



УТВЕРЖДЕНО  
ЗАВЕДУЮЩИЙ МАОУ №38 «ТЕРЕМОК»  
М.Ю. ЧАДОВА  
ПРИКАЗ №211-ОД от 09.10.2020 год

## ***УЧЕБНЫЙ ПЛАН К ПРОГРАММЕ «Озорная логика»***

Срок реализации программы – 1 год  
Рассчитана на детей 6 – 7 лет

Составитель: педагог  
дополнительного  
образования  
Меньшенина Ирина  
Владимировна

Сысерть  
2020

## Учебный (тематический) план

Программа рассчитана на 34 занятия в год. Занятие проводится 1 раз в неделю.  
Длительность занятия – 30 минут

№	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие (знакомство)	1	1	0	
1	Волшебные блоки	16	3	13	Самоконтроль Проверь друга
1.1.	Выявление свойств и абстрагирование	4	1	3	
1.2.	Классификация, обобщение свойств	1	0	1	
1.3.	Логические действия и операции	11	2	9	
2	Цветные палочки Кюизенера	16	4	15	Наблюдение за работой в выполнении задания: Рисуем по клеточкам
2.1.	Конструирование	3	1	2	
2.2.	Сравнение, анализ, величина	1	0	1	
2.3.	Логические связи. Количество и счет	5	1	4	Игра: Повтори
2.4.	Моделирование Время	2	0	2	
2.5.	Решение логических задач	6	2	4	Игра: Реши задачу правильно
	Итоговое занятие	1	0	1	Большая логическая игра
	Итого	34	7	27	

## Содержание учебного (тематического) плана

Вводное занятие – знакомство

**Теория:** Ознакомительное занятие, представление чем будут заниматься дети. Представление конструкторов «Блоки Дъеньша», «Палочки Кюизенера»

**Практика:** не предусмотрена

### 1. Волшебные блоки

#### 1.1. Выявление свойств и абстрагирование

**Теория:** История конструктора «Блоки Дъенеша». Знакомство с конструктором, виды кубиков. Знакомство со схемами.

**Практика:** Дидактические игры «Что изменилось», «Продолжи ряд», «Цепочка», «Второй ряд». Сюжетно-ролевые игры «Магазин», «Встречаем гостей». Решение проблемных ситуаций. Работа с предложенными схемами.

#### 1.2. Классификация, обобщение свойств

**Теория:** не предусмотрено

**Практика:** Решение проблемной ситуации «Помоги каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели. Дидактическая игра «Заселим домики»

#### 1.3. Логические действия и операции.

**Теория:** Раскрытие умений кодировать информацию с помощью знаков-символов и декодировать ее. Развитие логического мышления, умений рассуждать.

**Практика:** Решение проблемных ситуаций «Помоги фигуркам выбраться из чащи леса», «Помоги каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели». Дидактические игры «Сократи слово», «Раздели блоки – 1,2,3», «Логический поезд», «Мозаика цифр», «Архитектор». Игровые упражнения «Найди пару», «Пошли письмо».

### 2. Цветные палочки

#### 2.1. Конструирование

**Теория:** Знакомство с конструктором «Палочки Кюизенера». Анализ способностей к конструированию. Чтение сказки «Сказочный город»

**Практика:** Дидактические игры «Выложи из палочек» (по контуру), «Сказочный город», «Чет – нечет», «Для вас, девочки..., мальчики». Работа со схемами: «Продолжи узор». Подвижная игра «Найди свой домик»

#### 2.2. Сравнение, анализ, величина

**Теория:** не предусмотрено

**Практика:** Логическая задача «Угадайте, кто выше (ниже) ростом». «Петя выше Саши, а Саша выше Коли. Кто самого низкого роста? А самого высокого?»  
Дидактическая игра «Стулья для семьи»

2.3. Логические связи. Количество и счет.

**Теория:** Распределение логических связей времени, обучение детей закономерностям и логическим связям

**Практика:** Дидактические игры «Числовой коврик», «Друг за другом», «Узнай длину ленты». Решение логических задач. Игровые упражнения «Назови соседей», «Узнай длину ленты»

2.4. Моделирование. Время

**Теория:** Знакомство с временем. Знакомство с моделированием. История моделирования

**Практика:** Дидактические игры «Часы», «Время». Практическое задание «Моделируем время», «Повтори и объясни»

2.5. Решение логических задач

**Теория:** Знакомство с временем. Знакомство с моделированием. История моделирования

**Практика:** Дидактические игры «Разноцветные дорожки», «Покажи, как растут числа», «Числовые коврики». Игровые упражнения «Посчитай-ка», «Встань там, где я скажу!»

Заключительное занятие – большая логическая игра, как форма аттестации умений детей

**Теория:** не предусмотрено

**Практика:** игровая ситуация «Путешествие» Схемы: «Мост», «Корабль», «Багаж»