

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Нижневартовска  
детский сад №25 «Семицветик»

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МАДОУ  
г. Нижневартовска ДС № 25 «Семицветик»  
\_\_\_\_\_ Вечипольская В.И.  
«30» августа 2024

**Дополнительная общеразвивающая программа  
социально -педагогической направленности «Маленький гений»**

Возраст обучающихся: от 5 до 6 лет

Срок реализации: 1 учебный год

Авторы-составители:  
Самарина Н.В., воспитатель.

ПРИНЯТА  
на педагогическом совете №1  
Протокол №1 от 30.08.2024

г.Нижневартовск , 2024

## Содержание

<b>1</b>	<b>Пояснительная записка:</b>
	актуальность программы
	уровень сложности и направленность программы
	цели и задачи программы
	характеристика категории обучающихся
	объем и сроки освоения программы
	форма обучения
	планируемые результаты освоения программы
<b>2</b>	<b>Содержание программы:</b>
	учебный план
	календарный план
<b>3</b>	<b>Организационно-педагогические условия реализации программы:</b>
	календарный учебный график
	кадровые условия
	обеспеченность методическими материалами и средствами
	материально-техническое обеспечение
<b>4</b>	<b>Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы</b>
<b>5</b>	<b>Список литературы</b>

## Паспорт Программы

Наименование дополнительной платной образовательной услуги	Проведение занятий по развитию социально - педагогических способностей у детей «Маленький гений»
Наименование Программы	Дополнительная общеразвивающая программа социально - педагогической направленности «Маленький гений»
Основание для разработки	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» с изменениями и дополнениями;</li><li>➤ Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</li><li>➤ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242);</li><li>➤ СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» с изменениями и дополнениями;</li><li>➤ Положение о дополнительных общеразвивающих программах МАДОУ г. Нижневартовска ДС № 25 «Семицветик».</li></ul>
Автор-составитель	Самарина Н.В.
Целевая группа	обучающиеся 5 - 6 лет
Цель Программы	Развитие аналитических, логических и созидательных навыков, интеллектуальных и креативных способностей, информационной культуры обучающихся 5 - 6 лет посредством компьютерной системы EduPlay

<p>Задачи Программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Способствовать овладению начальных навыков работы с компьютерной системой EduPlay.</li> <li>➤ Способствовать развитию мыслительных умений (сравнивать, классифицировать, группировать, обобщать).</li> <li>➤ Способствовать формированию у обучающихся умения создавать разнообразные модели из фигур, видеть целое и его части.</li> <li>➤ Способствовать развитию пространственных представлений и ориентации в пространстве (вверх, влево, вправо, влево).</li> <li>➤ Развивать речевую активность, обогащать словарный запас.</li> <li>➤ Развивать коммуникативные умения, навыки работы в команде.</li> <li>➤ Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её.</li> </ul>
<p>Сроки реализации Программы</p>	<p>1 учебный год с 01.10.2024 по 30.04.2025</p>
<p>Ожидаемые конечные результаты реализации Программы</p>	<p>В результате освоения программы «Маленький гений» обучающиеся научатся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Научатся узнавать и определять геометрические фигуры, создавать разнообразные модели из этих фигур, видеть целое и его части, создавать картинки из геометрических фигур и называть их.</li> <li>➤ Подбирать, классифицировать, группировать, сравнивать, обобщать предметы (по цвету, форме, размеру и т.д.).</li> <li>➤ Решать поставленные задачи, ориентироваться в пространстве.</li> <li>➤ Различать буквы, соотносить с картиной, расширят словарный запас.</li> </ul> <p>В результате освоения программы «Маленький гений» обучающиеся получат возможность:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Реализовать свой познавательный потенциал по данному направлению, направленный на совершенствование знаний, умений и навыков пространственного восприятия, мышления, памяти.</li> <li>➤ Расширять знания по данному направлению, разрабатывать и воплощать свои способности.</li> </ul>

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально - педагогической направленности «Маленький гений» разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; приказа Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242); СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» с изменениями и дополнениями.

### **Актуальность**

Актуальность программы определена комплексным подходом к интенсивному развитию интеллектуальных и творческих способностей детей. Интеграция программного обеспечения EduPlay и дидактических материалов обеспечивает детям положительную среду для наилучшего развития целого спектра умений. Мультимедийная среда системы EduPlay и разнообразные виды деятельности способствуют развитию творческого потенциала, умения решать поставленные задачи, зрительной и слуховой памяти, понимания причинно-следственных связей, зрительно-моторной координации, самооценки и, конечно же, любознательности. Все виды деятельности настраиваются в зависимости от возраста, уровня развития, подготовки ребенка или группы детей.

Система EduPlay — это сочетание мультимедийного программного обеспечения и трехмерных дидактических материалов, используемых специально с учетом возрастных особенностей детей. Помимо зрительных эффектов, программное обеспечение сопровождается увлекательным музыкальным сопровождением, голосовыми подсказками и инструкциями для детей. Яркие разноцветные пазлы, кубики и блоки предназначены для развития зрительного и кинестетического восприятия.

Виды деятельности системы EduPlay (Эдуплей) построены на различных этапах. На первом этапе ребенок изучает и осмысливает основные понятия посредством выполнения заданий с различными дидактическими материалами и физическими предметами. В основе Eduplay лежит концепция, заключающаяся в том, что перед тем как перейти к работе на компьютере, педагог объясняет учебный материал. Сначала дети работают с тем, что можно потрогать руками (карточки, таблицы и прочее) и только затем садятся за компьютер, чтобы закрепить и углубить полученные навыки. Руководство для преподавателя содержит рекомендуемые подготовительные виды деятельности по той или иной теме,

дополнительные виды деятельности для более эффективного усвоения материала, а также его презентации в увлекательной для детей форме.

На следующем этапе ребенок выполняет задания с дидактическими материалами и программным обеспечением, что способствует развитию абстрактного мышления и закреплению нового материала.

Система EduPlay — это сочетание мультимедийного программного обеспечения и трехмерных дидактических материалов, используемых специально с учетом возрастных особенностей детей. Помимо зрительных эффектов, программное обеспечение сопровождается увлекательным музыкальным сопровождением, голосовыми подсказками и инструкциями для детей. Яркие разноцветные пазлы, кубики и блоки предназначены для развития зрительного и кинестетического восприятия.

Отличительной особенностью программы является то, что на занятиях используется компьютерная система EduPlay. Одним из уникальных аспектов системы EduPlay является сбалансированность между направляемыми видами деятельности, при которых дети следуют четким инструкциям и вместе с тем имеют возможность свободно действовать, т.е. детям дается возможность получения знаний в свободной форме. Научно доказано, что дети обучаются в процессе игровой деятельности. Учитывая этот факт, система EduPlay позволяет детям исследовать различные виды заданий самостоятельно перед тем как перейти к выполнению заданий с инструкциями. В комплект системы входят разнообразные дидактические материалы, позволяющие детям глубже осваивать различные предметы посредством манипуляций, исследования и игры с ними.

#### **Уровень сложности и направленность программы**

Уровень сложности программы – общекультурный (стартовый). Предполагает освоение первоначальных знаний и знакомство со спецификой данного направления. Формы обучения общедоступные и универсальные, сложность материала – минимальная. Направленность программы – социально - педагогическая.

**Целью программы** является развитие интеллектуально - познавательного самовыражения обучающихся 5 - 6 лет посредством компьютерной системы EduPlay.

#### **Задачи программы:**

- Способствовать овладению начальных навыков работы с компьютерной системой EduPlay.
- Способствовать развитию мыслительных умений (сравнивать, классифицировать, группировать, обобщать).
- Способствовать формированию у обучающихся умения создавать разнообразные модели из фигур, видеть целое и его части.

- Способствовать развитию пространственных представлений и ориентации в пространстве (вверх, влево, вправо, влево).
- Развивать речевую активность, обогащать словарный запас.
- Развивать коммуникативные умения, навыки работы в команде.
- Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её.

Для решения поставленных задач на занятиях кружка применяются инновационные технологии (компьютерная система EduPlay). Использование дифференцированного подхода позволяет детям исследовать различные виды заданий самостоятельно перед тем как перейти к выполнению заданий с инструкциями. Здоровьесберегающие технологии направлены на сохранение и укрепление здоровья обучающихся.

Содержание программы состоит из следующих разделов: «Знакомство с компьютерной системы EduPlay», «Цвета и пространственная ориентация», «Математические понятия», «Геометрические фигуры», «Пазлы», «Знакомство с буквами». Каждый из которых, содержит разделы и реализует отдельную задачу, основываясь, прежде всего, на интересах детей и учитывают потребности обучающихся в применении в жизни, дает возможность использовать свои знания.

Все разделы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование практических умений, навыков. Теоретические занятия направлены на формирование: знаний обучающихся по предмету, введению обучающихся в мир познания и компьютерной системы EduPlay. Практические занятия способствуют развитию у детей познавательных способностей, овладению основами пространственного восприятия, мышления, решать поставленные задачи, зрительной и слуховой памяти, понимания причинно-следственных связей, зрительно-моторной координации. На занятиях обучающиеся осваивают основные способы мультимедийной среды системы EduPlay и разнообразные виды деятельности способствуют развитию творческого потенциала.

Для восприятия и развития навыков познавательной работы обучающихся программой предусмотрены основные методы: объяснительно-иллюстративный (демонстрация иллюстраций); практический (работа по образцам, с инструкцией); исследовательский (выполнение вариативных заданий, заданий с инструкциями).

#### **Характеристика категории обучающихся**

Младший дошкольный возраст период всестороннего развития и становления личности ребенка. В этот период ребенку приходится разрешать все более сложные и разнообразные задачи, требующие выделения и использования связей и отношений между предметами, явлениями, действиями. В игре, рисовании, конструировании, при выполнении учебных и трудовых заданий он не просто использует заученные действия, но постоянно видоизменяет их, получая

новые результаты. Развивающееся мышление дает детям возможность заранее предусматривать результаты своих действий, планировать их. Ребенок начинает ставить перед собой познавательные задачи, ищет объяснения замеченным явлениям, т.е. он думает, запоминает, анализирует, тем самым решая интеллектуальные задачи. А, что такое интеллект? Интеллект - это некая сумма знаний и умений и способность эти самые знания усваивать и решать с помощью них любые нестандартные ситуации. А усваивать эти знания и умения помогают другие способности – познавательные (восприятие, внимание, память), своевременное и достаточное развитие которых является важной предпосылкой и необходимым условием формирования мышления ребенка. Интеллектуальное развитие ребенка не предопределено заранее: его можно ускорить, замедлить или даже остановить. Для гармоничного интеллектуального развития ребенка ему необходимо обеспечить доступ к самым разнообразным знаниям, новостям, впечатлениям. Именно в младшем дошкольном возрасте маленькие «почемучки» очень любознательны. Они как маленькие губки впитывают все новые и новые знания. Очень важно не упустить момент для интеллектуального развития ребенка. Научно доказано, что дети в первые пять лет жизни усваивают столько же информации, сколько за всю оставшуюся жизнь. Чем раньше позаботится об умственном развитии ребенка, тем легче ему будет потом получать новые знания. Дети младшего дошкольного возраста очень восприимчивы к новой информации. Поэтому для интеллектуального развития дошкольников крайне важно правильно организовать процесс обучения, направить активность малышей в нужное русло. Задача педагогов состоит в том, чтобы ненавязчиво «подобрать ключик» к каждому малышу, учитывая его таланты, способности и умения, а также возраст. Ребенок должен постигать новое постепенно и без принуждения. К тому же взрослые должны поощрять маленького человечка к самосовершенствованию и получению новых знаний и навыков. Только в таком случае, при соблюдении всех необходимых условий, интеллектуальное развитие детей будет организовано должным образом.

#### **Объем и сроки освоения программы**

Срок реализации программы – 1 учебный год, для обучающихся 5-6 лет. На полное освоение программы требуется 56 часов. Занятия проходят 2 раза в неделю.

#### **Форма обучения**

Форма обучения – очная. Занятия проводятся в кабинете, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Наполняемость в группах составляет 6 человек. Группы формируются из разновозрастных детей (5-6 лет), имеющих различный уровень базовых знаний и умений. В кружок принимаются все желающие освоить данный вид деятельности. Программа так же предусматривает включение обучающихся в образовательный процесс в течение учебного года.

### **Планируемые результаты освоения программы**

В результате освоения программы «Маленький гений» обучающиеся научатся:

- Научатся узнавать и определять геометрические фигуры, создавать разнообразные модели из этих фигур, видеть целое и его части, создавать картинки из геометрических фигур и называть их.
- Подбирать, классифицировать, группировать, сравнивать, обобщать предметы (по цвету, форме, размеру и т.д.).
- Решать поставленные задачи, ориентироваться в пространстве.
- Различать буквы, соотносить с картиной, расширят словарный запас.

В результате освоения программы «Маленький гений» обучающиеся получают возможность:

- Реализовать свой познавательный потенциал по данному направлению, направленный на совершенствование знаний, умений и навыков пространственного восприятия, мышления, памяти.
- Расширять знания по данному направлению, разрабатывать и воплощать свои способности.

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности особенностей и перспектив развития ребенка.

Завершением обучения является итоговое открытое занятие, направленная на демонстрацию достижений обучающихся.

## 2. Содержание программы

### Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1	1
<b>Раздел I: «Знакомство с компьютерной системы EduPlay» – 8 часов</b>				
1.1	Введение	1	0,5	0,5
1.2	Знакомство с клавиатурой EduPlay	2	0,5	1,5
1.3	Создаем клавиатуру EduPlay	1	0,5	0,5
1.4	Навигация в основном меню	4	0,5	3,5
<b>итого</b>		<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
<b>Раздел II: «Цвета и пространственная ориентация» – 11 часов</b>				
2.1	Цвета и их названия	9	1,5	7,5
2.2	Ориентация в пространстве	2	0,5	1,5
<b>итого</b>		<b>11</b>	<b>2</b>	<b>9</b>
<b>Раздел III: «Математические понятия» – 16 часов</b>				
3.1	Классификация	1	0,5	0,5
3.2	Сравнение	7	2,5	4,5
3.3	Количество и числа	6	1,5	4,5
3.4	Группирование	2	0,5	1,5
<b>итого</b>		<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>
<b>Раздел IV: «Геометрические фигуры» – 4 часа</b>				
4.1	Геометрические фигуры и их названия	1	0,5	0,5
4.2	Сравнение	2	1	1
4.3	Моделирование	1	0,5	0,5
<b>итого</b>		<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Раздел V: «Пазлы» – 7 часа</b>				
5.1	Ассиметричные пазлы	3	1	2
5.2	Пазлы с непрерывными линиями	4	1	3
<b>итого</b>		<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>Раздел VI: «Знакомство с буквами» – 6 часа</b>				

6.1	Буква и слово	2	1	1
6.2	Буква и картинка	4	1	3
<b>итого</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
7	Итоговое занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1	1
<b>Итого по программе - 56 часов</b> Теория – 17 часа Практика – 39 часов				

## Содержание учебного плана

Раздел, разделов	темы	Количество занятий	Темы занятий	Теория	Практика
<b>Вводное занятие</b>					
Вводное занятие		1	Занятие №1 Вводное занятие	Знакомство с программой «EduPlay» и режимом работы кружка	Правила поведения и меры безопасности на занятиях.
		1	Занятие №2 Педагогическая диагностика	Педагогическая диагностика	
<b>Раздел I: «Знакомство с компьютерной системы EduPlay»</b>					
Введение		1	Занятие №3 Введение	Познакомить детей с клавиатурой Eduplay.	Работа с дидактическим материалом.
Знакомство с клавиатурой EduPlay		2	Занятие №4-5 Познакомить детей с экранной клавиатурой Eduplay. Кнопка «Памуди».	Познакомить детей с экранной клавиатурой Eduplay. Знакомство с кнопкой «Памуди».	Задание «Раскрась Памуди». (часть портрета раскрасится нажатием на любую кнопку на клавиатуре Eduplay.
Создаем клавиатуру EduPlay		1	Занятие №6 Работа кнопок.	Использование кнопок для выхода из задания или тематического модуля.	Работа с дидактическим материалом.
Навигация	в	4	Занятие №7-10	Познакомить с программой	Работа с дидактическим

<b>основном меню</b>		Знакомство с направлениями.	«Стрелки в движении» (с красной стрелкой, движущейся в разном направлении, с направлениями «вверх», «вниз», «направо», «налево»).	материалом. Задание «Путешествие на воздушном шаре»
<b>Раздел II: «Цвета и пространственная ориентация»</b>				
<b>Цвета и их названия</b>	<b>9</b>	<b>Занятие №11</b> Ознакомление с цветами и их названиями.	Изучение цветов в игровой деятельности.	Выполнение заданий с использованием блокнотов системы Eduplay. Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay.
		<b>Занятие №12</b> Цвета в игровой деятельности.	Закрепление цветов в игровой деятельности.	Задание «Цвета и названия».
		<b>Занятие №13</b> Цвета в игровой деятельности.	Закрепление цветов в игровой деятельности.	Разукрашивание, рисование. Задание «Цветные машинки и бабочки».
		<b>Занятие №14</b> Цвета в игровой деятельности.	Закрепление цветов в игровой деятельности.	Выбор нужного предмета в соответствии с инструкцией компьютера (голосовой, зрительной). Задание «Найди пару».
		<b>Занятие №15</b> Цвета в игровой деятельности.	Закрепление цветов в игровой деятельности. Ознакомление с матрицей на коврике.	Раскрашивание каждой клеточки в соответствии с расположением кубика на коврике. Построение модели на пластиковом коврике (частично и полностью). Задание «Раскрась решетку».
		<b>Занятие №16</b> Цвета в игровой деятельности.	Закрепление цветов в игровой деятельности.	Перемещение рамочки на словах, пока цвет не будет соответствовать цвету написанного слова. Задание

		<p><b>Занятие №17</b> Цвета в игровой деятельности.</p>	<p>Закрепление цветов в игровой деятельности.</p>	<p>«Слова и цвета». Выбрать на экране правильный предмет в рамке того же цвета. На экране выбрать правильный предмет из большего количества предметов. Задание «Цвета и фигуры».</p>
		<p><b>Занятие №18</b> Цвета в игровой деятельности.</p>	<p>Закрепление цветов в игровой деятельности.</p>	<p>На экране выбрать один из рисунков и раскрасить. На экране выбрать правильный предмет из большего количества предметов. Задание «Раскрашивание».</p>
		<p><b>Занятие №19</b> Цвета в игровой деятельности.</p>	<p>Закрепление цветов в игровой деятельности.</p>	<p>На экране выбрать нужный цвет. Выбрать линию. Перемещение карандаша без рисования. Раскрашивание выбранного участка. Изменение фона. Очищение экрана. Задание «Рисование».</p>
<b>Ориентация в пространстве</b>	2	<p><b>Занятие №20</b> Знакомство с направлениями.</p>	<p>Развитие пространственной ориентации. и умения планировать действия. Продолжать работать с предложениями «сверху», «справа», «слева», «спереди».</p>	<p>Создание модели на коврике в соответствии с заданиями. Выполнение заданий с использованием блокнотов системы Eduplay. Задание «Создай модель».</p>
		<p><b>Занятие №21</b> Закрепление направления.</p>	<p>Развитие пространственного мышления и умения планировать действия.</p>	<p>Выполнение заданий на пластиковом коврике. Перемещение кубика на экране с помощью кнопок со</p>

				стрелками. Задание «Подбери домик для кубика».
<b>Раздел III: «Математические понятия»</b>				
<b>Классификация</b>	<b>1</b>	<b>Занятие №22</b> Классификация предметов по группам.	Распределение предметов по категориям в соответствии со схожими признаками.	Выбор нужного предмета в соответствии с инструкцией компьютера (голосовой, зрительной или исчезающей). Задание «Что к чему относится».
<b>Сравнение</b>	<b>7</b>	<b>Занятие №23</b> Сравнение предметов по группам.	Распределение предметов по категориям в соответствии со схожими признаками.	Выполнение заданий с использованием блокнотов системы Eduplay. Задания для ознакомления с понятием «большой». Выбор нужного предмета в соответствии с инструкцией компьютера (голосовой, зрительной или исчезающей). Задание «Большой - маленький».
		<b>Занятие №24</b> Закрепление сравнение предметов по группам.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Заполнить геометрическую фигуру путем нажатия красной кнопки. Задание «Сколько поместится квадратов»
		<b>Занятие №25</b> Закрепление сравнение предметов по группам.	Знакомство с понятиями «больше», «меньше» и «равно».	Задание «Больше, меньше и равно».
		<b>Занятие №26</b> Закрепление сравнение предметов по группам.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Выполнение заданий количество от 0 до 5 с последовательным расположением точек. Задание «Сколько шариков у клоуна» (1 уровень сложности).

		<b>Занятие №27</b> Закрепление сравнение предметов по группам.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Выполнение заданий количество от 5 до 10 с произвольным расположением точек. Задание «Сколько шариков у клоуна» (2 уровень сложности).
		<b>Занятие №28</b> Закрепление сравнение предметов по группам.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Выполнение заданий количество от 6 до 10 с последовательным и произвольным расположением точек. Задание «Сколько шариков у клоуна» (3 и 4 уровень сложности).
		<b>Занятие №29</b> Закрепление сравнение предметов по группам.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Добавить в левую колонку предметы, соответствующее количеству точек в колонке справа. Задание «Сколько предметов в домике».
<b>Количество и числа</b>	<b>6</b>	<b>Занятие №30</b> Ознакомление с цифрами.	Изучение цифр в игровой деятельности.	Прикрепить к ниточкам клоуна такое количество шариков, которое соответствует мигающей цифре (от 0 до 5 и от 6 до 10). Задание «Чудо - цифры» (1 уровень сложности и 2 уровень сложности).
		<b>Занятие №31</b> Закрепление цифр.	Изучение количество и цифра в игровой деятельности.	Задание «Цифры и количество» (от 0 до 5) (1 уровень сложности)
		<b>Занятие №32</b> Закрепление цифр.	Изучение количество и цифра в игровой деятельности.	Задание «Цифры и количество» (от 6 до 10). (2 уровень сложности)

		<b>Занятие №33</b> Закрепление цифр.	Изучение количество и цифра в игровой деятельности.	Задание «Цифры и количество» (от 0 до 10). (3 уровень сложности)
		<b>Занятие №34</b> Закрепление понятия количества.	Закрепление понятия количества в игровой деятельности.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Задание «Строим башню».
		<b>Занятие №35</b> Закрепление понятия количества.	Учить решать пример в зависимости от инструкции к заданию.	Задание «Сложение и вычитание».
<b>Группирование</b>	<b>2</b>	<b>Занятие №36</b> Закрепление понятия группирование.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Выбрать набор блоков, соответствующих мигающему квадрату. Задание «Найди части».
		<b>Занятие №37</b> Закрепление понятия группирование.	Учить определять правильную группу предметов в зависимости от инструкции к заданию.	Задание «Найди домик для блоков».
<b>Раздел IV: «Геометрические фигуры»</b>				
<b>Геометрические фигуры и их названия</b>	<b>1</b>	<b>Занятие №38</b> Ознакомление с геометрическими фигурами и их названиями.	Учить решать пример в зависимости от инструкции к заданию.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями. Задание «Знакомство с фигурами».
<b>Сравнение</b>	<b>2</b>	<b>Занятие №39</b> Закрепление геометрических фигур и их названий.	Закрепление знаний о геометрических фигурах.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Найти соответствующий домик в левой части экрана. Переместить набор в нужный домик. Задание «Найди фигуру».

		<b>Занятие №40</b> Закрепление геометрических фигур и их названий.	Закрепление знаний о геометрических фигурах.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями. Задание «Найди и раскрась фигуру».
<b>Моделирование</b>	<b>1</b>	<b>Занятие №41</b> Построение с геометрическими фигурами.	Применение знаний о геометрических фигурах и ее частях в процессе творчества.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями. Задание «Знакомство с фигурами».
<b>Раздел V: «Пазлы»</b>				
<b>Ассиметричные пазлы</b>	<b>3</b>	<b>Занятие №42</b> Природа в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	Сложить картину животного. Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Задание «Пазлы - животные»
		<b>Занятие №43</b> Природа в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	Сложить картину животного. Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Задание «Знакомство с фигурами».
		<b>Занятие №44</b> Природа в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	Сложить картину пейзажа. Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Задание «Задание «Пейзаж».
<b>Пазлы непрерывными линиями</b>	<b>с 4</b>	<b>Занятие №45</b> Мир в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями. Задание «Собери

		<b>Занятие №46</b> Мир в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	пазл из 9 фрагментов»». Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями Задание «Собери пазл из 12 фрагментов»
		<b>Занятие №47</b> Мир в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями. Задание «Собери пазл из 25 фрагментов»».
		<b>Занятие №48</b> Мир в пазлах.	Закрепить представление о целом и его частях.	Выполнение заданий с дидактическими материалами системы Eduplay. Работа с блокнотом с заданиями. Задание «Собери пазл из 25 фрагментов»».
<b>Раздел VI: «Знакомство с буквами»</b>				
<b>Буква и слово</b>	<b>2</b>	<b>Занятие №49</b> Знакомство с буквой и словом.	Закрепить представление о буквах и словах.	Найти букву, изображенную в правом верхнем углу. Задание «Найди букву».
		<b>Занятие №50</b> Закрепление буквы и слова	Закрепить представление о буквах и словах.	Найти букву, изображенную в правом верхнем углу. Задание «Найди букву».
<b>Буква и картинка</b>	<b>4</b>	<b>Занятие №51</b> Закрепление буквы и картинки.	Закрепить представление о буквах и картинках.	Найти букву, на которую начинается слово на рабочем экране. Задание «Угадай первую букву».
		<b>Занятие №52</b> Закрепление буквы и картинки.	Закрепить представление о буквах и картинках.	Угадать букву, с которой начинается слово, изображенное на картинке и выбрать её. Задание «Угадай

		<b>Занятие №53</b> Закрепление буквы и картинки.	Закрепить представление о буквах и картинках.	слово и букву» Угадать букву, с которой начинается слово, изображенное на картинке и выбрать её. Задание «Угадай слово и букву»
		<b>Занятие №54</b> Закрепление буквы и картинки.	Закрепить представление о буквах и картинках.	Угадать букву, с которой начинается слово, изображенное на картинке и выбрать её. Задание «Угадай слово и букву»
		<b>Итоговое занятие</b>		
<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>	<b>Занятие № 55</b>	Открытое занятие	
	<b>1</b>	<b>Занятие № 56</b>	Педагогическая диагностика	
<b>Всего:</b>		<b>56 занятия</b>		

### 3. Организационно-педагогические условия реализации Программы

#### Календарный учебный график

№ п/п	Сроки проведения занятия		Тема раздела (занятия)	Форма проведения занятия	Количество часов			Форма контроля <sup>1</sup>	Место проведения
	месяц	неделя			всего	теория	практика		
	Октябрь	1	<b>Вводное занятие</b>	Лекционные, практические занятия	1	1	1		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
	Октябрь	1	<b>Стартовая педагогическая диагностика</b>		1				МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
1	Октябрь	2,3,4,5	<b>Знакомство с компьютерной системой EduPlay</b>	Лекционные, практические занятия	8	2	6		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
	Ноябрь	5							

<sup>1</sup> Форма контроля – педагогическая диагностика

2	Ноябрь	6,7,8,9	<b>Цвета пространственная ориентация</b>	Лекционные, практические занятия,	11	2	9		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
	Декабрь	10,11							
3	Декабрь	11,12,13	<b>Математические понятия ориентация</b>	Лекционные, практические занятия,	16	5	11		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
	Январь	14,15,16,17							
	Февраль	17,18,19							
4	Февраль	19,20,21	<b>Геометрические фигуры</b>	Лекционные, практические занятия,	4	2	2		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
5	Март	21,22,23,24,25	<b>Пазлы</b>	Лекционные, практические занятия,	7	2	5		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
6	Март	25	<b>Знакомство с буквами</b>	Лекционные, практические занятия,	6	2	4		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
	Апрель	26,27,28							
7	Апрель	28	Итоговое занятие	Обобщающее итоговое занятие	1	1	1		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
	Апрель	29	Итоговая педагогическая диагностика		1				МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик»
ИТОГО:					56	17	39		

## Кадровые условия

Педагогический работник – 1 человек (высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы; дополнительное образование: курсы повышения квалификации в соответствии с профилем программы).

## Обеспеченность методическими материалами и средствами

Наименование дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования	Дополнительная общеразвивающая программа социально - педагогической направленности «Маленький гений» Автор составитель: Ахматгалиева Л.А., Самарина Н.В.
<b>Программно-методическое обеспечение программы, средства обучения</b>	
Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. EduPlay. Руководство. – EduConsulting All Rights Reserved, 2014.</li> <li>2. Дмитриева В.Г. Большая книга головоломок, логических игр, загадок для самых умных малышей. – М.: Астрель, 2009.</li> <li>3. Карисова Ж.М. Развивающие игры. - Волгоград: ИТД «Корифей», 2010.</li> <li>4. Белошистая А.В. Первые шаги к интеллекту 4-5 лет. – М.: Аркти, 2009.</li> <li>5. Белошистая А.В. Первые шаги к интеллекту 5-6 лет. – М.: Аркти, 2009</li> </ol>
Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных	Компьютерная система EduPlay
Наглядно-дидактические пособия, альбомы, игры с указанием выходных данных	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Трёхмерные объекты (блоки, кубики, пазлы).</li> <li>➤ Большие наклейки-планшеты.</li> <li>➤ Линейки – наклейки для клавиатуры.</li> <li>➤ Карточки заданий.</li> </ul>
Технические средства обучения	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Компьютерная система Eduplay (клавиатура, мышь)</li> <li>➤ Подсвечиваемая 6-клавишная клавиатура.</li> </ul>
ЭОР	Электронное методическое пособие «Eduplay»

### Материально -техническое обеспечение

Вид помещения	Оснащение помещения	Материалы для непосредственной работы с детьми
Кабинет «Eduplay»	Интерактивные рабочие столы с двумя пультами управления; мультимедийное программное обеспечение (73 базовых задания); учебный материал (пазлы, карточки с заданиями, таблицы).	Подсвечиваемая 6-клавишная клавиатура; линейки-наклейки для клавиатуры; дидактические материалы: кубики, блоки, фигуры, пазлы; карточки с заданиями (4 комплекта)

#### 4. Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы

При реализации Программы проводится **оценка индивидуального развития детей**. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках **педагогической диагностики** в целях отслеживания эффективности реализации программы.

Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- *знаний воспитанников* (назначение экранной клавиатуры Eduplay, использование тематических модулей системы Eduplay);
- *умений воспитанников* (различие геометрических форм, их цвет, расположение в пространстве, понимание причинно-следственных связей, подготовка к обучению чтению и письму)

##### ***Принципы педагогической диагностики***

*Принцип объективности* означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

*Принцип целостного* изучения педагогического процесса предполагает (для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

*Принцип процессуальности* предполагает изучение явления в изменении, развитии.

*Принцип компетентности* означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

*Принцип персонализации* требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать, как негативные без анализа динамических тенденций становления.

##### ***Методы проведения педагогической диагностики***

***Формализованные методы:*** диагностическое задание, диагностическая ситуация.

**Малоформализованные методы:** наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

**Педагогическая диагностика проводится два раза в год** (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

**низкий уровень** – ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

**средний уровень** – ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

**высокий уровень** – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

**Протокол педагогической диагностики** заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

### Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии	Методика исследования	Описание
Умеет пользоваться стандартной клавиатурой Eduplay	Диагностическое задание	<u>Задание №1</u> Дидактическое упражнение: «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Цель: выявить умения пользоваться стандартной клавиатурой Eduplay. Инструкция к проведению. Воспитатель предлагает выполнить упражнения на клавиатуре Eduplay. - Покажи и назови предметы, которые находятся сверху, внизу, справа, слева на мониторе.
Различает основные оттенки цветов, называет их.	Диагностическое задание	<u>Задание №1</u> «Закрой окошко». Цель: выявить способность различать основные оттенки цветов и называть их. Инструкция к проведению. - Посмотри, перед тобой находятся разноцветные домики, в которых вырезаны окошки и разноцветные квадратики - окошки для домика такого же цвета, как и домики. Необходимо

		<p>подобрать для каждого домика окошко и назвать цвет.</p> <p><u>Задание №2</u></p> <p>«Подбери пару».</p> <p>Цель: выявить способность различать основные оттенки и умение группировать предметы в паре с одинаковыми оттенками</p> <p>Инструкция к проведению.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Наша кукла Маша потеряла свои варежки, носочки и ленточки.</li> <li>- Давай поможем найти Маше – растеряше ее вещи.</li> <li>- Подбери пары к вещам и назови цвет.</li> </ul>
<p>Понимает и использует числа как показатель количества, итога счета. Считает и называет числа.</p>	<p>Диагностическое задание</p>	<p><u>Задание №1</u></p> <p>«Сосчитай кубики»</p> <p>Цель: выявить умение использовать числа как показатель количества, считать и называть числа.</p> <p>Инструкция к проведению.</p> <p>Перед ребенком 6 кубиков (по 2 кубика: красные, синие, зеленые)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сколько всего кубиков здесь лежит?</li> <li>- Сосчитай их.</li> <li>- Сколько красных, синих, зеленых?</li> <li>- Сравни их.</li> <li>- Покажи нужную цифру.</li> </ul> <p><u>Задание №2</u></p> <p>«Лифт»</p> <p>Цель: выявить умение использовать числа как показатель количества, считать и называть числа по порядку.</p> <p>Инструкция к проведению.</p> <p>Ребенку предлагается помочь жителям поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.</p>
<p>Составляет тематические композиции из геометрических фигур по описанию и собственному замыслу, различает их цвет и форму, расположение в пространстве.</p>	<p>Диагностическое задание</p>	<p><u>Задание №1</u></p> <p>«Выложи дорожку»</p> <p>Цель: выявить способность различать геометрические фигуры их цвет, форму.</p> <p>Инструкция к проведению.</p>

		<p>Ребенку предлагается выложить дорожку из чередующихся геометрических фигур для какого-нибудь сказочного персонажа по образцу, предложенному воспитателем. По окончании выполнения задания необходимо, чтобы ребенок рассказал, из каких фигур выложена его дорожка, н-р, «Мой колобок покатится по дорожке, которая состоит из белого круга, красного квадрата, синего овала, желтого прямоугольника, зеленого треугольника». Можно предложить выполнять задание не по образцу, а придумать свой вариант дорожки. В конце можно сочинить небольшой рассказ.</p> <p><u>Задание №2</u> «Сложи узор»</p> <p>Цель: выявить умения различать геометрические фигуры, определять их цвет, умения анализировать положение предметов в пространстве.</p> <p>Инструкция к проведению</p> <p>.Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть большую карточку и ответить на вопрос: -Из каких геометрических фигур составлен узор? Затем ребенок определяет, какого цвета фигуры и где они расположены.</p> <p>После этого ребенок выбирает нужные геометрические фигуры и выкладывает точно такой же узор. (Если ребенку трудно выполнить задание, то используем способ наложения фигур).</p> <p>2.Если ребенок хорошо справляется, то можно попросить его выполнить такую же композицию по памяти.</p> <p>3.Можно предложить ребенку составить свою композицию из геометрических фигур.</p>
<p>Умеет видеть и распознавать целое и его части, определяет различные цвета предметов и их форму.</p>	<p>Диагностическое задание</p>	<p><u>Задание №1</u> «Собери картинку»</p> <p>Цель: выявить умение правильно собирать целое изображение из отдельных кусочков, определять различные цвета предметов и их форму.</p>

		<p>Инструкция к проведению</p> <p>Перед ребенком раскладываются разрезанные изображения (пазлы) некоторых животных, картинки «Времена года» в перемешанном виде. Ребенок собирает картинку, называет изображение.</p>
<p>Умеет зрительно распознавать буквы.</p>	<p>Диагностическое задание</p>	<p><u>Задание №1</u></p> <p>«Найди букву»</p> <p>Цель: выявить умение находить букву, с которой начинается слово.</p> <p>Инструкция к проведению</p> <p>Ребенок соединяет линией каждую картинку с той буквой, с которой начинается ее название.</p> <p><u>Задание №2</u></p> <p>«Буква сломалась»</p> <p>Цель: выявить умение проводить анализ знакомых букв.</p> <p>Инструкция к проведению</p> <p>Ребенок из различных элементов (овал, полуовал, длинная, короткая палочка) складывает буквы.</p> <p>Ребенку предлагается сложить 2 -3 буквы.</p> <p>Если ребенок хорошо справляется, то количество букв постепенно увеличивается.</p>
<p>Умеет работать в паре, следует правилам</p>	<p>Наблюдения в организованной деятельности</p>	<p>Оценка уровня:</p> <p>Высокий – согласует свой способ действия с другими; сравнивает способы действия и координирует их, строя совместное действие; следит за реализацией принятого замысла.</p> <p>Средний – приходит к согласию при участии педагога; испытывает затруднения в координации совместного действия, допускает ошибки при оценивании деятельности других.</p> <p>Низкий – не пытается договориться или не может прийти к согласию, настаивая на своем; не умеет оценивать результаты деятельности других детей.</p>

**Протокол педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения  
дополнительной общеразвивающей программы дошкольного образования  
социально-педагогической направленности  
«Маленький гений»**

Дата: \_\_\_\_\_

Педагог: \_\_\_\_\_

№	Список детей	Умеет пользоваться стандартной клавиатурой Eduplay	Различает основные оттенки цветов, называет их.	Понимает и использует числа как показатель количества, итога счета. Считает и называет числа.	Составляет тематические композиции из геометрических фигур по описанию и собственному замыслу, различает их цвет и форму, расположение в пространстве.	Умеет видеть и распознавать целое и его части, определяет различные цвета предметов и их форму.	Умеет зрительно распознавать буквы.	Уметь работать в паре, следует правилам	Итог	

## 5. Литература

1. EduPlay. Руководство. – EduConsulting All Rights Reserved, 2014.
2. Дмитриева В.Г. Большая книга головоломок, логических игр, загадок для самых умных малышей. – М.: Астрель, 2009.
3. Карисова Ж.М. Развивающие игры. - Волгоград: ИТД «Корифей», 2010.
4. Белошистая А.В. Первые шаги к интеллекту 4-5 лет. – М.: Аркти, 2009.
5. Белошистая А.В. Первые шаги к интеллекту 5-6 лет. – М.: Аркти, 2009