

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 154»**

Рассмотрено

на Педагогическом совете

Протокол №1 от 01 сентября 2021 г

Утверждена

Приказом заведующего

МБДОУ «Детский сад №154»

от 01.09.2021 № 312

Дополнительная общеобразовательная программа

«Кружок «Математическая головоломка»

(возраст 4-5 лет)

срок реализации программы 8 месяцев

Руководитель: Канакова Е.В.,

воспитатель

г. Нижний Новгород
2021 г.

Содержание

раздел	стр
1. Пояснительная записка	3
1.1. Нормативно-правовая база	3
1.2. Актуальность	3
1.3. Цели и задачи программы	3
1.4. Категории слушателей	4
1.5. Объем образовательной программы	4
1.6. Предполагаемые результаты освоения программы	4
1.7. Оборудование, необходимое для реализации программы	5
2. Организационно- педагогические условия	5
2.1. Формы аттестации	5
2.2. Учебный план	6
2.3. Календарный учебный график	6
3. Рабочая программа	7
3.1. Возрастные особенности детей от 4-х лет	7
3.2. Структура занятия	7
3.3. Методические приемы	7
3.4. Перспективный план работы	8
3.5. Оценочные материалы	14
4. Методические материалы	14
4.1. Литература	14

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовая база

Дополнительная общеобразовательная программа (далее Программа) является нормативно- управленческим документом, определяющим специфику содержания образования и особенности организации образовательного процесса кружка «Математическая головоломка» для детей 4 года жизни в МБДОУ «Детский сад № 154». Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (75 статья), Правилами оказания платных образовательных услуг, утвержденные Постановлением Правительства РФ от 15.09.2020 г. № 1441, имеет интеллектуальную направленность и направлена на:

- развитие умственных способностей;
- развитие познавательной активности;
- развитие логического мышления;

1.2. Актуальность

Социальный заказ современных родителей характеризуют следующие моменты: Родители хорошо понимают, что наиболее востребованы и успешны в современной жизни люди творческого склада ума, инициативные, способные к эффективному сотрудничеству.

Поскольку дошкольное детство – сензитивный период для развития способностей, поэтому развивать способности детей необходимо как можно раньше.

Таким образом, педагогом необходимо объединить усилия по формированию как интеллектуальных, так и творческих способностей у детей уже с трех лет. Авторская программа «Математическая головоломка» предлагает успешный опыт подобного объединения.

Новизна Программы заключается в специально разработанном цикле комплексных тематических игр – занятий по формированию умственных творческих способностей детей, обеспечивающих обучение, развитие и воспитание детей от 3 до 4 лет за счет интеграции видов детской деятельности следующего характера: каждое занятие включает в себя **логические игры**; системности содержания и работы с ним; использование потенциала развивающих игр.

Реализация содержания программы позволит не только удовлетворить потребности родителей, но и создать равные условия для развития творческой личности каждого ребенка, обеспечить его эмоциональное благополучие, самореализацию его возможностей, мотивацию к познанию нового.

1.3. Цели и задачи Программы

Цель Программы: содействовать разностороннему развитию целостной личности ребенка; формировать интеллектуальные способности каждого ребенка.

Задачи реализации программы

Обучающие задачи:

- Приучать поддерживать отношения сотрудничества с окружающими людьми;
- Учить использовать незаконченную фигуру как деталь сюжетной композиции;

- Обучать логическим приемам работы с объектом или множествам (сравнения, обобщения, абстрагирования, деление, анализа, синтеза) на материале логических блоков Дьенеша, кубиков Никитина;

Развивающие задачи:

- Развивать произвольность воображения, внимания, памяти, поведения;
- Совершенствовать пространственное мышление, сенсомоторную координацию детей;
- Развивать способность комбинировать как основу творчества;
- Развивать умение работать по инструкции; планировать и отслеживать результат;

Воспитательные задачи:

- Обеспечить комфортный эмоциональный микроклимат, в котором каждый ребенок чувствует себя защищенным, принятым и успешным;
- Целенаправленно создавать педагогические ситуации проблемного характера, потенцирующих развитие личностных качеств ребенка;
- Поощрять проявление инициативы, самостоятельности, отзывчивости, любознательности, настойчивости каждого ребенка;
- Прививать игровую культуру детям и взрослым.

1.4. Категории слушателей

Дополнительная образовательная программа «Кружок Математическая головоломка» предназначена для детей от 3 – 4 лет.

1.5. Объем образовательной программы

Программа рассчитана на 8 месяцев обучения, занятия проводятся с октября по май. Основной формой организации деятельности детей являются кружковые занятия, которые проводятся по 1 академическому часу один раз в неделю (32 академических часа в год) с оптимальным количеством детей до 12 человек. Академический час составляет 15 минут. В середине занятия обязательна физкультминутка игрового характера.

1.6. Предполагаемые результаты освоения программы

Выпускник кружка

- имеет представление о понятиях алгоритма;
- самостоятельно создает свои варианты, конструкции по кубикам Никитина по замыслу, условию (ряду условий), словесной задаче;
- задает вопросы взрослому поискового характера; проявляет любознательность, интерес к экспериментированию и исследовательской деятельности;
- умеет работать по правилу, по образцу, и по простейшему алгоритму (2-3 шага); слушает взрослого и выполняет его инструкции;
- фиксирует свое затруднение, с помощью взрослого может выявить его причины и сформулировать познавательную задачу.

1.7. Оборудование необходимое для реализации образовательной программы

- блоки Дьенеша;
- кубики Никитина;
- интерактивная доска;
- ноутбук;

- магнитно-маркерная доска;
- столы, стульчики детские
- дидактические игры
- обручи

2. Организационно-педагогические условия

2.1. Формы аттестации

Результаты работы будут отслеживаться следующими способами: в процессе открытых занятий, а также в самостоятельной деятельности, методом беседы, наблюдения. По мере усвоения программы, отмечается уровень сформированности навыков, что позволяет выявить задатки и склонности, начальные знания и умения детей, а так же определить результативность проделанной работы, наметить пути дальнейшей деятельности.

Знания детей оцениваются по следующим критериям:

Умеет строить свою работу в соответствии с требованиями (критериями), умеет работать по правилу, по образцу, по простейшему алгоритму (2-3 шага), слушает взрослого и выполняет его инструкции.

Высокий уровень: самостоятельно, по собственной инициативе стремится к тому, чтобы выполняемые действия соответствовали требованиям, запрашивает у взрослого промежуточные и итоговые оценки: «Правильно?», «У меня так получилось?» Исправляет свои действия в соответствии с образцом и инструкцией взрослого.

Средний уровень: не проявляет инициативы в оценке промежуточных результатов действия, но может корректировать свою работу при напоминании взрослого.

Низкий уровень: не стремится к соответствию своих действий требованиям, делает «как получится», не может скорректировать свои действия в соответствии с образцом, не выполняет инструкции взрослого.

Умение применять самостоятельно новые знания и способы деятельности для решения различных задач.

Высокий уровень: при решении новой проблемной задачи ребенок самостоятельно выбирает подходящие способы, комбинирует их, может привлекать различные источники получения необходимой информации.

Средний уровень: при решении новой задачи необходима помощь взрослого.

Низкий уровень: при решении задачи ребенок использует стереотипные или случайные способы действий, при возникновении затруднения теряет интерес к задаче, возвращается к привычной деятельности.

Умение фиксировать свое затруднение: с помощью взрослого выявить его причины и сформулировать познавательную задачу; активно использовать различные способы преодоления затруднения.

Высокий уровень: фиксирует свое затруднение, предлагает способы решения.

Средний уровень: фиксирует свое затруднение, нуждается в помощи взрослого для выявления причины, предлагает способы решения.

Низкий уровень: не фиксирует свое затруднение даже после наводящих вопросов взрослого.

Способность сосредоточенно действовать в течении 10-15 минут.

Высокий уровень: в течение указанного времени или дольше, может действовать целенаправленно, самостоятельно, не отвлекаясь.

Средний уровень: выполняя задание в течение указанного времени, может отвлекаться после этого каждый раз, самостоятельно возвращается к выполнению задания.

Низкий уровень: быстро отвлекается, теряет интерес к любому заданию, после самостоятельно уже не возвращается к нему (только при напоминании взрослого).

Владение логическим приемом работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, деления, анализа, синтеза) на материале логических блоков Дьенеша.

Высокий уровень: выявляет свойства (величина, количество, форма, цвет, толщина, длина), обозначает их наличие или отсутствие в речи и графически, обобщает объекты по 2-3 признакам, объясняет сходство или различие, обосновывает свой выбор.

Средний уровень: проявляет интерес и стремление к реализации перечисленных умений, но не вполне владеет ими, периодически требуется помощь и поддержка взрослого.

Низкий уровень: не проявляет интереса к деятельности в любых ее проявлениях, не любит участвовать в коллективных играх.

Наличие представлений о понятиях алгоритма.

Высокий уровень: самостоятельно играет в игру «Алгоритмы» на материале логических блоков Дьенеша, знает кодировку блоков Дьенеша.

Средний уровень: умеет играть с помощью взрослого в игру «Алгоритмы» на материале логических блоков Дьенеша, знает кодировку блоков Дьенеша.

Низкий уровень: не умеет играть в игру «Алгоритмы» на материале логических блоков Дьенеша, не знает кодировку блоков Дьенеша.

Способность самостоятельно создавать свои варианты, конструкции из кубиков Никитина по замыслу, условию (или ряду условий), словесной задаче.

Высокий уровень: демонстрирует перечисленные умения в полной мере.

Средний уровень: проявляет интерес и стремление к реализации перечисленных умений, но не вполне владеет ими, периодически требуется помощь и поддержка взрослого.

Низкий уровень: не проявляет интереса к конструктивной деятельности в любых ее проявлениях, не любит участвовать в коллективных работах.

2.2 Учебный план

№	Технология	Количество часов
1	Блоки Дьенеша	12
2	Кубики Никитина	19
3	Аттестация	1
Итого		32

2.3 Календарный учебный график

Начало учебного года	1 октября
Количество учебных недель	32
Объем недельной нагрузки	1 занятие/15 минут
Продолжительность занятия	15 минут
Окончание учебного года	29 мая
Сроки проведения аттестации	Последняя неделя мая

3. Рабочая программа

3.1. Возрастные особенности детей 3-4 лет

В 3-4 года восприятие ребенка активно развивается. Дети оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Они могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку – величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве. Возрастает объем памяти.

Начинает развиваться образное мышление

Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность.

Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 10–15 минут.

Ведущая деятельность дошкольного возраста – игра, в рамках которой возникают новые личностные и психологические новообразования концу дошкольного возраста. Игра позволяет успешно интегрировать с ней другие виды детской деятельности.

Особенный интерес представляют развивающие игры, моделирующие сам процесс творчества. Потенциал развивающих игр:

- моделируют сам процесс творчества,

- способствуют формированию личностных качеств ребенка

(настойчивость, терпение, активность, самостоятельность и т. п.), дают «пищу для развития творческих способностей» (Б.Н.Никитин) с раннего детства, объединяют важные принципы обучения «от простого к сложному». Развивающие игры необычайно разнообразны и занимательны, задания-ступеньки создают условия, опережающие развитие способностей:

3.2 Структура занятия.

1. Вводная часть.

- Приветствие, организационный момент;

2. Основная часть.

- Игры на повторение материала;
- Физкультминутка;
- Новый материал;

3. Заключительная часть.

- Закрепление пройденного материала в виде игр, ориентировка на следующее занятие.

3.3. Методические приемы

В работе необходимо учитывать психологию возрастной категории детей, опираясь на принцип коммуникативности, функциональности мышления детей. На основе данного принципа в программе подобраны темы занятий, совпадающие с интересами детей данной возрастной группы, что способствует более раннему осознанию ими социальных процессов и подключения личности к этим процессам. Цель и задачи программы определяют систему принципов, отражающих представление о самооценности дошкольного возраста и его значении для становления и развития личности ребенка.

Принцип развития. Основная задача программы – это целостное развитие личности каждого ребенка и готовность личности к дальнейшему совершенствованию.

Принцип психологической готовности. Эмоциональный комфорт необходимое условие для самореализации дошкольника.

Принцип системности. Предполагает наличие единых линий развития и воспитания.

Принцип обучения деятельности подразумевает организацию такой детской деятельности, в процессе которой они сами делают открытия, узнают что-то новое путем решения доступных проблемных задач. Так творческий характер обретают такие виды детской деятельности как конструирование, рисование, лепка; формируется познавательная мотивация и развивается воля детей.

Принцип опоры на предшествующее (спонтанное) развитие. Программа предполагает опору на предшествующее, спонтанное, «житейское» развитие детей.

Принцип творчества. Творчеству необходимо учить, т. е. формировать у дошкольников способность переносить раннее сформированные навыки в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребность детей самостоятельно находить решение нестандартных задач и пути выхода из проблемных ситуаций.

Принцип наглядности обусловлен спецификой мышления ребенка-дошкольника.

Принцип последовательности. Программа предполагает комплекс последовательно усложняющихся заданий игрового характера.

3.3 Перспективный план работы.

Цель: способствовать овладению детьми умению элементарного моделирования.

Задачи:

- Закреплять умение детей классифицировать и абстрагировать фигуры по размеру, цвету, учить кодировать и декодировать геометрические фигуры;
- Обогащать сенсорный опыт детей, развивать основные психические процессы;
- Воспитывать у детей умение соблюдать элементарные правила, согласовывать высказывания и движения.

Месяц	Тема	Кол-во часов	Задачи	Методические приемы	Используемый материал
Октябрь	Развивающая игра «Разноцветные дорожки»	1	Познакомить с цветами (белым, синим, красным, желтым) форм. Учить выкладывать кубики в виде дорожки определенного цвета.	- игровая ситуация с машинкой; - рассматривание образца (дорожки); - индивидуальная работа; -итог (машинка едет по цветной дорожке).	Кубики Никитина
		1	Закрепить знания цвета форм. Развивать способность комбинирования предметов.	- игровая ситуация с игрушкой; - рассматривание карточек с дорожками определенного цвета.	Кубики Никитина

	Развивающая игра «Цветные квадраты»	1	Учить детей находить грани квадрата нужного цвета. Выкладывать квадрат из 4 кубиков определенного цвета.	- игровой момент с Мишкой; - рассматривание карточек; - выкладывание синего квадрата – итог (обыгрывание).	Кубики Никитина
		1	Закрепить знания цветов форм. Развивать способность комбинирования предметов.	- игровой момент с игрушкой; - рассматривание образца (карточек); - индивидуальная работа.	Кубики Никитина
Ноябрь	Развивающая игра «Разноцветные квадраты».	1	Учить детей находить грань квадрата нужного цвета. Строить квадрат из 4-х кубиков разного цвета.	- игровая ситуация с персонажем; - рассматривание картинок; - показ приемов работы; - индивидуальная работа.	Кубики Никитина
	Развивающая игра «Заборчик».	1	Учить находить грани кубика определенного цвета, выкладывать, по образцу, создавая образ заборчика.	-игровой момент с Зайкой; -образец; -выкладывание забора; -итог «Зверушки за заборчиком».	Кубики Никитина
	Развивающая игра: «Найди фигуру определенного цвета».	1	Развивать восприятие цвета и формы. Учить анализировать расположение предметов в пространстве, развивать глазомер.	-игровая ситуация с Буратино; -рассматривание блоков (цвет, форма); -д/игра «Найди фигуру».	Блоки Дьенеша
	Развивающая игра «Разноцветные квадраты».	1	Закреплять умение находить грань нужного цвета на кубике, выкладывать квадрат из четырех кубиков.	-игровая ситуация с Мишкой; -рассматривание карточек; - индивидуальное выполнение работы.	Кубики Никитина
Декабрь	Развивающая игра «Ступеньки к домику».	1	Умение находить грани кубиков определенного цвета, выкладывать в виде ступенек.	-рассматривание иллюстрации; -выкладывание по карточке и по образцу.	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Запомни узор».	1	Развивать наблюдаемость, внимание, память, доводить	-игровой момент с Белочкой; -рассматривание узора;	Кубики Никитина.

			начатое дело до конца.	-индивидуальная работа; -д/игра «Подари Белке..».	
	Развивающая игра «Елочка».	1	Учить выкладывать узоры из кубиков с двойной раскраской. Закрепить цвета, граней кубиков.	-игровая ситуация с Зайкой и елочкой; -рассматривание карточек «Елочка»; -индивидуальная работа.	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Найди свой домик».	1	Прививать умение различать цвета и формы геометрических фигур.	-игровой момент «Лесная полянка»; -д/и «Чудесный мешочек»; -д/и «Найди свой домик».	Блоки Дьенеша.
Январь	Развивающая игра «Пригласительный билет».	2	Развивать умение различать геометрические фигуры, абстрагируя их по цвету и размеру.	-игровая ситуация; - рассказывание сказки о животных; -показ геометрических фигур; -сюрпризный момент (конверт с карточками геометрических фигур); -нахождение геометрических фигур.	Блоки Дьенеша.
	Развивающая игра «Яркий флажок».	1	Продолжать учить выкладывать фигуры по карточке и образцу, закрепление цвета, формы.	-игровой момент с флажком и Ёжиком; -рассматривание карточки; -выкладывание флажка по карточке; -обыгрывание постройки (итог).	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Продолжи ряд».	1	Закреплять представления детей о геометрических фигурах. Учить выделять нужный блок из множества, выкладывать алгоритм по цепочке.	-сюрпризный момент с куклой Дашей; -рассматривание цепочки, бус на карточке; -продолжение цепочки совместно с воспитателем; -самостоятельное выкладывание.	Блоки Дьенеша.
Февраль	Развивающая игра «Найди свой домик».	1	Закреплять умение различать цвет, форму.	-д/игра «Прогулка по лесу»; -д/игра «Чудесный	Блоки Дьенеша.

			<p>Формировать представление о символическом изображении предметов.</p> <p>Учить систематизировать и классифицировать геометрические фигуры по цвету и форме.</p>	<p>мешочек»;</p> <p>-д/игра «Найди свой домик».</p>	
	Развивающая игра «Свет в окошке».	1	<p>Закреплять умения находить грань кубика нужного цвета, составлять узор по карточке и по представлению.</p>	<p>-игровой момент с Петрушкой;</p> <p>-рассматривание карточки с изображением оконца;</p> <p>-выкладывание по карточке и по памяти.</p>	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Собачка».	1	<p>Закреплять цвета и формы, умения выкладывать узор из кубиков по карточке и представлению.</p> <p>Развивать мышление, воображение, память.</p>	<p>-игровой момент с Котом и Петушком;</p> <p>-рассматривание игрушек;</p> <p>-рассматривание карточек;</p> <p>-составление узора.</p>	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Кораблик».	1	<p>Развивать у детей воображение, логику.</p> <p>Различать, называть, систематизировать блоки по цвету, величине, форме.</p>	<p>-чтение стих. «Кораблик»</p> <p>д/игра «На что похоже?»;</p> <p>-обыгрывание «В море вышли корабли».</p>	Блоки Дьенеша.
Март	Развивающая игра «Коврик для Кошечки».	1	<p>Закреплять умение выкладывать узор по карточке, располагая кубики так, чтобы получилось изображение коврика.</p>	<p>-игровой момент с Кошечкой;</p> <p>-рассматривание коврика по карточке;</p> <p>-выкладывание узора;</p> <p>-д/игра «Подарок Кошечке».</p>	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Цепочка по форме».	1	<p>Закреплять представление о геометрических фигурах.</p> <p>Учить выделять нужный блок из множества, выкладывать</p>	<p>-игровой момент с куклой;</p> <p>-д/игра «Красивая цепочка»;</p> <p>-д/игра «Подарим куклам по цепочке»;</p> <p>-рассматривание</p>	Блоки Дьенеша.

			алгоритм по цепочке.	работ.	
	Развивающая игра «Бабочка».	1	Закреплять знания цветов, форм и размеров. Развивать воображение, память, творческие способности.	-чтение стихотворения про бабочку; -рассматривание бабочек по картинке, выделяя крылышки; -составление узора по карточке из 4-х кубиков.	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Цепочка по размеру».	1	Учить детей классифицировать фигуры по цвету. Учить кодировать геометрические фигуры через отрицание.	-сюрпризный момент с Лисичкой и лисятами; -рассматривание элементов цепочки: рядом нет одинакового цвета; -д/игра «Подарим Лисичке бусы».	Блоки Дьенеша.
Апрель	Развивающая игра «Домик».	1	Закреплять умения находить нужный цвет на гранях кубиков, выкладывать узор по карточке.	-сюрпризный момент с Зайкой; -д/игра «Построим Зайке домик»; -составление узора по карточке.	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Гусеничка».	1	Учить детей составлять цепочку из блоков одинакового размера так, чтобы рядом не было фигур одинакового цвета.	-сюрпризный момент с Гусеницей; -рассматривание элементов цепочки: рядом нет одинакового цвета; -составление узора по карточке, -д/игра «Соберем гусенице подружек».	Блоки Дьенеша.
	Развивающая игра «Трамвай».	1	Закреплять знания детей о цвете и форме. Учить составлять узор по образцу и по памяти. Развивать воображение, мышление.	-сюрпризный момент с Незнайкой; -рассматривание картинки; -составление узора с использованием карточки.	Кубики Никитина.
	Развивающая игра «Что изменилось?».	1	Закреплять умение быстро определять, что изменилось в расположении фигур.	-сюрпризный момент с Буратино; -д/игра «Найди такую же фигуру»; -д/игра «Что изменилось?»	Блоки Дьенеша.
	Развивающая игра «Что изменилось?».	1	Закреплять умение быстро определять, что изменилось в расположении фигур.	-сюрпризный момент с Буратино; -д/игра «Найди такую же фигуру»; -д/игра «Что изменилось?»	Блоки Дьенеша.
Май	Развивающая игра «Что изменилось?».	1	Закреплять цвета	-игровой момент с	Кубики

игра «Красивые цветочки».		(желтый, синий, красный, белый) кубиков. Учить выкладывать кубики в определенном порядке в виде цветочков.	Мишуткой; -рассматривание карточки с цветами; -д/игра «Подарим Мишутке цветы»; -индивидуальная работа.	Никитина.
Развивающая игра «Раздели фигуры» (по цвету и форме).	1	Продолжать закреплять знания цветов, форм. Развивать способность комбинирования предметов, умение классифицировать фигуры по форме.	-игровая ситуация с Лисенком и Зайчиком; -д/игра «Вкусное печенье»; -игра «Раздели печенье и угости зверушек»; -индивидуальная работа.	Блоки Дьенеша.
Развивающая игра «Волшебный ключик».	1	Развивать логическое мышление, умение кодировать блоки с помощью знаков-символов. Учить сравнивать и обобщать.	-игровая ситуация с Ежиком; -показ приемов работы; - самостоятельная работа.	Блоки Дьенеша.
Развивающая игра «Раздели фигуры» (по размеру).	1	Закреплять умение детей классифицировать и абстрагировать фигуры по размеру. Учить кодировать и декодировать геометрические фигуры.	-проблемная ситуация «Три медведя»; -рассматривание форм; -раскладывание по размеру.	Блоки Дьенеша.

3.5. Оценочные материалы.

Результаты работы будут оцениваться на итоговом занятии в мае месяце по завершению освоения программы.

№	ФИО	показатели		
		Умение принимать задачу,	Способность самостоятельно создавать свои варианты, конструкции из кубиков Никитина по замыслу, условию (или ряду условий), словесной задаче.	Владение логическим приемам работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, абстрагирования, деления, анализа, синтеза) на материале логических блоков Дьенеша.
1				
2				
3				

1 – не справляется с заданием.

2 – низкий, справляется с помощью педагога.

3 – средний, справляется с частичной помощью педагога.

4 – высокий, справляется самостоятельно.

4. Методические материалы.

4.1. Литература.

- 1) Никитин Б. П. «Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – 3-е изд., доп.- М.: Просвещение, 1990.- 160с.: ил. – ISBN 5-09-003932-1
- 2) «Давайте вместе поиграем» 20 игр плюс Комплект игр с блоками Дьенеша. (Под редакцией Б.Б. Финкельштейн. Санкт- Петербург. ООО «Корвет». 2001г.)
- 3) Альбом заданий «Чудо –кубики для игры «Сложи узор от 2-5 лет» /С-П, ООО Корвет – 2 шт.
- 4) Е.М.Кац «Сложи узор. Варианты игр и заданий с кубиками Никитина»/ М., 2019

4.2. Электронные образовательные ресурсы электронный адрес

Электронные образовательные ресурсы электронный адрес	наименование
http://www.niro.nnov.ru/	Сайт ГБОУ ДПО НИРО
http://www.ict.edu.ru/	Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании»
http://www.detskiysad.ru/	Детский сад.Ру

http://nsportal.ru/	Социальная сеть работников образования nsportal
http://dohcolonoc.ru/	Дошколенок.ру
http://900igr.net/	900 детских презентаций
http://viki.rdf.ru/list-all-presentations	Детские электронные презентации и клипы

Приложение 1

2.2. Учебный план

№	технология	Количество часов/ аттестация
1	Блоки Дьенеша	12/1
2	Кубики Никитина	13/2
3	Палочки Кюизенера	7/1
	ИТОГО	32/4

2.3. Календарный учебный график

Начало учебного года	1 октября
Количество учебных недель	32
Объем недельной нагрузки	1 занятие/20 минут
Продолжительность занятия	20 минут
Окончание учебного года	29 мая
Сроки проведения аттестации	Последняя неделя мая

Мониторинг освоения дополнительной общеобразовательной программы
«Кружок «Математическая головоломка»

№	ФИО	показатели		
		Умение принимать задачу,	Способность самостоятельно создавать свои варианты, конструкции из кубиков Никитина по замыслу, условию (или ряду условий), словесной задаче.	Владение логическим приемам работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, абстрагирования, деления, анализа, синтеза) на материале логических блоков Дьенеша.
1				
2				
3				

- 1 – не справляется с заданием.
 2 – низкий, справляется с помощью педагога.
 3 – средний, справляется с частичной помощью педагога.
 4 – высокий, справляется самостоятельно.