

Принято на Педагогическом совете

от «28» августа 2019 г. № 5

Утверждено:

приказом

от «28» августа 2019 г. № 206\1- ОД

**Дополнительная общеобразовательная программа-  
дополнительная общеразвивающая программа «Эрудит»**  
муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения  
«Детский сад № 45»  
для детей 6-7 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.....	15
7. Оценочные и методические материалы.....	20
7.1. Промежуточная аттестация .....	20
7.2. Методические материалы.....	22

## **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:**

**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 7-го года жизни.

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

**Режим занятий:** занятия проводятся два раза в неделю по 30 минут (академический час).

**Формы организации деятельности воспитанников на занятии:**

- групповая;
- подгрупповая;
- индивидуальная

В основе занятий для детей 6-7 лет лежит игра, преподносящая 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 наб.;
- «Волшебный мешочек»(геометрические фигуры и тела)- 5 шт.;
- Простые и цветные карандаши- 20 уп.;
- Палочки «Кьюзенера- 20 наб.,
- Блоки Дьенеша- 20 наб.,
- Касса цифр и «знаков действий»- 20 наб.;
- 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	Собираем компьютер		1
3	Фантастические животные		1
4	Роль художника		1
5	Домашняя типография		1
6	Помоги коту Ваське построить дом		1
7	Азбука цифр		1
8	Дорисуй картинку, и она оживет		1
9	Тропинка	Октябрь	1
10	Узор		1
11	Построй город		1
12	Домашние животные		1
13	Найди клад		1
14	Угадай-ка		1
15	Помоги муравьишкам		1
16	Автотрасса		1
17	Тренируем память	Ноябрь	1
18	Войди в замок		1
19	Витражи		1
20	Необычные фигуры		1
21	Страна Роботов		1
22	Подскажи словечко		1
23	Найдем букву каждому животному		1
24	Силуэт		1
25	Посчитай	Декабрь	1
26	Парашют		1
27	Пары		1
28	Запомни		1
29	Паровозик		1
30	Найди различие		1
31	Кто с кем вместе		1
32	Гномики		1
33	Волшебный гараж	Январь	1
34	Строители		1
35	Климат		1

36	Кот в избушке, Я умею (промежуточная аттестация)		1	
<b>Модуль 2</b>				
37	Бриллиантовые загадки		1	
38	Цифра 6		1	
39	Цифра 7		1	
40	Цифра 8		1	
41	Лес	Февраль	1	
42	Гараж		1	
43	Морской бой		1	
44	История Интернета		1	
45	Веселая математика		1	
46	Веселая математика – 2		1	
47	Логические цепочки		1	
48	Солнечная система		1	
49	Праздник мам		Март	1
50	Модемы			1
51	Библиотека	1		
52	Подскажи словечко	1		
53	Умные кубики	1		
54	Войди в замок	1		
55	Водитель	1		
56	Водитель - 2	1		
57	Логические задачи	Апрель	1	
58	Логические задачи 2		1	
59	Логические задачи 3		1	
60	Логические задачи 4		1	
61	Психологический тест к школе		1	
62	Психологический тест к школе		1	
63	Веселые картинки		1	
64	Волшебные картинки		1	
65	Суждения	Май	1	
66	Играем в математику		1	
67	Пословицы		1	
68	Сократи слово		1	
69	Мир, в котором я живу		1	
70	Баба Яга учится читать		1	
71	Подведем итоги		1	
72	Я умею (промежуточная аттестация)		1	
Общее количество часов			72	





### 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	Собираем компьютер	1																																			
3	Фантастические животные		1																																		
4	Роль художника		1																																		
5	Домашняя типография			1																																	
6	Помоги коту Ваське построить дом			1																																	
7	Азбука цифр				1																																
8	Дорисуй картинку, и она оживет				1																																
9	Тропинка					1																															
10	Узор					1																															
11	Построй город						1																														
12	Домашние животные						1																														
13	Найди клад							1																													
14	Угадай-ка							1																													
15	Помоги муравьишке								1																												









### 6. Рабочая программа

№	Период	Тема	Программное содержание	Формы, методы и приемы
		<b>Модуль 1</b>		
1	Сентябрь	В стране Математики	Определение уровня интеллектуально-логического развития и выявление навыков работы с компьютером	Диагностика
2		Соберем компьютер	Закрепить известные игры, знания об инструментах «художника», составе компьютера.	Игра «Пан Забывалкин собирает компьютер»; Инструменты «художника»
3		Фантастические животные	Учить детей пользоваться «выбором», создавать картинку, используя различные инструменты.	Игра «Нарисуй картинку со львами»; Рисование «Осень»
4		Роль художника	Развивать творческие способности, фантазию Развитие внимания и наблюдательности.	Рисование «Разноцветный поезд»; «Заливка»
5		Домашняя типография	Формирование представления о символическом изображении вещей.	Рисование «Скрытые рисунки»
6		Помоги коту Ваське построить дом	Формирование умения рассуждать.	Упражнение «Найди отличия» Беседа по коротким рассказам К. Д. Ушинского
7		Азбука цифр		Упражнение «Снеговик и матрёшки» Дидактическая игра «Мебель»
8		Дорисуй картинку, и она оживет		Беседа по коротким рассказам Л.Н. Толстого
1	Октябрь	Тропинка	Дать понятия системный блок, материнская плата, центральный процессор, оперативная память; их назначение. Обучать буквам, цифрам, навыкам счета, расширять словарный запас. Формировать начальные математические представления (прямой и обратный счет в пределах двух десятков);	Игра «Угадай, с какой буквы начинается слово» К/и «Животные в экосистеме»
2		Узор	обогащать знания о животных, окружающем мире, географии земного шара, побуждать учить стихи о понравившемся звере; развивать мышление, воображение, память, фантазию, сноровку	Конструктор «Мы играем» Рассматривание узоров Составление и рисование образцов
3		Построй город	Развитие конструктивных способностей.	Рассматривание иллюстраций с изображением городов Просмотр презентации Игра «Геометрия в городе»
4		Домашние животные	Умение строить упорядоченные ряды по выбранному признаку. Развитие математических понятий о составе числа при помощи схем.	Знакомство с прямым и обратным счетом Просмотр презентации К/и «2 десятка»
5		Найди клад		Словесно – логические игры и упражнения «Засели домики», Игра «Соедини звезды по

			Формирование умения находить основание для сравнения.	цифрам»
6		Угадай-ка		Словесно – логические игры и упражнения Игра «Заполни аквариумы» Игра «Ребятам о зверятах»
7		Помоги муравьишкам		Игры – головоломки со счётными палочками. Игра «Подбери пару»
8		Автотрасса		Словесно – логические игры и упражнения К/и «Необычное домино»
1	Ноябрь	Тренируем память	Дать понятия «видео-и аудиокарта», «жесткий диск», «дисковод», «компакт-диск». Учить детей подбирать пары по числам и цветам, открывать фрагменты головоломки и собирать картинку; развивать навыки ориентации на плоскости и навыки владения компьютерной мышкой; умение объединять предметы по смысловым признакам; обозначать	Беседа о домашних и диких животных Просмотр презентации Н/п игра «Найди по описанию»
2		Войди в замок	цифрой количество предметов; сочинять музыку; расширять словарный запас. Учить детей составлять множество из соответствующих элементов, выделив указанное подмножество (множество живых существ, множество птиц, предметов, созданных человеком; множество игрушек, посуды)	Знакомство с математическим знаками «+», «-» Д/и «Сколько?» Н/п игра «Чудесный мешочек»
3		Витражи	Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков. Развитие умения ориентироваться в пространстве в соответствии с планом.	Знакомство и оперирование с математическим знаками «+», «-» Решение арифметических примеров Составление и рисование образцов
4		Необычные фигуры	Формирование представления о символическом изображении вещей.	Оперирование с математическим знаками «+», «-» Игра «Закрепляем геометрические формы»
5		Страна Роботов	Развитие речи, мышления	Игры в конструктор ЛЕГО Игра «Подбери пару»
6		Подскажи словечко		Д/и «Дополни пары недостающими элементами и создай новую пару» Игра «Машина загадок»
7		Найдем букву каждому животному		Д/и «Складывай рыбок» Игра «Братец Кролик»
8		Силуэт		Д/и «Составь из соответствующих элементов множество» Игра «Разбуди червяка»
1	Декабрь	Посчитай	Познакомить с понятиями «монитор», клавиатура», «колонки», «наушники» и «микрофоны», «сканер».	Знакомство и оперирование с математическим знаками «+», «-» Решение арифметических



			Учить детей определять, на какую букву начинается название предмета на картинке; собрать букву из фрагментов, четко представляя ее начертание; развивать сообразительность, память, внимание, логическое мышление	примеров Д/и «Сколько?»
2		Парашют		Д/и «Дерево» Рассматривание иллюстраций и книг с изображением животных разных сред обитания
3		Пары	Формирование умения упорядочивать предметы по выбранным признакам.	Н/п игра «Парные картинки» «Что лишнее?»
4		Запомни	Развитие пространственных представлений. Развитие умения действовать согласно алгоритму.	Д/и «Запомни картинки», «Кто в домике живет?» Словесная игра «Повторяй друг за другом» «Узнай по описанию»
5		Паровозик	Развитие умения подробно и связно объяснять – в чём сущность отличия или нелепости ситуации.	Игра «Букварик» «Муравей» Просмотр презентации «Паровоз»
6		Найди различие		Игра – головоломка «Что изменилось». Игра «Оживи картинку»
7		Кто с кем вместе		Рассматривание иллюстраций Игра «Братец Кролик»
8		Гномики		Просмотр мультфильма Чтение стихотворения «Веселый гном» Игра «Слогарик»
1	Январь	Волшебный гараж	Познакомить детей с новыми понятиями: «принтер», «мышь», «джойстик» и «манипуляторы», с их назначением.	Игры с конструкторами Рассматривание модели гаража Д/и «Найди все дороги»
2		Строители	Учить детей «переворачивать» все неправильные буквы, щелкнув по ним мышкой, составлять предложения из отдельных слов; определять истинные и ложные высказывания; объединять отдельные предметы в группу с общим названием; развивать сообразительность, память и координацию движений	Рассматривание картины «Зверята строят дом» Д/и «Найди кирпичик»
3		Климат	Формирование конкретного смысла действий сложения и вычитания.	Рассматривание атласа земного шара, книги «Мир вокруг нас» Чтение книг о животных, обитающих в разных географических поясах
4		Кот в избушке, Я умею (промежуточная аттестация)	Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения.	Просмотр презентации Игра «Ворон и трубачи» «Кот в избушке»
5		<b>Модуль 2</b> Бриллиантовые загадки	Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков.	Рассматривание иллюстраций с изображением животных Игра «Открой животное»

6		Цифра 6	Формировать умение описывать определённое понятие.	«Бриллиантовая загадка» Презентация цифры 6 Решение арифметических примеров Игра «Братец кролик» «Цифра 6»
7		Цифра 7		Презентация цифры 7 Решение арифметических примеров Игра «Лягушка-хохотушка» «Цифра 7»
8		Цифра 8		Презентация цифры 8 Решение арифметических примеров Игра «Цифра 8»
1	Февраль	Лес	Дать понятия «компьютерные программы», «Интернет» и их возможности. Продолжать учить детей составлять слова из заданного набора букв. Учить детей составлять предложения из отдельных слов; развивать память, внимание, логическое мышление Формирование понятия об отрицании некоторого свойства и о логической операции, обозначаемой союзом «и». Развитие внимания, умения анализировать и сравнивать объекты по самостоятельно выделенным свойствам. Развитие конструктивных способностей, зрительного внимания, умения мыслить образами. Формирование умения устанавливать логические связи.	Составление рассказа по сюжетным картинкам
2		Гараж		Игры с конструкторами Д/и «Найди все дороги»
3		Морской бой		Ознакомление с использованием системы координат Н/п игра «Морской бой»
4		История Интернета		Беседа об истории создании Интернета Игра «Заяц-поэт»
5		Веселая математика		«Цифра 9» К/и «Веселая математика» Игра «Найди жемчужину»
6		Веселая математика – 2		Решение примеров на сложение «Танграм» Игра «Гуси-сторожа»
7		Логические цепочки		Просмотр презентации Словесно – логическая игра «Логические цепочки». «Геоконт»
8		Солнечная система		Рассматривание иллюстраций солнечной системы «Колумбово яйцо» К/и «Найди жемчужину»
1	Март	Праздник мам	Познакомить с понятием «глобальная сеть» и ее возможностями. Учить находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.); развивать память, внимание, логическое мышление; разбивать слова на слоги, составлять предложения;	Игра «Грибная охота» Игра «Юный пожарник» Открытка к 8 Марта
2		Модемы		Беседа на тему -Модемы и подключение к Интернету Игра «Под водой»
3		Библиотека		Игра «Библиотека» Игра «Липа» Игра «Веселая

			формировать элементарные математические представления, Закреплять навыки распознавания чисел; находить лишний предмет в группе однородных	Математика»
4		Подскажи словечко		Знакомство с буквами Игра «Почта» Игра «Липа» Игра «Растопи лед»
5		Умные кубики	Формирование представлений о случайных и достоверных событиях (исход опыта).	Д/и «Кубики с картинками и буквами» Игра «Веселая математика»
6		Войди в замок	Развитие умения разбивать множества на классы, производить логические операции. Развитие умения сравнивать	Знакомство с арифметическими знаками Рассматривание иллюстрации, книг Игра «Растопи лед»
7		Водитель		Знакомство с правилами дорожного движения Игра «Поставь нужный знак»
8		Водитель - 2		Экскурсия, наблюдения за водителями Игры на площадке дорожного движения
1	Апрель	Логические задачи	Учить детей выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные, планировать ход решения, предусматривать и оценивать возможные варианты; развивать память, внимание, логическое мышление	Игра «Мышиная переправа» Игра «Звуковая машина» Логические задачи
2		Логические задачи 2	Развитие комбинаторных способностей, представлений о симметрии.	Игра «Звуковая машина» Логические задачи
3		Логические задачи 3	Упражнение в сравнении чисел, выявлении их отношений, классификации.	Игра «Веселый поезд» Логические задачи
4		Логические задачи 4	Формирование умения кодировать и декодировать информацию о свойствах объектов. Развитие умения рассуждать, делать умозаключения.	Игра «Составь мультфильм»; Логические задачи
5		Психологический тест к школе		Тестирование
6		Психологический тест к школе		Тестирование
7		Веселые картинки		Д/и «Классификация» Игра «Запомни в определенном порядке» Рассматривание иллюстраций и картин
8		Волшебные картинки		Д/и «Систематизация» Игра «Собери в определенном порядке» Рассматривание иллюстраций и картин
1	Май	Суждения	Закрепить знания, умения по основным разделам программ; Совершенствовать диалогическую речь: умение слушать собеседника,	Словесно-логическое упражнение «Суждения» Рассматривание иллюстраций, книг

			понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них. Расширить кругозор, устранять психологический барьер «человек - компьютер»; формировать понятия: информация, информационный процесс, информационная картина мира, значение информации, информационных технологий в обществе.	«Логика и цифры» Игра «Играем в математику» К/и «Угадай фигуру»
2		Играем в математику		
3		Пословицы		Словесно-логическое упражнение «Толкование пословиц» Рассматривание иллюстраций, книг
4		Сократи слово		Просмотр презентации Игра «Сократи слово»
5		Мир, в котором я живу	Развитие произвольности внимания, памяти, логики мышления. Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. Развитие умения рассуждать, делать умозаключения.	Задания из «Мира информатики»; закрепление пройденного материала Игра «Мир, в котором мы живем»
6		Баба Яга учится читать		Игра «Баба-Яга учится читать» Подведение итогов пройденного материала
7		Подведем итоги, Я умею (промежуточная аттестация)	Определение уровня интеллектуально-логического развития и выявление навыков работы с компьютером	Индивидуальное задание на повторение пройденного материала
8				

## 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 заносится 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 6-7 лет: Учебно- методическое пособие к рабочей тетради «Я считаю до пяти»- М.:ТЦ Сфера, 2013;
1. Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3-7 лет.-М.: Мозаика Синтез, 2010;
3. 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;
2. З.М. Габдуллина Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет- Волгоград: Учитель, 2010
3. Белошистая А.В. Занятия по развитию математических способностей детей 5-6 лет: М.: ВЛАДОС, 2005
4. Формирование познавательной сферы у детей 5-7 лет: развивающие игровые занятия\ авт. сост. Ф.Х. Никулина- Волгоград: Учитель, 2012