

Принято на Педагогическом совете

от «28» августа 2019 г. № 5

Утверждено:

приказом

от «28» августа 2019 № 206\1-ОД

**Дополнительная общеобразовательная программа-  
дополнительная общеразвивающая программа «Эрудит»**  
муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения  
«Детский сад № 45»  
для детей 5-6 лет

Срок реализации программы: 9 месяцев

Составители:

педагог- психолог Ю.В. Кравченко

г. Нижний Новгород

## Структура программы:

Пояснительная записка.....	3
1. Организационно-педагогические условия.....	5
1.1. Материально – техническое обеспечение.....	6
2. Текущий контроль.....	6
3. Формы промежуточной аттестации.....	6
4. Учебный план.....	7
5. Календарный учебный график.....	10
6. Рабочая программа.....	16
7. Оценочные и методические материалы.....	23
7.1. Промежуточная аттестация .....	23
7.2. Методические материалы.....	25

## **Пояснительная записка**

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить. Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни. Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом. Он начинает понимать необходимость повторять, сопоставлять, обобщать, группировать материал в целях запоминания. Обучение детей классификации способствует успешному овладению более сложным способом запоминания – смысловой группировкой, с которой дети встречаются в школе. Используя возможности развития логического мышления и памяти дошкольников можно более успешно готовить детей к решению тех задач, которые ставит перед нами школьное обучение. Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов и вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество.

В старшем дошкольном возрасте начинают проявляться элементы логического мышления, характерного для школьников и взрослых, которые необходимо развивать в выявлении наиболее оптимальных приёмов развития логического мышления. Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Дидактические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности.

Посещая занятия, дети также смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий или уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

## **Характеристика мышления**

Мышление – высший познавательный процесс обобщенного и опосредованного отражения действительности. Мышление является самым важным процессом познания. С помощью мышления мы получаем знания, которые органы чувств не могут нам дать. Мышление соотносит данные ощущений и восприятий, сопоставляет, различает и раскрывает отношения между окружающими явлениями даже в их отсутствие.

Результатом мышления является мысль, выраженная в словах. Таким образом, мышление человека тесно связано с речью и невозможно без нее.

Мышление существует в трех основных формах: понятие, суждение и умозаключение. В процессе мыслительной деятельности человек использует специальные приемы или операции: анализ (мысленное разложение целого на части), синтез (мысленное объединение частей в единое целое), сравнение (установление сходства или различия между объектами), абстрагирование (выделение существенных свойств предмета и отвлечение от несущественных), обобщение (мысленное объединение объектов по их признакам). Все операции проявляются в тесной связи друг с другом. На их основе выделяются более сложные операции, такие как классификация, систематизация и др.

**Цель программы** - создание условий для максимального развития логического мышления дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе.

### **Задачи программы:**

- Познакомить детей с названиями и функциями основных частей компьютера;
- Учить детей соблюдать технику безопасности и правила поведения в компьютерном помещении;
- Способствовать овладению детьми умением работать на компьютере с клавиатурой и мышью;
- Учить детей необходимым операциям в различных компьютерных программах;
- Развивать у детей логическое мышление, умение действовать по алгоритму;
- Учить детей выполнять мыслительные операции (сравнение предметов, объединение в группы по признакам, нахождение закономерностей, составление целого из частей)

### **Актуальность программы:**

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач.

### **Новизна**

Новизна предлагаемой программы состоит в том, что содержание программы, практический материал могут варьироваться с учетом условий ее использования. Главное, на что должен быть нацелен педагог, это умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции обучающегося.

### **Планируемые результаты освоения детьми программы:**

В результате обучения по программе дети должны:

- Знать названия и функции основных частей компьютера;
- Соблюдать технику безопасности и правила поведения в компьютерном помещении;
- Использовать в работе на компьютере клавиатуру и мышь;
- Владеть необходимыми операциями в различных компьютерных программах;
- Логически мыслить, действовать по алгоритму;
- Проводить мыслительные операции (сравнение предметов, объединение в группы по признакам, нахождение закономерностей, составление целого из частей)

### **Планируемые результаты освоения детьми программы дополнительного образования: (модуль 1)**

- Знает названия и функции основных частей компьютера;
- Соблюдает технику безопасности и правила поведения в компьютерном помещении;
- Использует в работе на компьютере клавиатуру и мышь;

- Сравнивает предметы;
- Объединяет предметы в группы по признакам;
- Находит закономерности в изображении предметов.

### **Планируемые результаты освоения детьми программы дополнительного образования: (модуль 2)**

- Осуществляет необходимые операции в различных компьютерных программах;
- Составляет целое из частей;
- Расставляет предметы в определенной последовательности;
- Объединяет множества;
- Делает умозаключения.

### **Формы проведения итогов реализации программы:**

- ✓ Участие детей в конкурсах, олимпиадах, викторинах интеллектуальной направленности на разных уровнях;
- ✓ Открытые занятия в ДООУ (2 раза в год: декабрь, май).

### **1. Организационно-педагогические условия**

Настоящая программа составлена с учетом возрастных и психофизических особенностей детей 6-го года жизни.

**Срок реализации программы:** 9 месяцев (сентябрь - май).

**Режим занятий:** занятия проводятся два раза в неделю по 25 минут (академический час).

**Формы организации деятельности воспитанников на занятии:**

- групповая;
- подгрупповая;
- индивидуальная

В основе занятий для детей 5-6 лет лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, чтобы большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умение анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, а так же развиваются все виды памяти, внимания, воображение.

Занятия проводятся в увлекательной, но не развлекательной форме: физкультминутки, игровые тренинги, двигательная гимнастика для глаз, рук, способствуют снятию усталости и напряжения, развивают мелкую моторику.

Материал в программе расположен по степени нарастающей сложности, что способствует расширению круга знаний и умений воспитанников.

Одно из главных условий успеха обучения – это индивидуальный подход к каждому ребёнку.

Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, парных, индивидуальных форм организации на занятиях.

Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма.

### **Методы, в основе которых лежит способ организации обучения:**

- Словесные (устное изложение, беседа, анализ текста)

- Наглядные методы обучения(показ иллюстраций, работа по образцу, наблюдение)
- Практические методы (дидактические игры, игры –викторины, тренинги, экспериментирование)

#### **Методы в основе которых лежит уровень деятельности детей:**

- Объяснительно- иллюстративные
- Репродуктивные
- Поисковые
- Исследовательские

#### **Структура занятия состоит из трех частей:**

**Разминка.** Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на образовательную деятельность, на общение с педагогом.

**Основное содержание занятия** – изучение нового материала. Содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия.

**Физминутка.** Позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

**Закрепление нового материала.** Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новым знанием.

**Развивающая игра.** Раскрашивание «умной» картинки по теме в конце занятия является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служат стимулом для ее продолжения.

#### **1.1. Материально – техническое обеспечение**

- Столы- 10 шт.
- Стулья-20 шт.
  - Ноутбуки- 20 шт.
  - Интерактивная доска- 1 шт.
  - Демонстрационный материал и раздаточный материал по темам;
  - Счётные палочки- 20 наборов;
  - «Волшебный мешочек» (геометрические фигуры и тела) -5 наборов;
  - Простые и цветные карандаши 20 упаковок;
  - Палочки «Кьюзенера 20 наборов,
  - Блоки Дьенеша 20 наборов,
  - Касса цифр и «знаков действий» 20 наборов;
  - обучающие компьютерные игры: «Мерсибо плюс», «Носики-курносики учатся считать».

#### **2. Текущий контроль**

Текущий контроль проводится на каждом занятии. Это оценка качества усвоения изученного материала на занятии каждым ребенком. Результат фиксируется в «Журнале учёта занятий» согласно критериям:

- 1- в стадии формирования
- 2- частично сформирован
- 3-сформирован

#### **3. Формы промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения дополнительной общеразвивающей программы. Промежуточная аттестация усвоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Эрудит» проводится два раза в год (январь, май) по итогам завершения каждого модуля:

1. «Модуль 1».
2. «Модуль 2»

Результаты усвоения программы отслеживаются на каждом этапе обучения путём диагностирования. Предусматривается проведение промежуточного мониторинга детей 2 раза в год: в январе и мае. Основной метод – наблюдение. Обследование проводится в ходе образовательной деятельности.

#### 4. Учебный план

№	Раздел	месяц	Количество часов
<b>Модуль 1</b>			
1	В стране Математики	Сентябрь	1
2	История компьютера		1
3	Формы и фигуры		1
4	Познакомимся с Компьютером		1
5	Логические задачи		1
6	Загадки клоуна		1
7	Волшебные клетки		1
8	Посчитаем		1
9	Несоответствия и соответствия	Октябрь	1
10	Радуга-дуга		1
11	Жучки		1
12	Найди предмет		1
13	Пуганица		1
14	Веселая геометрия		1
15	Подберем пару		1
16	Целое и части		1
17	Урок Компьютера	Ноябрь	1
18	Мир информатики		1
19	Веселые задачи		1
20	Страна Буквоцифрия		1
21	Что лишнее		1
22	Волшебные линии		1
23	Витражи		1
24	Строители		1
25	Урок Компьютера	Декабрь	1
26	Где ошибся Буратино?		1
27	Заполним таблицу		1
28	Узоры		1
29	Лабиринт		1
30	Коврик для куклы		1
31	Где ошибся Компьютер		1
32	Цифры		1
33	Составим множество	Январь	1

34	Мир информатики		1	
35	Обитатели морей		1	
36	Отгадаем загадки, Я умею (промежуточная аттестация)		1	
<b>Модуль 2</b>				
37	Дальние страны		1	
38	Замок		1	
39	Силуэт		1	
40	Посчитаем		1	
41	Играем в мяч	Февраль	1	
42	Докрасим фигуру		1	
43	Юный пожарник		1	
44	Под водой		1	
45	Парашют		1	
46	Пары		1	
47	Запоминаем		1	
48	Волшебный гараж		1	
49	Играем с пчелкой		Март	1
50	Ищем жемчужину			1
51	Дома			
52	Очистим картинки	1		
53	Строители	1		
54	Глобус	1		
55	Климат	1		
56	Детская площадка	1		
57	Веселые картинки	Апрель		1
58	Волшебные карточки			1
59	Откроем животное		1	
60	Найдем птичку		1	
61	Сорвем банан		1	
62	Оживим картинку		1	
63	Лес		1	
64	Ищем фламинго		1	
65	Карта		Май	1
66	Инструменты художника			1
67	Учимся логически мыслить	1		
68	Развиваем реакцию	1		
69	Морской бой	1		
70	Соберем компьютер	1		
71	Водитель	1		
72	Я умею (промежуточная аттестация)	1		
<b>Общее количество часов</b>			<b>72</b>	





### 5. Календарный учебный график

№	Тема	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март				Апрель				Май			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	В стране Математики	1																																			
2	История компьютера	1																																			
3	Формы и фигуры		1																																		
4	Познакомимся с Компьютером		1																																		
5	Логические задачи			1																																	
6	Загадки клоуна			1																																	
7	Волшебные клетки				1																																
8	Посчитаем				1																																
9	Несоответствия						1																														
10	Радуга-дуга						1																														
11	Жучки							1																													
12	Найди предмет							1																													
13	Путаница								1																												
14	Веселая геометрия								1																												
15	Подберем пару												1																								
16	Целое и части												1																								











## 6. Рабочая программа

№	Период	Тема	Программное содержание	Формы, методы и приемы
<b>Модуль 1</b>				
1	Сентябрь	В стране Математики	Определение начального уровня интеллектуально-логического развития детей	Диагностика Беседа
2		История компьютера	Познакомить детей с историей развития компьютерной техники; что такое «информация»; кто создал теорию, позволившую создать машину; как выглядели первые компьютеры ит. д.). Напомнить детям о технике безопасности и правилах поведения в кабинете информатики	История компьютера – иллюстрированный рассказ
3		Формы и фигуры	Формирование эмоционально-положительного отношения к играм математического содержания, учить соотносить формы предмета с геометрической фигурой	Д\и «Назови форму предметов», «Сложи из палочек геометрические фигуры», «Геометрические фигуры и формы»
4		Познакомимся с Компьютером	Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.). Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать знакомить с новыми инструментами «художника» из компьютера	Иллюстрированный рассказ «Что входит в состав компьютера?» Развивающая игра «Поезд»
5		Логические задачи	Учить устанавливать смысловые связи между предметами и окружающей обстановкой, развивать пространственное мышление, воспитывать самостоятельность.	Д\и «Разрезные картинки», «Мир вокруг нас»
6		Загадки клоуна	Учить детей ориентироваться на плоскости экрана, уметь пользоваться клавишами движения (стрелки), манипулятором «мышь», развивать внимание, память, пространственное мышление.	Беседа о цирке К\и «Загадки клоуна»
7		Волшебные клетки	Учить детей ориентироваться на листе бумаги в клетку	Д\и «Волшебные клетки», «Нарисуй предмет по клеткам», «Угадай, где находится предмет»
8		Посчитаем	Закрепить умение пользоваться	Упражнение «Посчитай»



			клавишами движения, развивать внимание, восприятие, навык счета, воспитывать самостоятельность.	Развивающая игра «Карусель»
1	Октябрь	Несоответствия и соответствия	Учить детей сравнивать и обобщать по признакам с целью самостоятельного установления правил построения логической задачи, доказывать, обнаруживать ошибки. Воспитывать самостоятельность.	Логические задачи на установление несоответствия и соответствия
2		Радуга-дуга	Обогащать представления о цветах и их оттенках. Учить получать оттенки смешением цветов в палитре, учить пользоваться «мышью», развитие восприятия, воображения, совершенствовать координацию руки и глаза.	Смешивание цветов на бумаге К/и «Юный художник»
3		Жучки	Познакомить с понятиями: оперативная память, «жучки», жесткий диск (винчестер - основное запоминающее устройство компьютера).	Развивающая игра «Жучки» К/и «Юный художник»
4		Найди предмет	Продолжать учить детей находить предметы различной формы, называть форму. Развивать логическое мышление.	Д/и «Чудесный мешочек», «Найди лишний предмет», «Помоги Незнайке собрать посуду»
5		Путаница	Познакомить с новыми инструментами художника («леечка», «печать»). Развивать логическое мышление, внимание, память, координацию движений, сообразительность и ловкость	Игра «Путаница» К/и «Юный художник»
6		Веселая геометрия	Познакомить детей с понятиями «точка», «геометрическая фигура», «геометрическое место точек».	Д/и «Волшебные точки», «Нарисуй фигуру по точкам»
7		Подберем пару	Учить выделять признаки предметов и объединять их в определенные множества, развивать умение анализировать, сравнивать, обобщать, учить управлять «мышью», развитие мелкой моторики руки и точных движений, формировать умение действовать по плану и правилам.	Упражнение «Соедини линиями пары предметов» Д/и «Загадочные точки» К/и «Подбери пару»
8		Целое и части	Научить детей делить целое на 2 и 4 части.	Д/и «Сложи из частей предмет» «Раздели на части»
1	Ноябрь	Урок Компьютера	Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «дискета»,	Рассматривание иллюстраций Игра «Пирамидка»

2		Мир информатики	«модем», «монитор». Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость	Просмотр презентации «Состав...» Игра «Пирамидка»
3		Веселые задачи	Продолжать учить детей решать и составлять математические задачи, используя ее составляющие. Развивать логическое мышление.	Д/и «Составь задачу», «Занимательные задачи»
4		Страна Буквоцифрия	Познакомить с новыми инструментами: «увеличение печати», «линия», «квадрат», «крут», «буквы», «цифры». Закрепить знания о буквах и цифрах в игровой форме.	Игра «Чертово колесо» Игра «Буквы и цифры»
5		Что лишнее	Учить находить характерный признак в нижнем подмножестве, найти единственный объект с этим признаком среди элементов верхнего множества, закрепить навык манипулирования «мышью», развивать память, внимание, воображение.	Д/и «Далеко-близко» Д/и «Поезд» К/и «Кто лишний»
6		Волшебные линии	Знакомство с понятиями «горизонтальная линия», «вертикальная линия», «наклонная линия»	Д/и «Волшебные линии», «Нарисуй линии с помощью линейки»
7		Витражи	Учить действовать в определенном порядке (по алгоритму), ориентироваться на плоскости, развивать воображение, восприятие, закрепить знание геометрических фигур	Рассматривание образцов узоров, панно Д/и «Витраж»
8		Строители	Учить выделять конструкцию объекта, моделировать геометрические формы, действовать в соответствии с алгоритмом, развивать логическое мышление, внимание.	Д/и «Строители» Д/и «Найди ключ» К/и «Построй дом»
1		Декабрь	Урок Компьютера	Дать понятия «программа», «программист», «звуковая карта»; закрепить понятия «модем», «монитор».
2	Где ошибся Буратино?		Развивать у детей пространственное восприятие, память, внимание,	Игра «Соедини звездочки» Игра «Лишний предмет»
3	Заполним таблицу		логическое мышление, творчество,	Просмотр презентации Игра «Останови шарики»

4		Узоры	самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность. Совершенствовать навыки работы с мышкой	Игра «Помоги мышке добраться до сыра» Рисование «Волшебная зима»
5		Лабиринт	Учить выделять свойства предметов, формировать сложные объекты из простых, закрепить знание геометрических фигур, развивать произвольное внимание, закрепить умение пользоваться «мышью», развивать координацию руки и глаза.	Д/и «4 лишний» Д/и «Лабиринт» К/и «Собери картинку»
6		Коврик для куклы	Учить составлять сложные объекты из простых, закрепить знание геометрических фигур, уметь действовать по словесной инструкции, закрепить умение пользоваться «мышью», развивать мелкую моторику руки, глазомоторную координацию, развивать творческие способности.	Рассматривание узоров Д/и «Коврик для куклы» К/и «Узор»
7		Где ошибся Компьютер	Учить выделять характерные признаки предметов, устанавливать отношения между понятиями, классифицировать предметы по общим качествам, закрепить умение пользоваться «мышью», развивать связную речь, произвольное внимание, память.	Д/и «Где ошибся Компьютер?» К/и «Найди лишнее»
8		Цифры	Учить детей управлять клавишами движения (стрелки) и клавишей «Enter», развивать мышление, память, внимание.	Игровые упражнения «Заполни таблицу» К/и «Цифры»
1	Январь	Составим множество	Дать понятия «звуковая система компьютера», «клавиатура», «назначение клавиш». Развивать у детей память, внимание, логическое мышление, самостоятельность, речь, координацию	К/и «Составь множество из соответствующих элементов» Рисование «Зима в стране Математики»
2		Мир информатики	движений, сообразительность.	Игра «Множество неодушевленных предметов» К/и «Отгадай загадки»
3		Обитатели морей	Совершенствовать навыки работы с клавиатурой	Д/и «Множество обитателей морей» Рисование «Зима в стране Математики»
4		Отгадаем загадки, Я умею (промежуточная аттестация)		Д/и «Множество овощей и фруктов» К/и «Отгадай загадки»
<b>Модуль 2</b>				

5		Дальние страны	Учить порядковому счету в пределах 10, закрепить знание цифр от 0 до 9, познакомить с животными и птицами жарких стран, управлять стрелками движения, клавишами «page up», «page down», развивать память, внимание, связную речь.	Рассматривание иллюстраций с животными жарких стран Д/и «Кто спрятался» К/и «Дальние страны»
6		Замок	Закрепить знание чисел 1 десятка, овладение различными действиями и представлениями, связанными с решением простых арифметических задач, закрепить знание геометрических форм, развивать внимание, восприятие, закрепить умение управлять клавишами движения на клавиатуре.	Д/и «Найди замок» К/и «Войди в замок»
7		Силуэт	Обучать умению гибко переходить от одних модельных образов предмета к другим с опорой на графические изображения, развивать логическое мышление, связную речь, внимание, закрепить навык владения «мышью», учить пользоваться меню.	Д/и «Выбери подходящую картинку» Д/и «Найди отличия» К/и «Силуэт»
8		Посчитаем	Учить сопоставлять цифры первого десятка с объектами, изображенными на экране, овладение различными действиями и представлениями, связанными с решением арифметических задач, учить строить умозаключения, развивать логическое мышление, пространственные представления, связную речь, закрепить навык работы с «мышью».	Игровое упражнение «Кто, где находится» Д/и «Пара к паре» К/и «Посчитай»
1	Февраль	Играем в мяч	Дать понятия «сканер», «принтер», «мышь», «джойстики».	Игра в мяч К/и «Измени картинку»
2		Докрасим фигуру	Развивать логическое мышление, координацию движений и глазомер, ловкость.	Д/и «Докрась фигуру» К/и «Юный пожарник»
3		Юный пожарник	Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры; использовать краску нужного цвета	Д/и «Докрась фигуру» К/и «Юный пожарник»
4		Под водой	Овладение действиями классификации разнородного материала, закрепить навык	Игра «Под водой» Д/и «Докрась фигуру»
5		Парашют	Овладение действиями классификации разнородного материала, закрепить навык	Д/и «Сосчитай» Рассматривание условных обозначений

			моделирования, счета, знание цифр, развивать зрительное восприятие, глазомер, внимание, закрепить умение работать «мышью», самостоятельно изменять скорость движения предметов соответствующими, клавишами.	К/и «Парашют»	
6		Пары	Учить обобщать по признаку, развивать зрительную память, внимание, умение прогнозировать свои действия, обучение управлению «мышью», развитие мелкой моторики руки и точных движений.	Игровое задание «Назови Общие признаки 2 предметов» К/и «Пары»	
7		Запоминаем	Развивать внимательность и память, быстро реагировать на ситуацию, учить прогнозировать свои действия, обучение управлению «мышью», развитие мелкой моторики руки и точных движений.	Д/и «Сравни и запомни» Словесная игра «Повторяем друг за другом» К/и «Запомни»	
8		Волшебный гараж	Развивать пространственные представления, способности к осуществлению моделирующих познавательных действий «в уме», плане и воображении, закрепить знание клавиш движения.	Игровое упражнение «Найди и раскрась часть, которой не хватает» Рассматривание призмы «Волшебный гараж»	
1	Март	Дома	Дать понятия «манипулятор», «рабочий стол». Развивать память, мышление, сообразительность, внимание, глазомер, воображение. Учить детей объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов	Рассматривание домов Д/и «Сложи дом из геометрических фигур»	
2		Ищем жемчужину		Знакомство с карточками – алгоритмами действий Игра «Ищи жемчужину»	
3		Играем с пчелкой		Беседа о насекомых, их поведении весной Игра «Доведи пчелку к букету из 6 цветов»	
4		Очистим картинки		Словесно – логическая игра «Найди нужное слово», Игра «Очистим картинку»	
5		Строители		Познакомить с координатной сеткой, закрепить навыки счета, уметь ориентироваться на плоскости, развивать глазомоторную координацию, развивать внимание, мышление. Воспитывать самостоятельность.	Игра с мелким строителем Рисование моделей домов К/и «Строители»
6		Глобус		Учить ориентироваться на карте Земли, познакомить с процессом взаимосвязи растений и животных с условиями жизни в природной зоне, учить перемещать курсор с	Рассматривание глобуса, географического атласа К/и «Климат»

			помощью стрелок, фиксация с помощью клавиши «Enter».	
7		Климат	Учить ориентироваться на карте Земли, познакомить с климатом в разных географических зонах, учить перемещать курсор с помощью стрелок, фиксация с помощью клавиши «Enter».	Беседа о климатических зонах земли Рассматривание календаря погоды К/и «Климат»
8		Детская площадка	Развитие способности к осуществлению моделирующих познавательных действий «в уме», плане и воображении, закрепить знание клавиш движения.	Рассматривание модели детской площадки Д/и « Колумбово яйцо» Разрезные картинки
1	Апрель	Веселые картинки	Учить выделять характерные признаки предмета, развивать память и наблюдательность, запоминать элементы множеств в определенном порядке, закрепить навык работы на клавиатуре.	Рассматривание серии сюжетных картин Д/и «Пиктограммы» К/и «Веселые картинки»
2		Волшебные карточки		Игровое упражнение «Назови аналоги» К/и «Волшебные картинки»
3		Откроем животное		Упражнение на сравнение двух групп фигур Словесно – логическая игра «Скажи наоборот»
4		Найдем птичку		Беседа на тему «Как птицы к зиме готовятся» К/и «Лес»
5		Сорвем банан	Формировать логическое комбинаторное мышление, учить выявлять причинные связи между объектами, развивать способность сравнивать, обобщать, классифицировать, учить объективно оценивать свои действия, закрепить умение манипулировать «мышкой».	Д/и «Логический поезд» К/и «Сорви банан»
6		Оживим картинку		Рассматривание иллюстраций, их классификация и систематизация К/и «Волшебные картинки»
7		Лес	Расширить представления детей о флоре и фауне леса, учить составлять рассказы,	Словесно – логическое упражнение «Продолжи ряд» «Танграм»
8		Ищем фламинго	моделировать ситуации на компьютере, развивать творчество и воображение, выбирать самостоятельно способ управления программой.	Игра «Геоконт» Упражнения на листе в клетку Игра с числовым кубиком и фишками.
1	Май	Карта	Учить находить условные обозначения различных природных объектов, развивать умение анализировать знаковые обозначения предметов, развивать память, внимание, закрепить умение работать с «мышью».	Рассматривание географической карты Знакомство с условными знаками К/и «Карта»
2		Инструменты художника		Просмотр презентации Знакомство с условными знаками К/и «Карта»

3	Учимся логически мыслить	Учить определять взаимосвязи в экосистемах, находить условные обозначения (иконки) различных природных объектов, развивать умение анализировать знаковые обозначения предметов, развивать память, внимание, закрепить умение работать с «мышью».	Д/и «На что похоже» Рисование условных значков карты К/и «Карта»
4	Развиваем реакцию		Рассматривание план – схемы «Куда села муха?» К/игра «Развиваем реакцию»
5	Морской бой	Учить пользоваться системой координат, учить набору буквенных символов с клавиатуры (ввод информации на монитор), развивать пространственные представления, воспитывать самостоятельность.	Упражнения со счётными палочками К/и Морской бой»
6	Соберем компьютер		Игры – головоломки со счётными палочками. «Учимся логически мыслить»
7	Водитель	Закрепить знания о правилах дорожного движения, учить планировать свои действия и ориентироваться на плоскости экрана, действуя по схеме дороги, закрепить умение управлять движением машины с помощью стрелок, указывающих 4 основных направления, воспитывать целеустремленность, самостоятельность.	Беседа о правилах дорожного движения Просмотр презентации Словесно – логическая игра «Что объединяет?»
8	Я умею (промежуточная аттестация)	Определение уровня интеллектуально-логического развития и выявление навыков работы с компьютером	Диагностика

## 7. Оценочные и методические материалы

**7.1. Промежуточная аттестация:** аттестация проводится методом педагогического наблюдения по завершении каждого модуля (декабрь, май). Ребёнку предлагаются задания, выполнение которых анализируется с помощью определённых критериев.

Результат заноситься в протокол.

Обозначение	Критерии
1	стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается
2	требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко
3	выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами

**Обработка результатов промежуточной аттестации:**

1 - в стадии формирования.

2 - частично сформирован.

3 – сформирован



**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА**

**муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 45»  
(МАДОУ «Детский сад № 45»)**

**ПРОТОКОЛ № 1**

промежуточной аттестации по завершении Модуля 1 дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Эрудит»

Форма проведения: наблюдение

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеразвивающую программу (ФИО) \_\_\_\_\_

**Показатели освоения детьми программы**

№	Фамилия, имя ребенка	Знает названия и функции основных частей компьютера	Соблюдает технику безопасности и правила поведения в компьютерном помещении	Использовать в работе на компьютере клавиатуру и мышь	Сравнивает предметы	Объединяет предметы в группы по признакам	Находит закономерности в изображении предметов
1							

Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_ января 20 \_\_\_\_ года

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеразвивающую программу (подпись) \_\_\_\_\_





**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА**

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 45»  
(МАДОУ «Детский сад № 45»)

**ПРОТОКОЛ № 2**

промежуточной аттестации по завершении Модуля 2 дополнительной общеобразовательной  
программы- дополнительной общеразвивающей программы «Эрудит»

Форма проведения: наблюдение

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеразвивающую программу  
(ФИО)\_\_\_\_\_

**Показатели освоения детьми программы**

№	Фамилия, имя ребенка	Осуществляет необходимые операции в различных компьютерных программах	Составляет целое из частей	Расставляет предметы в определенной последовательности	Объединяет множества	Делает умозаключения
1						

Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_ мая 20 \_\_\_\_\_ года

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеразвивающую программу  
(подпись)\_\_\_\_\_

**7.2. Методические материалы**

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н. Математика- это интересно. Игровые ситуации для детей дошкольного возраста. Диагностика освоенности математических представлений: Методическое пособие для педагогов ДОУ- СПб: «Детство-Пресс, 2004;

2. Колесникова Е.В. Математика для детей 5-6 лет: Учебно- методическое пособие к рабочей тетради «Я считаю до пяти»- М.:ТЦ Сфера, 2013;
3. Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3-7 лет.-М.: Мозаика Синтез, 2010;
4. Михайлова З.А., Носова Е.А. Логико-математическое развитие дошкольников: игры с логическими блоками Дьенеша и цветными палочками Кюизенера.-СПб: ООО Издательство «Детство-Пресс», 2016;
5. З.М. Габдуллина Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет- Волгоград: Учитель, 2010
6. Белошистая А.В. Занятия по развитию математических способностей детей 5-6 лет: М.: ВЛАДОС, 2005
7. Формирование познавательной сферы у детей 5-7 лет: развивающие игровые занятия\ авт. сост. Ф.Х. Никулина- Волгоград: Учитель, 2012