,5	0,5	03.12.22	Самоконтроль
15	«Маленькие Эйнштейны».	1	0,5	0,5	10.12.22	Самоконтроль
16	«В стране Почемучии».	1	0,5	0,5	17.12.22	Самоконтроль
17	«Академия Деда Мороза».	1	0,5	0,5	24.12.22	Самоконтроль
18	«Звездный час».	1	0,5	0,5	14.01.23	Самоконтроль
19	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	21.01.23	Самоконтроль
20	«В универмаге».	1	0,5	0,5	28.01.23	Самоконтроль

21	«Мозговой штурм».	1	0,5	0,5	04.02.23	Самоконт роль
22	«Пристань несокрушимой логики».	1	0,5	0,5	11.02.23	Самоконт роль
23	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	18.02.23	Самоконт роль
24	«Ученый кот».	1	0,5	0,5	25.02.23	Самоконт роль
25	На золотом крыльце сидели.	1	0,5	0,5	04.03.23	Самоконт роль
26	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	11.03.23	Самоконт роль
27	«Интеллектуалы».	1	0,5	0,5	18.03.23	Самоконт роль
28	«Веселая логика».	1	0,5	0,5	25.03.23	Самоконт роль
29	«Блиц – игра».	1	0,5	0,5	08.04.23	Самоконт роль
30	«Умники и умницы».	1	0,5	0,5	15.04.23	Самоконт роль
31	«Забавные Блоки».	1	0,5	0,5	22.04.23	Самоконт роль
32	«Брейн - ринг».	1	0,5	0,5	29.04.23	Самоконт роль
33	«Мозговой штурм».	1	0,5	0,5	06.05.23	Самоконт роль
34	В логическом городе.	1	0,5	0,5	13.05.23	Самоконт роль
35	«Умники и умницы».		0,5	0,5	20.05.23	Самоконт роль
<b>III.</b>	<b>III. Итоговое занятие.</b>	<b>1</b>		<b>1</b>		
36.	«Что. Где. Когда?» - итоговые игры. Блиц – опрос. Комбинаторные задачи. Задание на сериации и систематизацию.	1		1	27.05.23	Беседы, Опрос. Д/ игры

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 506007919238457772130328223527430359021468957989

Владелец Мацицкая Ольга Олеговна

Действителен с 08.11.2022 по 08.11.2023