

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение  
города Бузулука «Детский сад №25»

Принята  
на педагогическом совете  
МДОБУ «Детский сад №25»  
протокол № 1 от «29» августа 2023 г.

Утверждаю:  
заведующий МДОБУ «Детский сад № 25»  
\_\_\_\_\_/Л.В. Лапина  
приказ № 07-04/118 от 29.08. 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Цветная логика»**

Возраст обучающихся: 3-5 лет  
Срок реализации: один год

Автор - составитель:  
Никулина Н.В. старший  
воспитатель  
первой квалификационной категории

Бузулук, 2023

## Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Цели, задачи.....	3
3. Календарно - тематический план для младшей группы.....	5
4. Календарно – тематический план для средней группы.....	12
5. Годовой календарный учебный график.....	18
6. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	18
7. Планируемые результаты.....	19
7. Оценочные и методические материалы: формы контроля, критерии отслеживания усвоения программы, условия реализации программы, воспитательная работа.....	19
8. Используемая литература.....	20

### **Пояснительная записка**

Младший и средний возраст – это период наиболее интенсивного развития всех органов и систем организма ребенка, формирования разнообразных умений и поведения малыша. У детей трех лет быстро совершенствуется деятельность органов чувств, зрительные и слуховые восприятия.

Успешность умственного, физического, эстетического воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, т. е. от того насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее.

Сенсорное развитие является фундаментом для умственного развития ребенка. Человечество выработало основные сенсорные эталоны, задача педагогов - передать этот опыт ребенку, научить его использовать этот опыт в дальнейшем.

Незаменимым материалом для сенсорного развития, для закрепления основных сенсорных эталонов (форма, размер, цвет, толщина) являются блоки Дьенеша. Посредством блоков Дьенеша возможно научить ребенка не только узнавать и называть какое-либо свойство предмета, формировать представление об их многообразии и совокупности проявления каждого из свойств (треугольник может быть большой и маленький, толстый и тонкий, желтый, красный и синий), но и заложить умение сравнивать, анализировать.

Игры – занятия с блоками Дьенеша позволяют ребенку овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, способности к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению.

Игры с блоками способствуют развитию координации движений, развитию речи. Дети начинают использовать более сложные грамматические структуры предложений в речи на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов. Способствуют развитию внимания, памяти, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Рабочая программа составлена с учетом основных принципов, требований к организации и содержанию к учебной деятельности в ДОУ, возрастных особенностях детей 3-4 лет. Программа реализуется посредством основной общеобразовательной программы «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, а также включает разработки зарубежных и российских авторов. Программа разработана в соответствии с Федеральным государственным стандартом. А так - же со следующими нормативными документами:

- ФЭ «Об образовании в РФ» от 23.07.2013 г;
- Концепцией дошкольного воспитания;
- СанПин от 30 июня 2013 г. 2.4.1.3049-13.

Возраст детей, участвующих в реализации программы с 3 до 5 лет.

**Цель рабочей программы** - обогащение чувственного опыта детей младшего и среднего дошкольного возраста, формирование предпосылок для дальнейшего умственного развития.

#### **Задачи рабочей программы**

- Создать условия для обогащения чувственного опыта, необходимого для полноценного восприятия окружающего мира, и накопления сенсорного опыта детей в ходе предметно-игровой деятельности через игры с дидактическим материалом – блоками Дьенеша;
- Способствовать формированию умения ориентироваться в различных свойствах предметов (цвете, величине, форме, количестве, положении в пространстве и пр.);
  - Способствовать развитию способности наглядного моделирования;
  - Способствовать воспитанию первичных волевых черт характера в процессе овладения целенаправленными действиями с предметами (умение не отвлекаться от поставленной задачи, доводить ее до завершения, стремиться к получению положительного результата и т.д.), эмоционально-положительное отношение к сверстникам в игре;

- Способствовать развитию сенсорных способностей, пальцевой моторики, формированию обследовательских навыков.

### Календарно – тематическое планирование для младшей группы

Месяц	Неделя	Тема занятий	Цель занятий	Кол-во занятий/часов
Сентябрь	1.	Диагностика	Выявления уровня знания детьми основных цветов, геометрических фигур	2/1
	2.	Диагностика	Выявления уровня знания детьми основных цветов, геометрических фигур	2/1
	3.	Игра «Первое знакомство с блоками Дьенеша»	Формирование первого представления о блоках Дьенеша.	2/1
	4.	Игра «Первое знакомство с блоками Дьенеша»	Формирование первого представления о блоках Дьенеша.	2/1
	Итого:			8/4
Октябрь	1.	Игра «Цвет, классификация по одному признаку». «Какой это цвет?»	Знакомство с основными цветами: красный, синий, желтый	2/1
	2.	Игра «Что нам привёз Мишутка?»	Способствовать развитию умения выделять в геометрических фигурах признак цвета, различать и называть основные цвета	2/1
	3.	Игра на внимание «Чего не стало?» и «Что изменилось?»	Закреплять умение различать и называть основные цвета	2/1
	4.	Игра на внимание «Найди пару»	Закреплять умение различать и называть основные цвета	2/1
	Итого:			8/4
Ноябрь	1.	Игры «Цвет и форма, классификация по одному признаку». «Какой это формы?»	Способствовать развитию умения различать фигуры, выделяя признак формы: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник	2/1
	2.	Игра «Что нам привёз Лисёнок?»	Способствовать развитию умения выделять в признак формы, различать и называть основные геометрические фигуры	2/1
	3.	Игра на развитие тактильных ощущений «Чудесный мешочек»	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры по заданному признаку формы, развивать тактильные ощущения	2/1

	<b>4.</b>	Игра «Отгадай фигуру»	Способствовать развитию умения давать характеристику фигуры по условному обозначению (схематическое изображение геометрических фигур)	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Декабрь</b>	<b>1.</b>	Игра «Продолжи дорожку»	Способствовать развитию умения различать и называть геометрические фигуры, используя схематическое изображение геометрических фигур, выполнять действия, согласно определенному правилу	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Угости матрешек печеньем»	Способствовать развитию умения различать геометрические фигуры по заданному признаку величины	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игры «Цвет и форма, классификация по одному признаку». «Какого размера фигуры?»	Способствовать развитию умения различать фигуры, выделяя признак величины	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Продолжи дорожку»	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры, используя схематическое изображение геометрических фигур, выполнять действия, согласно определенному правилу	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Январь</b>	<b>1.</b>	Игра «Укрась елки игрушками»	Способствовать развитию умения различать геометрические фигуры по заданному признаку величины, выполнять постройки, согласно определенному правилу	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игры «Цвет и форма, классификация по двум признакам». «Какого цвета и формы?»	Развивать умение выделять одновременно два признака: цвет и форму. Закреплять умение знать и называть основные цвета: красный, синий, желтый, формы	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Что лежит в корзинке?»	Способствовать развитию умения выделять одновременно два признака формы, различать и называть основные геометрические фигуры и их цвет	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>6/3</b>
<b>Февраль</b>	<b>1.</b>	Игра «Построй домик»	Закреплять умение различать и	<b>2/1</b>

<b>в р а л ь</b>			называть геометрические фигуры по двум признакам: <i>цвет и форма</i> , способствовать развитию конструктивных умений, выполнять действия, согласно определенному правилу	
	<b>2.</b>	Игра «Садовники»	Закреплять способности действия наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, умения выделять одновременно три признака геометрических фигур, действовать, согласно заданному правилу	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игры «Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам». «Какого цвета, формы и величины?»	Развивать умение выделять одновременно три признака: цвет, форма, величина.	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Садовники»	Закреплять способности действия наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, умения выделять одновременно три признака геометрических фигур, действовать, согласно заданному правилу	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>М а р т</b>	<b>1.</b>	Игра «Мы - конструкторы»	Способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Продолжи ряд»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Хоровод»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям,	<b>2/1</b>

			предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	
	<b>4.</b>	Игра «Бусы для мамы»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Ап ре ль</b>	<b>1.</b>	Игра «Волшебное дерево»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Диагностика	Выявление уровня овладения программой кружка «Цветная логика. Блоки Дьенеша»	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Диагностика	Выявление уровня овладения программой кружка «Цветная логика. Блоки Дьенеша»	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Итоговое мероприятие для родителей: Игра-занятие «Кукла в гостях у малышей»	Цель: закреплять у детей умения классифицировать и обобщать фигуры по трем свойствам (по цвету, форме и величине), развивать пространственное воображение, сообразительность, логическое мышление. Задачи: - закреплять умение называть геометрические фигуры, описывать их свойства (познавательное развитие); - развивать внимание, воображение, логику (познавательное развитие);	<b>2/1</b>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- создать условия для побуждения детей к речевой активности (речевое развитие);</li> <li>- создавать условия для развития диалогической речи (речевое развитие);</li> <li>- обеспечить условия для выражения детьми своего мнения (социально-коммуникативное развитие);</li> <li>- способствовать развитию навыков взаимодействия (социально-коммуникативное развитие);</li> <li>- организация детских видов деятельности (общение ребенка с взрослым, общение ребенка со сверстниками, творческая деятельность)</li> </ul>	
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Май</b>	<b>1.</b>	Игра «Магазин»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Угости Мишек печеньем»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Угости Зайчиков печеньем»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и	<b>2/1</b>



			неявном виде (на основе отрицания)	
	<b>4.</b>	Игра «Мы - конструкторы»	Способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>И юн ь</b>	<b>1.</b>	Игры «Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с тремя обручами)». «Угадай фигуру»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Что лишнее?»	Способствовать развитию способности классифицировать геометрические фигуры по трем признакам	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Посади цветы на клумбы»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Что лишнее?» Игры «Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с тремя обручами)». «Угадай фигуру»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>И юл ь</b>	<b>1.</b>	Игра «Что лишнее?»	Способствовать развитию способности классифицировать геометрические фигуры по трем признакам	<b>2/1</b>

	<b>2.</b>	Игра «Хоровод»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Продолжи ряд»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление.	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Хоровод»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Август</b>	<b>1.</b>	Игра «Магазин»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Волшебное дерево»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Магазин»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах пред-	<b>2/1</b>

			метов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	
	<b>4.</b>	Игра «Волшебное дерево»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>

#### Календарно – тематическое планирование для средней группы

Месяц	Неделя	Тема занятий	Цель занятий	Кол-во занятий/ часов
Сентябрь	<b>1.</b>	Диагностика Игры «Цвет, классификация по одному признаку». «Какой это цвет?»	Выявление уровня умения ориентироваться в различных свойствах предметов (цвете, величине, форме, количестве, положении в пространстве и пр.) Выявление уровня развития умения наглядного моделирования	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Диагностика Игра «Что нам привёз Мишутка?»	Выявление уровня умения ориентироваться в различных свойствах предметов (цвете, величине, форме, количестве, положении в пространстве и пр.) Выявление уровня развития умения наглядного моделирования	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игры на внимание «Чего не стало?» и «Что изменилось?»	Закреплять умение различать и называть основные цвета	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра на внимание «Найди пару»	Закреплять умение различать и называть основные цвета	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
Октябрь	<b>1.</b>	Игры «Цвет и форма, классификация по одному признаку» «Какой это формы?»	Способствовать развитию умения различать фигуры, выделяя признак формы: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Что нам привёз Зайчишка?»	Способствовать развитию умения выделять в признак формы, раз-	<b>2/1</b>

			личать и называть основные геометрические фигуры	
	3.	Игра на развитие тактильных ощущений «Чудесный мешочек»	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры по заданному признаку формы, развивать тактильные ощущения	2/1
	4.	Игра «Отгадай фигуру»	Способствовать развитию умения давать характеристику фигуры по условному обозначению (схематическое изображение геометрических фигур)	2/1
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Н о я б р ь</b>	1.	Игра «Продолжи дорожку»	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры, используя схематическое изображение геометрических фигур, выполнять действия, согласно определенному правилу	2/1
	2.	Игры «Цвет и форма, классификация по одному признаку». «Какого размера фигуры?»	Способствовать развитию умения различать фигуры, выделяя признак величины	2/1
	3.	Игра «Угости матрешек печеньем»	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры, используя схематическое изображение геометрических фигур, выполнять действия, согласно определенному правилу	2/1
	4.	Игра «Укрась елки игрушками»	Способствовать развитию умения различать геометрические фигуры по заданному признаку величины, выполнять постройки, согласно определенному правилу	2/1
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Д е к а б р ь</b>	1.	Игры «Цвет и форма, классификация по двум признакам». «Какого цвета и формы?»	Развивать умение выделять одновременно два признака: цвет и форму. Закреплять умение знать и называть основные цвета: красный, синий, желтый, формы	2/1
	2.	Игра «Что лежит в корзинке?»	Способствовать развитию умения выделять одновременно два признака формы, различать и называть основные геометрические фигуры и их цвет	2/1
	3.	Игра «Продолжи дорожку»	Закреплять умение различать и	2/1

			называть геометрические фигуры по двум признакам: цвет и форма, выполнять действия, согласно определенному правилу.	
	<b>4.</b>	Игра «Построй домик»	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры по двум признакам: цвет и форма, способствовать развитию конструктивных умений, выполнять действия, согласно определенному правилу	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Январь</b>	<b>1.</b>	Игры «Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам». «Какого цвета, формы и величины?»	Развивать умение выделять одновременно три признака: цвет, форма, величина	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Садовники»	Способствовать развитию способности действия наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, умения выделять одновременно три признака геометрических фигур, действовать, согласно заданному правилу	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Мы - конструкторы»	Способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>6/3</b>
<b>Февраль</b>	<b>1.</b>	Игра «Угадай фигуру»	Способствовать развитию способности действия наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игры «Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с двумя обручами)». «Угадай фигуру»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям,	<b>2/1</b>

			предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	
	<b>3.</b>	Игра «Бусы для мамы»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Угости мишек печеньем»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Ма рт</b>	<b>1.</b>	Игра «Мы - конструкторы»	Способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Угадай фигуру»	Способствовать развитию умения наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Посади цветы на клумбы»	Способствовать развитию умения наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Что лишнее?»	Способствовать развитию способности классифицировать геометрические фигуры по трем признакам	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Ап ре ль</b>	<b>1.</b>	Игра «Мы - конструкторы»	Способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему	<b>2/1</b>

	<b>2.</b>	Диагностика	Выявления уровня овладения программой кружка «Цветная логика. Блоки Дьенеша»	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Диагностика	Выявления уровня овладения программой кружка «Цветная логика. Блоки Дьенеша»	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Итоговое мероприятие «Квест - игра» совместно с родителями	Закреплять у детей умения классифицировать и обобщать фигуры по трем свойствам (по цвету, форме и величине), развивать пространственное воображение, сообразительность, логическое мышление	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Май</b>	<b>1.</b>	Игра «Волшебное дерево»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Хоровод»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Продолжи ряд»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине Развивать мышление	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Магазин»	Способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	<b>2/1</b>

	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>И ю н ь</b>	<b>1.</b>	Игры на внимание «Чего не стало?»; «Что изменилось?»	Закреплять умение различать и называть основные цвета	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Что нам привёз Мишутка?»	Закрепить умение выделять в геометрических фигурах признак цвета, различать и называть основные цвета	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Найди»	Закрепить умение замечать изменения в расположении предметов, отражать в речи эти изменения	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Что изменилось»	Закрепить умение замечать изменения в расположении предметов, отражать в речи эти изменения	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>И ю л ь</b>	<b>1.</b>	Игра «Найди не такую»	Закрепить умение выделять существенные признаки, называть их	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Рассели жильцов»	Закрепить умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Продолжи ряд»	Закрепить умение находить закономерности в ряду и умение продолжать этот ряд, умение анализировать и сравнивать их в соответствии с заданием	<b>2/1</b>
	<b>4.</b>	Игра «Собери бусы»	Закрепить умение находить закономерности в ряду и умение продолжать этот ряд, умение анализировать и сравнивать их в соответствии с заданием	<b>2/1</b>
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>
<b>Ав гус т</b>	<b>1.</b>	Игра «Цепочка»	Закрепить умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку	<b>2/1</b>
	<b>2.</b>	Игра «Найди пару»	Закрепить умение называть геометрические фигуры, их цвет, величину, толщину	<b>2/1</b>
	<b>3.</b>	Игра «Собери бусы»	Закрепить умение выкладывать по образцу, объяснять последовательность действий, умение находить закономерности в ряду,	<b>2/1</b>



			делать выводы	
	4.	Игра «Поможем Золушке»	Закрепить умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам	2/1
	<b>Итого:</b>			<b>8/4</b>

**Календарный учебный график к дополнительной общеразвивающей программе «Цветная логика»**

№	Содержание	Группа детей
1	Количество возрастных групп	2
2	Начало освоения программы	01.9.2023
3	Праздничные дни	04.11.23г., 01.01-09.01.23г.,23.02.23г.,08.03.23,01.05.23,09.05.23г.
4	Окончание освоения программы	31.05.2024
5	Количество учебных недель	36
6	Продолжительность занятия	3-4 года -15 мин, 4-5 лет-20 мин
7	Сроки проведения промежуточной аттестации	Промежуточная аттестация проводится по завершению полугодия или учебного года в следующих формах: 1. Педагогическое наблюдение. 2.Открытое занятие в период с 20 по 30 декабря 2023 года и с 15 по 30 мая 2024 года

**Организационно-педагогические условия реализации программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Цветная логика. Блоки Дьенеша», рассчитана на 2 года. Для успешного освоения программы занятия проводятся 2 раза в неделю. Общее количество 188 часов.

Групповая форма работы по необходимости – индивидуальная.

Дополнительной платной услугой может воспользоваться любой желающий. Итоговыми мероприятиями по реализации программы будут: фотовыставка кружка «Цветные логические картинки», отчетное мероприятие для родителей «Кукла в гостях у малышей», «Квест – игра» совместно с родителями.

**Планируемые результаты**

1. Обогащение чувственного опыта, необходимый для полноценного восприятия окружающего мира, и накопления сенсорного опыта детей в ходе предметно-игровой деятельности через игры с дидактическим материалом – блоками Дьенеша.
2. Сформирования у детей умения ориентироваться в различных свойствах предметов (цвете, величине, форме, количестве, положении в пространстве и пр.).
3. Воспитание у детей первичных волевых черт характера в процессе овладения целенаправленными действиями с предметами (умение не отвлекаться от поставленной задачи, доводить ее до завершения, стремиться к получению положительного результата и т.д.), эмоционально-положительного отношения к сверстникам в игре.
4. У ребёнка идёт развитие сенсорных способностей, пальцевой моторики, формирование исследовательских навыков.

### **Оценочные и методические материалы**

**Диагностическое направление:** Диагностика уровня сенсорных способностей, способности действия наглядного моделирования 2 раза в год: в сентябре и в апреле.

- **Формы контроля:** наблюдения, вопросы, беседы, проводимые в процессе игры.

#### **- Критерии отслеживания усвоения программы**

3 балла – выполняют задания, отвечают правильно и уверенно

2 балла – отвечают с ошибками, справляются с заданиями с не большой помощью взрослого

1 балл – затрудняются

Высокий уровень – 10-12 баллов

Средний уровень – 6-9 баллов

Низкий уровень – 4-5 баллов

«Высокий уровень» - сравнивают 3 предмета по величине, различают и называют формы предметов: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, различают формы по толщине. Различают и называют цвета предметов.

«Средний уровень» - сравнивают 2 предмета по величине. Различают и называют форму предметов: круг, квадрат, треугольник. Различают и называют не все основные цвета.

«Низкий уровень» - различают и называют форму: круг, квадрат.

### **Условия реализации программы**

**Дидактические игры:** «Сколько?», «Художники», «Магазин»,

«Что изменилось?», «Хоровод», «Второй ряд», «Найди клад», «Игра с одним обручем», «Заселим в домики», « На свою веточку», «Цепочка», «Помоги сказочному герою», «Украсим елку бусами», «Чудесный мешочек», «Что изменилось», « Найди не такую», «Рассели жильцов», « Продолжи ряд», «Собери бусы», « Цепочка», « Алгоритм» (для индивидуальной работы с детьми), «Найди пару», «Поможем Золушке», «Украсим елку бусами», «Один обруч», « Угощение для медвежат», «Улитка», « Домино», «Два обруча», «Художники», «Лабиринт», «На свою веточку», « У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок», «Помоги муравьишкам», « Гусеница», «Волшебное дерево», « Паровозики», « Этажи», «Магазин», «Найди цветок».

**Развивающие игрушки:** наборы блоков Дьенеша

**Логические игры и упражнения с блоками Дьенеша:** «Что изменилось», «Волшебный мешочек», «3-й лишний», «Найди не такие», «Такие же», «Продолжи ряд», «Цепочка», «Найди пару», «Клад», «В один ряд».

#### **Оснащение занятий:**

- один набор на два ребёнка;
- обручи трёх цветов (красный, синий, жёлтый) по одному;
- шнурки трёх цветов (красный, синий, жёлтый) по одному набору на два ребёнка;
- альбом заданий с образцами.

#### **Воспитательная работа:**

Приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять задания по инструкции, не мешать окружающим, соблюдать порядок во время игр и при выполнении заданий, развивать умение взаимодействовать с педагогом и друг с другом.

#### **Используемая литература**

- 1.Альтхауз Д., Дум Э. Цвет - форма - количество: Опыт работы по развитию познавательных способностей детей дошкольного возраста / Рус. Пер. под ред. В.В.Юртайкина.- М.: Просвещение, 1984.- 64 с.
- 2.Афанасьева И.П. Маленькими шагами в большой мир знаний. Первая младшая группа: Учебно-методическое пособие для воспитателей ДОУ. - СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2005. - 128 с.
- 3.Бондаренко Т.М. Комплексные занятия во второй младшей группе детского сада: Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. - Воронеж: Издательство «Учитель», 2003.- 270 с.
- 4.Венгер Л.А. и др. Воспитание сенсорной культуры ребёнка от рождения до 6 лет: Кн. для воспитателя дет. Сада/Л.А.Венгер, Э.Г.Пилюгина, Н.Б.Венгер; Под ред. Л.А.Венгера.- М.: Просвещение, 1988.- 144 с.
- 5.Галанова, Т. В. Развивающие игры с малышами 3 лет / Т. В. Галанова. - Ярославль: Академия развития, 2007.
- 6.Кук Дж. Раннее сенсорное развитие малышей. (Перевод с англ.)- М., 1997.
- 7.Максаков А.И., Тумакова Г.А. Учите, играя: Игры и упражнения со звучащим словом. Пособие для воспитателя дет. сада. - 2-е изд., исправленное и дополненное - М.: Просвещение, 1983. - 144 с.
- 8.Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая Логика и математика для дошкольников. Санкт-Петербург «Детство-Пресс», 2005 – 95 с.
- 9.Пилюгина Э.Г. Занятия по сенсорному воспитанию с детьми раннего возраста: Пособие для воспитателя дет. сада.- М.: Просвещение, 1983.
- 10.Е. А. Янушко «Сенсорное развитие детей раннего возраста» / М.: Мозаика – Синтез, 2010.

