

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

(ГПОАУ АТК)

ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»

г. Тынды Амурской области

676282, Амурская область, г. Тында, ул. Амурская, 20А

e-mail – it-cube_tynda@mail.ru

Программа рассмотрена и
рекомендована к утверждению
Методической комиссией
ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды
Протокол № 6
от «10» июня 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦЦОД «IT-куб»
г. Тынды
А.В. Дыняк
Приказ № 31-осн
от «11» июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий МДОАУ ДС № 6
г. Тынды

/ Б.И. Климова
от «09» сентября 2024 г.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий МДОБУ ДС № 11
г. Тынды

/ А.Г. Красуля
от «09» сентября 2024 г.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий МДОБУ ДС № 5
г. Тынды

/ С.В. Полторанина
от «09» сентября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Логические приключения»

реализуемая в сетевой форме

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)

Возраст обучающихся: 5 - 7 лет

Срок реализации: 1 год (36 часов)

Составитель (разработчик):

Медведева Наталья Борисовна,

методист

г. Тында, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел № 1 Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты	9
Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий	9
2.1. Условия реализации программы	9
2.2. Формы аттестации и оценочные материалы	10
2.3. Методические материалы	11
2.4. Список литературы	12
Приложение № 1	13
Приложение № 2	20

Раздел №1 Комплекс основных характеристик образования

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Логические приключения» является общеразвивающей программой физкультурно-спортивной направленности и разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);
- Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);
- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018г. №298н);
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021г. № 287);
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. №413) (ред. 11.12.2020);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. №Р-4);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 29 марта 2023 г. № АБ-1339/02);

Актуальность создания программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. ДООП «Логические

приключения» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение числа педагогически запущенных детей. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию способных детей.

Прогностичность программы заключается в её соответствии современным и будущим требованиям, а также в междисциплинарном подходе, что соответствует актуальным тенденциям как в дополнительных общеобразовательных программах, так и в образовательной системе в целом.

Обучающиеся развивают умения самостоятельно организовывать свою деятельность: они учатся соблюдать правила, собирать и анализировать опыт применения тактических приемов в различных играх. Это способствует формированию характера, способности стойко переносить неудачи и навыков общения с разными партнёрами по игре. Все эти навыки будут полезны в дальнейшем образовательном процессе.

Отличительной особенностью дополнительной общеобразовательной программы «Логические приключения» заключается в сочетании логического мышления и социальных навыков через игровую деятельность. Программа нацелена на формирование у детей основных понятий о стратегии, тактике и правилах игр, что способствует развитию аналитических способностей и увеличению концентрации внимания. Она также учитывает возрастные особенности дошкольников, предлагая адаптированные задания и игры, которые легко воспринимаются и вызывают интерес.

Важным аспектом программы является развитие коммуникативных навыков и способности работать в команде, что достигается в ходе совместных игр и обсуждений игровых моментов. В рамках программы особое внимание уделяется эмоциональному и социальному развитию детей — они учатся уважать соперников, сопереживать и проявлять терпимость в процессе игры. Это является значимым шагом к их личностному и социальному росту. Таким образом, программа не только знакомит детей с разнообразием игр, но и способствует их всестороннему развитию.

Педагогическая целесообразность. программы «Логические приключения» основывается на нескольких ключевых аспектах:

– Настольные логические игры способствуют развитию у детей навыков анализа, синтеза и критического мышления. Они обучают детей оценивать ситуации, рассматривать

различные варианты действий и делать обоснованные выводы, которые являются основой для успешного обучения в будущем.

– Игры на шахматной доске и настольные игры стимулируют взаимодействие между детьми, что способствует формированию умений общения, сотрудничества и командной работы. Дети учатся уважать соперников, делиться впечатлениями и принимать условия игры.

– Программа также способствует развитию эмоционального интеллекта, обучая детей справляться с победами и поражениями, что важно для формирования устойчивости и способности преодолевать трудности.

– Игровая форма занятий создаёт атмосферу радости и увлечённости, что увеличивает мотивацию к обучению и пробуждает интерес к новым знаниям.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 5-7 лет. Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей в возрасте 5 - 7 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Для детей этого возраста характерен постепенный переход к психическим функциям более высокого уровня (от непроизвольного к произвольному вниманию, от образного мышления к логическому), поэтому на занятиях производится постоянное чередование видов учебной деятельности, опирающихся и на те функции, и на другие. Но при этом приоритет отдаётся практической деятельности - игровой практике.

Сроки реализации и режим занятий: общая продолжительность программы составляет 36 часов. Занятия проводятся в группах до 15 человек, длительность одного часа составляет 30 минут, периодичность занятий - 1 раз в неделю.

Уровень освоения: программа является общеразвивающей – стартовый (ознакомительный) уровень. Она не требует предварительной подготовки.

Формы обучения: очная.

Форма организации деятельности: групповая, работа в малых группах, индивидуальная, парами.

Виды занятий: объяснение, обсуждение, игровые формы работы, практические занятия, разбор игровой практики.

Программой предусмотрены следующие виды деятельности обучающихся:

- практическое освоение элементов новой игры;
- игровая практика;
- участие в соревнованиях;

По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются лично ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий:

- создание безопасных материально-технических условий;
- включение в занятие динамических пауз, периодическую смену деятельности обучающихся;
- создание благоприятного психологического климата в группе в целом.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: создать условия для личностного и интеллектуального роста учащихся, развития общей культуры и организации познавательного досуга через обучение настольным логическим играм и начальным шахматным играм.

Задачи:

- содействовать формированию и развитию ключевых компетенций обучающихся, включая коммуникативные, интеллектуальные и социальные навыки;
- развивать универсальные навыки мыслительной деятельности, таких как абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение и умение проводить логические операции;
- воспитать психологические качества, необходимые для успешного обучения и участия в соревнованиях.

1.3 Содержание программы

Учебный план

Раздел № 1 Введение в настольные игры

Раздел № 2 Простейшие настольные логические игры

Раздел № 3 Кросс-дисциплинарные уроки

Раздел № 4 Уроки на шахматной доске

Раздел № 5 Подведение итогов и анализ

№	Основные модули программы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел № 1 Введение в настольные игры	1	1	0	
1.1	Основы правил: знакомство с основными правилами настольных игр	1	1	0	Беседа
2.	Раздел № 2 Простейшие настольные логические игры	9	3	6	
2.1	Игры на внимание	1	0	1	Беседа
2.2	Игры на развитие логики	1	0	1	Беседа

2.3	Счет на пальцах: игры, развивающие счетные навыки	1	0	1	Беседа
2.4	Игры на распознавание цветов и фигур	1	0	1	Беседа
2.5	Игры, обучающие пониманию количественных характеристик	1	0	1	Беседа
2.6	Эмоции в игре	1	1	0	Беседа
2.7	Командные игры	2	1	1	Беседа
2.8	Стратегия и планирование	1	1	0	Беседа
3.	Раздел № 3 Кросс-дисциплинарные уроки	6	3	3	
3.1	Логические ребусы	1	0	1	Беседа
3.2	Игры на создание и распознавание последовательностей	1		1	Беседа
3.3	Музыкальные паузы в игре	1	1	0	Беседа
3.4	Сказочные игровые приключения	2	1	1	Беседа
3.5	Социальные навыки через игру	1	0	1	Беседа
4.	Раздел № 4 Уроки на шахматной доске	10	4	6	
4.1	Знакомство с шахматами	3	2	1	Беседа
4.2	Цель игры в шахматы	3	2	1	Беседа
4.3	Веселые шахматы	2	0	2	Беседа
4.4	Комбинированные игры	1	0	1	Беседа
4.5	Игра «Шахматы в слепую»	1	0	1	Беседа
5.	Подведение итогов и анализ	10	6	4	
5.1	Кому что нравится?	3	2	1	Беседа
5.2	Групповые проекты	3	1	2	Беседа
5.3	Планы на будущее	3	1	2	Беседа
5.4	Заключительное занятие	1	1	0	Беседа
	ИТОГО:	36	17	19	

Содержание учебного плана

Раздел № 1 Введение в настольные игры

Теория. Введение в настольные игры: обзор целей и видов настольных игр.

Раздел № 2 Простейшие настольные логические игры

Теория. Основы правил: знакомство с основными правилами настольных игр. Игры на внимание. Игры на развитие логики. Счет на пальцах. Цвета и фигуры. Сравнение количеств.

Практика. игры, развивающие внимательность и память, задачи на логику и пространственное мышление. Счет на пальцах: игры, развивающие счетные навыки. Цвета и фигуры: игры на распознавание цветов и фигур. Сравнение количеств: игры, обучающие пониманию количественных характеристик. Эмоции в игре: как обсуждать эмоции, возникающие во время игр. Командные игры: игры, требующие сотрудничества и командной работы. Стратегия и планирование: основы построения стратегии в настольных играх

Раздел № 3 Кросс-дисциплинарные уроки

Теория. Логические ребусы. Паттерны и последовательности. Музыкальные паузы. Сказочные игровые приключения. Сказочные игровые приключения. Социальные навыки через игры.

Практика. Логические ребусы: Разгадывание логических задач. Игры на создание и распознавание последовательностей. Использование музыки для развития ритма и координации. Использование сюжетов для обыгрывания логических задач. Взаимосвязь между играми и творчеством. Как игры учат общению и взаимодействию.

Раздел № 4 Уроки на шахматной доске

Теория. Знакомство с шахматами: основные элементы шахматной доски и фигуры. Цель игры в шахматы. Правила движения фигур: обсуждение, как движутся пешки, ладьи, слоны и т.д. Игровые комбинации: знакомство с простыми комбинациями и тактиками. Пат и мат: объяснение понятий «пата» и «мата». Цель игры в шахматы: что такое контроль доски и как его достичь. Элементы шахматной стратегии: Основные принципы стратегического мышления.

Практика. Весёлые шахматы: Игра с упрощенными правилами для детей. Шахматы для двоих: Игра, в которой дети учатся соперничать и уважать противника. Комбинированные игры: Шахматы + настольные игры: новые игровые форматы. Игра «Шахматы вслепую»: Развитие пространственного мышления без визуального контакта.

Раздел № 5 Подведение итогов и анализ.

Теория. Итоги: Обсуждение успехов и трудностей, возникших в процессе. Кому что нравится?: учитывание предпочтений детей в выборе игр. Анализ ошибок: учимся на своих ошибках с помощью игр. Подготовка к игровому турниру: как организовать совместную игру. Планы на будущее: как продолжить развивать навыки логического мышления.

Практика. Турнир. Итоги турнира: обсуждение турнира, выявление победителей и награждение. Групповые проекты: дети создают свои игры на основе изученных материалов. Создание настольной игры: Разработка игры своими руками. Визуализация логики: Создание настольной игры на основе логических задач.

Заключительное занятие: Подведение итогов всей программы, рефлексия и выводы.

1.4 Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения по программе «Логические приключения» учащиеся достигнут необходимый уровень компетенций, который включает в себя:

Предметные:

- знание основных правил изученных игр;
- элементарные представления о тактике и стратегии изученных игр;

Метапредметные:

- использовать изученный материала в играх дома;
- владеть действием сравнения, уметь выделить главное из общего объема информации.
- развить внимания, пространственного воображения, памяти, сосредоточенности, постоянный поиск оригинальных идей и нестандартных решений.
- уметь мобилизовать и сконцентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, критически относиться к сопернику и к себе.
- уметь предвидеть и сравнивать последствия предполагаемых действий, планировать свою деятельность.

Личностные:

- развитие интереса к настольным играм;
- развитие самостоятельности, оценка своих достижений и результатов работы.
- воспитание настойчивости, выдержки, воли, спокойствия, уверенности в своих силах, стойкого характера.
- умение испытывать эстетическое удовлетворение от собственного творчества.
- воспитание гармонично развитой личности.
- умение отстаивать свою позицию в спорных вопросах.
- умение общаться и взаимодействовать с коллективом.
- активное участие в деятельности по организации культурного досуга.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебном графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020 (СП 2.4.43648 -20, пункт 3.6.2).

Начало обучения - 10.09.2024 г.

Окончание обучения - 29.05.2025 г.

Срок обучения	1 год
Начало учебного года	02.09.2024 г.
Окончание учебного года	31.05.2025 г.
Выходные дни	31.12.2024 г. - 08.01.2025 г.
Количество учебных недель	36 недель
Количество часов за весь период обучения	36 часов
Продолжительность занятия (академический час)	30 мин
Периодичность занятий	1 раз в неделю по 1 часу
Режим занятий	в соответствии с расписанием

Материально-технические условия

Для эффективной реализации программы необходима материально-техническая база:

Учебная площадка, соответствующая требованиям:

- Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020г.

- Требованиям пожарной безопасности.

2.2 Формы аттестации

Для оценки результативности учебных занятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Логические приключения» применяется следующие виды контроля:

входной контроль - проводится в начале года в виде фронтального, индивидуального и группового опроса по всем видам учебной деятельности, выполнения упражнений, решения логических задач;

текущий контроль - проводится на каждом занятии в виде проверки результатов выполнения упражнений;

итоговый контроль - заключительная проверка знаний, умений, навыков в конце учебного года

Оценочные материалы

Критериями оценки эффективности обучения являются как уровень теоретической, так и практической подготовки обучающихся. Главное средство подведения итогов – это общая оценка по результатам выполненных заданий и упражнений.

Результаты освоения образовательной программы обучающимися заносятся в таблицу

(Приложение 2)

- полностью освоивших программу дополнительного образования – высокий уровень (9-10 баллов);
- освоивших программу не в полном объеме - средний уровень (5-7 баллов);
- освоивших программу в минимальном объеме - низкий уровень ниже среднего (0-4 балла).

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов - высокий уровень;

5-7 баллов - средний уровень;

0-4 балла - низкий уровень.

2.3 Методический материал.

Основные методы обучения: формирование логического мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

В процессе обучения используются игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Основные формы и средства обучения:

1. Повторение упражнений, позволяющих освоить отдельные элементы игр;
2. Практическая игра.
3. Логические игры и задания, игровые упражнения.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за действиями педагога, затем повторяют их под его наблюдением, затем играют самостоятельно.

Воспитательная работа

Сохранение и укрепление здоровья обучающихся является важной задачей образовательной программы «Логические приключения». Для решения этой задачи создана система оздоровительных мероприятий, которая осуществляется на протяжении всей реализации программы.

Учебная нагрузка регулируется в соответствии с возрастом обучающихся, кроме этого, в занятия включаются физкультминутки.

Создание благоприятного психологического климата, творческой атмосферы на занятиях, дружеского отношения между детьми, взаимопонимания, движение от простого к сложному повышает психоэмоциональный настрой каждого ребенка, помогает ему быть уверенным в своих силах, уметь оценивать свои успехи.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования Дыняк А.В.

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с необходимым уровнем образования и квалификации.

2.4 Список литературы

Для педагога:

1. Гин Евгений. Шахматные вундеркинды. – М.: «Астрен», 2006 г.
2. Калининченко Н. М. Шахматная стратегия. Полный курс. – М.: «Торговый дом Гранд», 2006 г.
3. Костров В. Шахматы для детей. – СПб.: Литера 2002 г.
4. Лингоф Т. Игры, ребусы, загадки для младших школьников. – Ярославль: Просвещение, 1998 г.
5. Норвуд Дэвид. Начальный курс шахмат. – М.: «Астрен», 2003 г.
6. Тартаковер С. Учебник шахматной игры. – М.: Олимпия, 2005 г.
7. Тарабашина Т. 50 игр с буквами и словами. – Ярославль: Просвещение, 1999 г.
8. Тихомирова Л. Логика для младших школьников. – Ярославль, Просвещение, 1998 г.
9. Эстрин Э. Б. Шахматные дебюты. – М.: «Файр-Пресс», 2003 г.

Для обучающихся:

1. Антонина Трофимова: Шахматы для юных чемпионов Феникс 2013
2. Всеволод Костров: Шахматный решебник. Завлечение Литера 2013
3. Всеволод Костров: Шахматный решебник. Двойной удар Литера 2013
4. Всеволод Костров: Шахматный решебник. Мат королю Литера 2013
5. Элизабет Долби: Шахматы. Как стать хорошим игроком Эгмонт 2012
6. Костров, Рожков: 1000 шахматных задач. Решебник. 1 и 2 части Русский дом 2013
7. Шахматы для самых маленьких Автор: Игорь Сухин АСТ, Астрель 2008 г.
8. Книга начинающего шахматиста Григорий Левенфиш, Николай Калининченко: АСТ, Астрель 2008 г.

Интернет-ресурсы:

1. Шахматные базы
2. Шахматные программы, Компьютерная программа «Шахматная школа-1», Москва, 2000

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Логические приключения»
реализуемая в сетевой форме
1ЛА_24, 2ЛА_24, 3ЛА_24 групп на 2024 -2025 учебный год
Дьяняк Анатолий Васильевич, педагог дополнительного образования

№	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (1 ч.)						
1.	сентябрь	10.09.24 13.09.24	Беседа.	1	Вводное занятие. Введение в настольные игры: обзор целей и видов настольных игр	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
Раздел 1. Простейшие настольные логические игры (9 ч.).						
2.	сентябрь	17.09.20 20.09.24	Беседа.	1	Основы правил: знакомство с основными правилами настольных игр	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
3.	сентябрь	24.09.20 27.09.24	Демонстрация и объяснение. Игра	1	Игры на внимание: игры, развивающие внимательность и память	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
4.	октябрь	01.10.24 04.10.24	Демонстрация и объяснение. Игра	1	Игры на развитие логики: задачи на логику и пространственное мышление	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
5.	октябрь	08.10.24 11.10.24	Демонстрация и объяснение. Игра	1	Счет на пальцах: игры, развивающие счетные навыки	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
6.	октябрь	15.10.24 18.10.24	Демонстрация и объяснение. Игра	1	Цвета и фигуры: игры на распознавание цвета и фигур	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»

7.	октябрь	22.10.24 25.10.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Сравнение количеств: игры, обучающие понимание количественных характеристик	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
8.	октябрь	29.10.24 01.11.24	Беседа	1	Эмоции в игре: как обсуждать эмоции, возникающие во время игр	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
9.	ноябрь	05.11.24 08.11.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Командные игры: игры, требующие сотрудничества и командной работы	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
10.	ноябрь	12.11.24 15.11.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Стратегия и планирование: основы построения стратегии в настольных играх	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
Раздел 2 Кросс-дисциплинарные уроки (6 ч.)						
11.	декабрь	19.11.24 22.11.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Логические ребусы: решение логических задач	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
12.	декабрь	26.11.24 29.11.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Пагтерны и последовательности: игры на создание и распознавание последовательностей	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
13.	декабрь	03.12.24 06.12.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Музыкальные паузы в игре: использование музыки для развития ритма и координации	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»

14.	декабрь	10.12.24 13.12.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Сказочные игровые приключения: использование сюжетов из сказок для обыгрывания логических задач	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
15.	январь	17.12.24 20.12.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Рассказы историю по игре: взаимосвязь между играми и творчеством	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
16.	январь	24.12.24 27.12.24	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Социальные навыки через игры: как игры учаг общению и взаимодействию	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
Раздел 3. Уроки на шахматной доске (10 ч.)						
17.	март	09.01.24 10.01.25	Беседа	1	Знакомство с шахматами: основные элементы шахматной доски и фигуры	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
18.	март	14.01.25 17.01.25	Демонстрация и объяснение.	1	Правила движения фигур: обсуждение, как движутся пешки, ладьи, слоны и т.д.	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
19.	март	21.01.25 24.01.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Игровые комбинации: знакомство с простыми комбинациями и тактиками	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
20.	март	28.01.25 31.01.25	Демонстрация и объяснение	1	Пат и мат: объяснение понятий «пата» и «мата»	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»

21.	апрель	04.02.25 07.02.25	Демонстрация и объяснение.	1	Цель игры в шахматы: что такое контроль доски и как его достичь	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
22.	апрель	11.02.25 14.02.25	Демонстрация и объяснение.	1	Элементы шахматной стратегии: основные принципы стратегического мышления	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
23.	апрель	18.02.25 21.02.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Веселые шахматы: игра с упрощенными правилами для детей	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
24.	апрель	25.02.25 28.02.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Шахматы для двоих: игра, в которой дети учатся соперничать и уважать противника	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
25.	апрель	04.03.25 07.03.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Комбинированные игры: шахматы + настольные игры – новые игровые форматы	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
26.	апрель	11.03.25 14.03.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Игра «шахматы в слепую»: развитие пространственного мышления без визуального	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
Раздел 4 Подведение итогов и анализ (10 ч.)						
27.	апрель	18.03.25 21.03.25	Беседа	1	Обсуждение успехов и трудностей, возникших в процессе	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»

28.	апрель	25.03.25 28.03.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Кому что нравится?: учитывая предпочтения детей в выборе игры	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
29.	май	01.04.25 04.04.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Анализ ошибок: учимся на своих ошибках с помощью игр	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
30.	май	08.04.25 11.04.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Групповые проекты: создание своей игры на основе изученных материалов	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
31.	май	15.04.25 18.04.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Подготовка к игровому турниру: как организовать совместную игру	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
32.	май	22.04.25 25.04.25	Беседа	1	Итоги турнира: обсуждение турнира, выявление победителей и награждение	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
33.	май	29.04.25 06.05.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Планы на будущее: как продолжить развивать навыки логического мышления	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
34.	май	13.05.25 16.05.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Создание настольной игры: разработка игры своими руками	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка» МДОБУ ДС № 5 «Гындёнок» МДОБУ ДС № 11 «Белоснежка»
35.	май	20.05.25	Демонстрация и объяснение. Игра.	1	Визуализация логики: создание настольной игры на основе	МДОАУ ДС № 6 «Черемушка»

Протокол результатов аттестации обучающихся

20__/20__ учебный год

Вид аттестации (промежуточная, итоговая)

Кол-во обучающихся:

Ф.И.О педагога:

Дата проведения:

№п/п	Фамилия имя ребенка	Высокий уровень 8-10 баллов	Средний уровень 7-5 баллов	Низкий уровень 0-4 баллов
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				