

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**«Школа «Липовая роща»**

ПРИНЯТА  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 1 от 28.08.2023

УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора МАОУ  
«Школа «Липовая роща»  
Ильясова Д.Р.  
Приказ № 163 от 30.08.2023

**Дополнительная общеразвивающая программа**

по развитию логического мышления для детей дошкольного возраста

«Логическая азбука»

Возраст обучающихся – 4-6 лет

Срок реализации – 1 год

Составитель:

Черезова Надежда Викторовна,  
воспитатель

Ижевск, 2023

## Пояснительная записка

Программа «Логическая азбука» помогает детям дошкольного возраста в игровой форме освоить различные математические понятия, сформировать навыки выполнения различных предметных действий, развивать речь, умения анализировать, классифицировать, сравнивать, обобщать полученную информацию, а также развить важные для детей этого возраста психологические процессы. Содержание определено программой STEM-ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество) Т. В. Волосовец, В.А. Маркова, С.А. Аверин», представлено следующими разделами: количество и счёт, величина, геометрические фигуры, ориентировка во времени и пространстве, обучение решению логических задач.

**Цель:** Развивать необходимые дошкольнику представления, знания в области математики и развить умственные способности детей.

### Задачи:

- Формировать общее представление о множестве и числе;
- Формировать навыки количественного и порядкового счета в пределах 10;
- Учить соотносить количество предметов с соответствующей цифрой ;
- Учить сравнивать множества;
- Знакомить с математическими знаками;
- Развивать логическое мышление;
- Развивать самостоятельность при выполнении поставленной задачи;

**Возраст обучающихся:** 4 - 5 лет

### Форма занятий

Форма занятий – групповая.

Годовая учебная нагрузка по программе «Логическая азбука» - 32 час.

Образовательная деятельность для детей 4-х лет по данной программе проходит 1 раз в неделю, продолжительностью 20 минут.

Наполняемость групп составляет 10- 14 человек

### Ожидаемый результат:

К концу обучения дети должны знать:

- цифры до 10
- свойства блоков , основанных на сенсорных эталонах (цвет, форма, величина)
- название игры головоломки «Танграм» и ее составляющие

уметь:

- считать в пределах 10, понимать отношения между числами, устанавливать равенство и неравенство групп предметов
- различать количественный и порядковый счет
- выделять признаки сходства и различия между предметами и объединять их по признаку (группировать и классифицировать предметы, опираясь на их свойства)
- уметь выполнять операции с одним, двумя, тремя множествами (объединение, включение, пересечение).

- трансформировать детали игр-головоломок в плоскостном пространстве
- понимать задание и выполнять его самостоятельно, объяснить и доказать правильность выполненного задания

### Учебно-тематический план для детей 4 – 5 лет 1 год обучения

№ п/п	Название темы занятий	Кол-во часов	Практика	Теория	Формы контроля
1.	2.	3.			4.
1.	«Давайте познакомимся»	1	0,5	0,5	Упражнения на умения ориентироваться в свойствах блоков
2.	«Вот какие чудеса»	1	0,5	0,5	Упражнения на умения ориентироваться в свойствах блоков
3.	«Магазин игрушек»	1	0,5	0,5	Упражнения на умения ориентироваться в свойствах блоков
4.	«Прогулка по городу»	1	0,5	0,5	Упражнения на умения ориентироваться в свойствах блоков
5.	«В гостях у Витаминки»	1	0,5	0,5	Задание на построение логической цепочки
6.	«Мы знаем все»	1	0,5	0,5	Задание на построение логической цепочки
7.	«Сказочные истории»	1	0,5	0,5	Упражнения на классификацию
8.	«Ежьи истории»	1	0,5	0,5	Упражнения на классификацию
9.	«Три котенка»	1	0,5	0,5	Упражнения на классификацию
10.	«В гости к четырехугольникам»	1	0,5	0,5	Задания на работу с кодовыми карточками
11.	«Переполох»	1	0,5	0,5	Задания на работу с кодовыми карточками
12.	«Путешествие»	1	0,5	0,5	Задания на работу с кодовыми карточками
13.	«Новогодний карнавал»	1	0,5	0,5	Задания на работу с кодовыми карточками
14.	«Размышлялки»	1	0,5	0,5	Задания на работу с кодовыми карточками
15.	«Зимняя прогулка»	1	0,5	0,5	Задание на построение сериационного ряда
16.	«В зоопарке»	1	0,5	0,5	Задания на построение множества
17.	«В гости к бабушке Федоре»	2	1	1	Наблюдение. БД. Игра «Второй ряд»
18.	«Мышиные истории»	1	0,5	0,5	«Танграм». Выкладывание фигурки
19.	«Отважные кладоискатели»	1(2)	0,5(1)	0,5(1)	БД. Знакомство с отрицанием (кодовые карточки),
20.	«Разноцветные сказки»	2	1	1	«Танграм». Построение фигуры по общему образцу
21.	«Цветик-семицветик»	1	0,5	0,5	БД. Знакомство с отрицанием (кодовые карточки )
22.	Сказка «Катя и Рыжик»	1	0,5	0,5	Нахождение блока с

					отрицанием всех свойств. Игра «Переводчики»
23.	«Помоги Незнайке»	1	0,5	0,5	Нахождение блока с отрицанием всех свойств. Игра «Переводчики»
24.	«Интересная книга»	1	0,5	0,5	БД. Игра с обручами
25.	«Путешествие в страну загадок»	2	1	1	БД. Игра с обручами
26.	«Мы умеем все»	2	1	1	БД. «Угадай, какой блок в коробочке»
	ИТОГО	32 часа	15 (14,5)	15 (14,5)	

## Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Логическая азбука» и имеет социально-педагогическую направленность.

Программа «Логическая азбука» помогает детям дошкольного возраста в игровой форме освоить различные математические понятия, сформировать навыки выполнения различных предметных действий, развивать речь, умения анализировать, классифицировать, сравнивать, обобщать полученную информацию, а также развить важные для детей этого возраста психологические процессы. Содержание определено программой STEM-ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество) Т. В. Волосовец, В.А. Маркова, С.А. Аверин, представлено следующими разделами: количество и счёт, величина, геометрические фигуры, ориентировка во времени и пространстве, обучение решению логических задач.

**Цель:** Развивать необходимые дошкольнику представления, знания в области математики и развить умственные способности детей.

### Задачи:

Формировать навыки количественного и порядкового счёта в пределах 20;

Знакомить с математическими знаками;

Знакомить с составом числа в пределах 5

Формировать умение замещать свойства предметов схемами и символами

Развивать логическое мышление;

Развивать самостоятельность при выполнении поставленной задачи;

Развивать инициативу;

Воспитывать внимание; самостоятельность и интерес к познанию.

**Возраст обучающихся:** 5 - 6 лет

### Форма занятий

Форма занятий – групповая.

Годовая учебная нагрузка по программе «Логическая азбука» - 32 час

Образовательная деятельность для детей 5-ти лет по данной программе проходит 1 раз в неделю, продолжительностью 25 минут.

Наполняемость групп составляет 10- 14 человек

### Ожидаемый результат:

К концу обучения дети должны

знать:

- цифры до 20, четные и нечетные числа
- состав числа в пределах 5
- свойства блоков, основанных на сенсорных эталонах (цвет, форма, величина)
- название игры головоломки «Монгольская игра» и «Колумбово яйцо» и ее составляющие

уметь:

- считать в пределах 20,
- считать в прямом и обратном порядке,
- выделять признаки сходства и различия между предметами и объединять их по признаку (группировать и классифицировать предметы, опираясь свойства и отрицание свойств)
- уметь выполнять операции с одним, двумя, тремя множествами (объединение, включение, пересечение).

- трансформировать детали игр-головоломок в плоскостном пространстве
- понимать задание и выполнять его самостоятельно, объяснить и доказать правильность выполненного задания

## Учебно-тематический план для детей 5 – 6 лет 2 год обучения

№ п/п	Название темы занятий	Кол-во часов	Практика	Теория	Формы контроля
1.	2.	3.			4.
1.	«Давайте поиграем»	1	0,5	0,5	Построение цепочки по 1,2 свойствам
2.	«Четвероногие друзья»	1	0,5	0,5	Построение цепочки по 2, 3 свойствам
3.	«В гости к Карлсону»	1	0,5	0,5	Рассели блоки в домики
4.	«Путешествие в геометр. город»	1	0,5	0,5	Упражнение на нахождение противоположностей
5.	«Что расскажет нам перо жар-птицы»»	1	0,5	0,5	Обозначение кодовых карточек.
6.	«Истории черепахи Тартиллы»»	1	0,5	0,5	Колумбово яйцо. «Черепаха»
7.	«Путешествие на острова»	1	0,5	0,5	БД. Деление на два множества
8.	«Разговоры по телефону»	1	0,5	0,5	БД. Работа с двумя множествами
9.	«По страницам сказок»	1	0,5	0,5	Упражнение на состав числа. 1,2,3,4
10.	«Праздник числа»	1	0,5	0,5	Упражнение на состав числа. 1,2,3,4
11.	«Забавные снеговики»	1	0,5	0,5	Упражнение на нахождение сходства и различия.
12.	«Мы играем»	1	0,5	0,5	«Назови соседей числа»
13.	«Размышлялки»	1	0,5	0,5	Игра на обобщение «Что общего»
14.	«Поиграй-ка»	1	0,5	0,5	«Монгольская игра»:название деталей
15.	«Мы построим дом»	1	0,5	0,5	Монгольская игра . Строим дом.
16.	«Подводный мир»	1	0,5	0,5	наблюдение
17.	«Гулял по улице щенков»	1	0,5	0,5	БД.: работа с двумя множествами с отрицанием
18.	«Прогулка в Африку»	1	0,5	0,5	игра «На свою ветку»
19.	«Забавные человечки»	1	0,5	0,5	БД.: игра «На свою ветку»
20.	«Паровозик из Ромашкова»	1	0,5	0,5	Монгольская игра: конструирование по памяти
21.	«Бюро добрых услуг»	1(2)	0,5(1)	0,5(1)	игра «Найди выход»
22.	«В гостях у сказки»	1	0,5	0,5	игра «Кто хозяин»
23.	«Волшебный транспорт»	1	0,5	0,5	Игра с 3 обручами
24.	«Путешествие по островам»	1	0,5	0,5	Игра с 3 обручами

25.	<i>«Незнайка на дне рождения»</i>	1	0,5	0,5	Игра с 3 обручами
26.	<i>«Сочиняем сказку»</i>	2	0,5	0,5	Занимательные задачи
27	<i>«Путешествие по стране логических блоков»</i>	1	0,5	0,5	Логические концовки
	<b>ИТОГО</b>	<b>32 часа</b>	<b>16 (15,5)</b>	<b>16 (15,5)</b>	