

Департамент образования Администрации городского округа Самара  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского и юношеского технического творчества «Импульс»  
городского округа Самара

---

Принята на заседании  
методического совета  
Протокол № 4 от 27.06.2024г.

Утверждаю  
Директор МБУ ДО «ЦДЮТТ  
«Импульс»  
\_\_\_\_\_ Плотников С.С.  
Приказ № 119-ОД от 27.06.2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа по обучению начально-техническому конструированию.  
«ТЕТРИС»**

Направленность программы - техническая

Возраст обучающихся: 5-7 лет.

Срок реализации программы – 2 года

Разработчик:  
Климентьева Н.Н.,  
педагог дополнительного образования

Самара

2024

## Содержание

### 1. Пояснительная записка

|   |           |
|---|-----------|
| 1.1. Общие положения -----  | 3         |
| Краткая аннотация. Направленность программы. Актуальность программы. Новизна данной программы. Педагогическая целесообразность. Уровни освоения программы. Вид программы. Срок реализации программы. Обоснование необходимости внедрения программы в образовательный процесс. Нормативно-правовая база программы. |           |
| 1.2. Цель и задачи программы -----  | 7         |
| 1.3. Целевая аудитория -----  | 8         |
| 1.4. Формы обучения, сроки реализации, форма и режим занятий -----  | 8         |
| 1.5. Ожидаемые результаты -----   | 9         |
| 1.6. Критерии и способы определения результатов образовательного процесса   | 9         |
| <b>2. Учебный план программы -----</b>  | <b>10</b> |
| <b>3. Учебно-тематический план и содержание</b>   | <b>10</b> |
| 3.1. Учебно-тематический план и содержание программы 1 года обучения  | 10        |
| 3.2. Учебно-тематические планы и содержание программы 2 года обучения   | 17        |
| <b>4. Ресурсное обеспечение программы -----</b>   | <b>25</b> |
| Методическое обеспечение. Материально-техническое обеспечение. Кадровое обеспечение.  |           |
| <b>Список используемой литературы -----</b>   | <b>26</b> |

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Общие положения.

#### Аннотация.

Мы живем в 21 веке, веке информационных технологий, когда происходит коренное преобразование характера человеческого труда и взаимоотношений, и наиболее актуальной сейчас становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, ищущего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли. За последнее время возрос интерес именно к такому поколению людей. Умение использовать информацию определяется развитостью логических приёмов мышления.

Известный детский психолог Л.С. Выготский одним из первых сформулировал мысль о том, что интеллектуальное развитие ребенка заключается не столько в количественном запасе знаний, сколько в уровне интеллектуальных процессов, т. е. в качественных особенностях детского мышления. Он утверждал: «Научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью напряжения всей активности его собственной мысли».

На каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития технических и творческих способностей в более старшем возрасте.

Детский возраст для человека – уникальное время для развития всех психических функций, самый благоприятный период для развития интеллектуальной сферы, когда кора больших полушарий находится в активной фазе своего формирования.

В период дошкольного возраста ведущей деятельностью у ребенка является игровая деятельность. Развитие интеллектуальной деятельности в этот период необходимо организовывать через игру. В дошкольный период этот вид деятельности достигает своего наиболее полного, развернутого и совершенного развития.

Одной из разновидностей игр являются дидактические (обучающие) игры.

Дидактическая игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование дидактической игры в учебном процессе

облегчает его, так как игровая деятельность привычна ребенку. Положительные эмоции облегчают процесс познания.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ТЕТРИС» направлена на развитие всех видов мышления, внимания и памяти посредством конструирования, кинезиологии и дидактической игры.

Конструирование- способ для эффективного развития технических способностей детей, который является практическим методом, направленный на усвоение определенных способов действий с предметами и их заменителями (изображениями, графическими моделями, моделями и т.д.).

Кинезиология – это перспективное научное направление, синтезирующее в себе направления многих отраслей науки, таких, как: медицина, психология, дефектология и педагогика. Так древнекитайское учение Конфуция включала в себя систему определенных движений, направленных на укрепление здоровья и ума. Применение кинезиологических упражнений улучшает у ребенка крупную и мелкую моторику, внимание, память, мышление, речь, повышает работоспособность, снижает утомляемость.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «ТЕТРИС» (далее – Программа) включает в себя по 3 тематических модуля на каждом году обучения.

Программа доступна детям с ОВЗ (слабослышащие, с незначительными проблемами опорно-двигательного аппарата).

Дифференцированный подход к достижению результата творческой работы основывается на уровне подготовки, умений и способностей каждого ребенка. Содержание заданий соответствует возрасту обучающихся.

Программа включает в себя элементы дистанционного взаимодействия, что позволяет обучающимся с ОВЗ совместно с родителями осваивать программу, а также вести непрерывное обучение в период болезни ребенка или общего карантина.

Программа основана на личном опыте педагога, материалах учебных пособий и электронных образовательных ресурсов.

Данная программа разработана с учетом интересов конкретной целевой аудитории дошкольников.

Программа направлена на овладение обучающимися основных приемов работы с бумагой, карандашом, картоном, конструктором «Лего», навыков склеивания, складывания, конструирования простых фигур, изготовление из геометрических фигур

простейших композиций; развитие познавательной активности и творческой самореализации.

Работа по программе проходит в форме увлекательных игр, которые повышают работоспособность ребенка, активно развиваются память, речь, внимание, мышление.

В ходе обучения, ребята не только получают новые навыки в работе с различными видами материалов, будь то бумага или картон, но и, применяя их на практике, получают базовые знания о буквах и цифрах, укрепляют мелкую моторику. Большое внимание уделяется индивидуальным способностям каждого ребенка. Обучение может проводиться как индивидуально, так с группой детей, где дети учатся взаимодействовать в коллективе.

Нормативными основаниями для разработки программы являются:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ (приложение к письму Министерства образования и науки Самарской области 12.09.2022 № МО/1141-ТУ),
- Устав МБУ ДО «ЦДЮТТ «Импульс» г.о. Самара (далее - Центр).
- Приказ Министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ,

включенных в систему ПФДО (Приложение к письму Министерства образования и науки Самарской области 30.03.2020 № МО -16-09-01/434ТУ).

*Направленность программы*- техническая с элементами нейропсихологического развития.

*Вид программы* – модульная, интегрированная, предметная.

*Актуальность программы.* Развитие технических и математических способностей, эффективным средством которого является конструирование, так как в процессе конструирования присутствуют игровое мотивирование и сюрпризные моменты, что актуально для дошкольников, поскольку игра является ведущей деятельностью в этом возрастном периоде.

*Новизна данной программы*

заключается в том, что в её структуру, на каждом году обучения, входят 3 образовательных модуля, предусматривающие освоение теоретических знаний и формирование практического опыта.

*Модули программы 1 года обучения:*

построены по принципу перехода «от простого к простому». Сначала учащиеся знакомятся с основными понятиями, обучаются первоначальным приемам и способам конструирования несложных поделок из бумаги, картона, конструктора ЛЕГО, и прочих бросовых материалов в процессе изучения букв и цифр.

*Модули программы 2 года обучения:* образовательный процесс построен по принципу «от простого к сложному» и репродуктивно-иллюстративному методу. Учащиеся начинают применять полученные знания на практике.

Обучающиеся приобретают опыт взаимодействия с коллективом и творческой самореализации.

*Педагогическая целесообразность* данной программы заключается в том, что занятия воспитывают усидчивость, аккуратность, целеустремленность детей. Данная программа реализует комплексный подход в развитии технического и художественного творчества воспитанников, используя дидактические игры, направленные на развитие концентрации внимания, мыслительных операций, логики, всех видов мышления, повышения работоспособности, сформированности межполушарного взаимодействия, памяти, речи, восприятия, мелкой моторики рук, что будет первостепенной базой дальнейшего успешного обучения в школе. Педагогическая целесообразность программы обусловлена развитием конструкторских способностей детей через практическое мастерство. Целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого.

В программе применяются активные и интерактивные формы обучения. Эти методы принадлежат к коллективным формам обучения, во время которых работает группа детей, при этом каждый из них несет ответственность за проделанную работу.

Инновационные методы обучения и виды деятельности, представленные в программе, способствуют развитию познавательного интереса у обучающихся, учат систематизировать и обобщать изучаемый материал, обсуждать и дискутировать:

- ведущий вид деятельности: игровая.

Программа максимально персонализирована. В данном случае это реализация образовательного маршрута конкретного обучающегося с учётом его психологических особенностей и потребностей. Индивидуальная форма работы, предложенная в программе, предполагает:

- дистанционные формы обучения с одаренными детьми.

## **1.2. Цель и задачи программы**

*Цель программы:* развитие технических способностей и психических познавательных процессов посредством конструирования и дидактических игр

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие *задачи:*

- Обучающие (Предметные):
  - формировать основы технического мышления и навыков начального технического моделирования;
  - обучать приемам и технологиям изготовления несложных конструкций;
  - формировать и развивать практические навыки работы с различными материалами.
  - Активизировать познавательный интерес;
  - Формировать и закреплять мыслительные операции (синтез, анализ, сравнение, обобщение, классификация, аналогия)
  - Формировать математические представления посредством конструирования;
  - Познакомиться с буквами и цифрами, их написанием;
  - Научиться счету от 1 до 10.
- Развивающие (метапредметные):
  - стимулировать развитие мыслительной деятельности,
  - развивать внимание, память, слуховое сосредоточение, наблюдательность, воображение, фантазию;
  - развивать способность к быстрому воспроизведению информации;
  - развивать конструктивное, образное и логическое мышление;

- активизировать ассоциативное и критическое мышление;
- развивать мелкую и крупную моторику, ловкость кистей;
- повышать работоспособность.
- Воспитательные (личностные):
  - воспитывать ответственность, коммуникативные способности, адаптация в коллективе, работе в коллективе;
  - развивать личностные качества;
  - развивать волевые качества: усидчивость, дисциплинированность, ответственность;
  - Развивать познавательные способности и мыслительные операции у дошкольников, развивать основные психические функции (внимание, память, мышление);
  - Развивать у дошкольников эмоционально-волевые качества (целеустремленность, настойчивость, терпение, способность к саморегуляции);
  - Развивать межполушарные связи с помощью нейродинамической гимнастики, построенной на основе кинезиологических упражнениях;
  - Воспитать в дошкольниках заинтересованность в познавательной деятельности.

### **1.3. Целевая аудитория**

*Возраст учащихся*

Программа адресована обучающимся 5-7 лет.

Психолого-возрастные характеристики обучающихся

Деятельность детей этого возраста предметная, игровая. Для них очень важно познавать мир, делать для маленькие открытия и радоваться успеху. Игровые технологии подачи учебного материала помогают детям познавать себя, как творческого маленького человека. Набор в группы осуществляется на добровольной основе, то есть принимаются все желающие заниматься в ЦДЮТТ.

### **1.4. Формы обучения, сроки реализации, форма и режим занятий**

*Формы организации деятельности:* очная, групповая.

*Сроки реализации программы.*

Программа рассчитана на 2 года обучения, всего 144 часа в год.

Наполняемость группы: 15-20 чел. согласно учебному плану учреждения.

Уровни освоения программы: начальный.

Формы занятий – комбинированные (даются теоретические знания и закрепляются в практической деятельности). Основная учебная деятельность: практическая работа.

*Формы и методы обучения* - системно- деятельностный подход в обучении.

*Режим занятий.*

Занятия по программе «ТЕТРИС» проводятся 2 раза в неделю. Исходя из санитарно-гигиенических норм (СП 2.4.3648-20), продолжительность часа занятий для учащихся 5-7 лет - 30 минут.

Режим занятий - 2 р.х2 ч.= 4ч. в неделю = 144 ч. в уч.году

### **1.5. Ожидаемые результаты**

По окончании курса программы, обучающиеся должны владеть начальными знаниями, умениями и навыками технического творчества, метапредметными компетентностями и положительной динамикой личностного роста.

*Предметные результаты:*

- знать правила техники безопасности и культуры поведения на занятиях;
- знать первоначальные сведения о буквах и цифрах;
- способы обработки и соединения различных материалов и деталей при моделировании и конструировании;
- элементарные понятия о геометрических фигурах;
- уметь читать (понимать) технический рисунок;
- конструировать несложные конструкции из Лего, составлять фигуры по образцу и самостоятельно («танграмм»)

*Метапредметные результаты:*

- готовность применять внимание, фантазию, память, воображение, наблюдательность при решении творческих задач;
- готовность к критическому мышлению при проектировании творческих работ;
- уметь преодолевать трудности;
- сможет рационально организовывать самостоятельную работу;

*Личностные:*

- личностное присвоение экологической культуры;
- бережно относиться к природной среде.

Демонстрировать, приобретенные по программе, знания, умения, навыки, компетентности, достижения обучающиеся могут на конкурсных мероприятиях (конкурсы, выставки) разного уровня, в участии в социально-значимых мероприятиях (поселковых и городских праздниках, проектах), учебно-исследовательских конференциях, творческих отчетах и др.

### **1.6. Критерии оценки достижения планируемых результатов**

Оценка достижения планируемых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням: высокий (от 80 до 100% освоения программного материала), средний (от

51 до 79% освоения программного материала), низкий (менее 50% освоения программного материала).

Методы и способы определения результативности: педагогическое наблюдение, рейтинговая оценка продукта деятельности.

Высокий уровень - выявленные знания примерно соответствуют объему и глубине их раскрытия по критериям, установленным образовательной программой (8-10 баллов).

Средний уровень - допущены незначительные ошибки или недостаточно полно раскрыто содержание ответа (4-7 баллов).

Низкий уровень - прослеживается наличие минимального объема знаний по программе (0-3 балла).

*Формы подведения итогов:* выставка продуктов практической деятельности.

## 2. Учебный план программы

| 1 год обучения |                 |                  |        |          |
|----------------|-----------------|------------------|--------|----------|
| № модуля       | Название модуля | Количество часов |        |          |
|                |                 | Всего            | Теория | Практика |
| 1.             | Внимание        | 48               | 5      | 43       |
| 2.             | Память          | 48               | 3      | 45       |
| 3.             | Мышление        | 48               | 4      | 44       |
|                | ИТОГО           | 144              | 12     | 132      |
| 2 год обучения |                 |                  |        |          |
| 1              | Супервнимание   | 48               | 5      | 43       |
| 2              | Суперпамять     | 48               | 3      | 45       |
| 3              | Супермышление   | 48               | 4      | 44       |
|                | ИТОГО           | 144              | 12     | 132      |

## 3. Учебно-тематические планы.

### 3.1. Учебно-тематические планы и содержание программы 1 года обучения

#### 1 МОДУЛЬ 1 года обучения «Внимание».

Цель – формирование представлений обучающихся о разнообразии материалов и способов конструирования. Развитие всех видов внимания.

Задачи:

- формирование базовых знаний у обучающихся о конструировании;
- формирование и развитие практических навыков работы с различными материалами;
- развитие творческих способностей в процессе изучения и применения технологий изготовления моделей и поделок из бумаги.

- Развитие мелкой моторики;
- Формирование произвольности, устойчивости и концентрации внимания;
- расширять познавательный интерес в области технического творчества;
- формировать правильную позитивную оценку своих возможностей.
- Знакомство с буквами

#### Предполагаемый результат

- уметь применять приобретенные знания в практической деятельности.
- познавательный интерес к техническому творчеству.
- Устойчивость внимания, концентрация внимания в соответствии с возрастом.

Форма подведения итогов: открытый урок

### **Учебно-тематический план 1 модуля 1 года обучения «Внимание».**

| №            | Тема                         | Количество часов |      |       | Формы аттестации(контроля)        |
|--------------|------------------------------|------------------|------|-------|-----------------------------------|
|              |                              | теор             | прак | всего |                                   |
| 1            | Здравствуй!                  | 1                | 3    | 4     | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 2            | Произвольность внимания.     | 1                | 10   | 11    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 3            | Концентрация внимания.       | 1                | 10   | 11    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 4            | Устойчивость внимания.       | 1                | 10   | 11    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 5            | Самоконтроль и саморегуляция | 1                | 10   | 11    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| <b>ИТОГО</b> |                              | 5                | 43   | 48    |                                   |

### **Содержание 1 МОДУЛЯ 1 года обучения «Внимание».**

#### ТЕМА 1 "Здравствуй!"

##### *Теория*

Вводное занятие. "Игра на знакомство" – игра на развитие коммуникативных навыков, созданию в детском коллективе эмоционально-благоприятной атмосферы. Техника безопасности и правила поведения на занятиях.

##### *Практика*

Нейроигры на определение уровня возможностей каждого ребенка.

#### ТЕМА 2 "Произвольность внимания"

*Теория*

У детей работает исключительно непроизвольное внимание, как реакция на те или иные раздражители. Важно научиться сознательно включать внимание и, по крайней мере, стараться сосредоточиться на том, что нужно. Умение это требует волевого усилия.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на произвольность внимания). Гласные буквы. Конструирование букв и цифр. Цифры от 1 до 10. Нейроигры: «Найди 10 отличий», «Запомни и назови», «Провести по линиям двумя руками», «Пушистая кошечка», «Рыбка и филин», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

ТЕМА 3 "Концентрация внимания"*Теория*

Концентрация и устойчивость помогают долгое время удерживать внимание на том или ином объекте деятельности, не отвлекаясь на посторонние раздражители.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на концентрацию внимания). Гласные буквы. Счет от 1-10. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Поймай звук», «Запомни и назови», «Провести по линиям двумя руками», «Веселая фасоль», «Числовые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

ТЕМА 4 "Устойчивость внимания"*Теория*

Устойчивость внимания- Это способность ребенка удерживать, не переключать свое внимание, направляя его на определенный предмет или действие.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на устойчивость внимания). Согласные буквы (б- н). Счет от 1-10. Конструирование букв. Нейроигры: «Поймай звук», «», «Провести по линиям двумя руками», «Веселая фасоль», «Числовые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

ТЕМА 5 " Самоконтроль и саморегуляция "*Теория*

Иногда ребёнку приходится прилагать усилия, чтобы выполнить то или иное задание. Для этого необходима воля. Если уровень самоконтроля низкий, то ребёнку будет

трудно планировать и контролировать свои действия, тяжело соблюдать какие-либо требования и инструкции.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие самоконтроля, внимательности и саморегуляции). Согласные буквы (п-щ). Конструирование и написание цифр. Конструирование букв. Нейроигры: «Слушай хлопки», «Провести по линиям двумя руками», «Замри», «Знаковые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## **2 МОДУЛЬ 1 года обучения «Память».**

Цель – развитие всех видов памяти. Конструирование по памяти.

### Задачи:

- Улучшать функцию кратковременной и оперативной памяти;
- Снижать утомляемость;
- Активизировать все когнитивные функции (внимание, память, мышление, воображение);
- Развивать творческие способности ребенка, позволяя открыть скрытые таланты;
- Стимулировать развитие мелкой моторики;
- Снимать нервное напряжение и усталость мышечной системы;
- Повышать работоспособность вестибулярного аппарата;
- Актуализировать знания у обучающихся буквах и цифрах;
- Развивать практические навыки работы с различными материалами;
- Развивать творческие способности в процессе изучения и применения технологий изготовления моделей и поделок из бумаги, конструктора, кубиков, геометрических фигур.
- Развивать познавательный интерес в области технического творчества;
- Формировать правильную позитивную оценку своих возможностей.
- Предполагаемый результат
- уметь применять приобретенные знания, изготавливать изделие по схеме.
- познавательный интерес к техническому творчеству, интерес к учебной деятельности, интерес к познанию нового.

Форма подведения итогов: открытый урок.

### **Учебно-тематический план 2 модуля1 года обучения «Память».**

| № | Тема | Количество часов |      |       | Формы<br>аттестации(контроля) |
|---|------|------------------|------|-------|-------------------------------|
|   |      | теор             | прак | всего |                               |
|   |      |                  |      |       |                               |

|              |                     |   |    |    |                                   |
|--------------|---------------------|---|----|----|-----------------------------------|
| 1            | Зрительная память   | 1 | 11 | 12 | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 2            | Слухоречевая память | 1 | 11 | 12 | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 3            | Двигательная память | 1 | 11 | 12 | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 4            | Дидактические игры. | - | 12 | 12 | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| <b>ИТОГО</b> |                     | 3 | 45 | 48 |                                   |

### Содержание 2 МОДУЛЯ 1 года обучения «Память».

#### ТЕМА 1 "Зрительная память"

##### *Теория*

Тестирование на выявление уровня развития зрительной памяти.

##### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие зрительной памяти). Складывание слогов. Игры с помощью кубиков Зайцева. Написание цифр, счет, больше- меньше, сравнение количества. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Запомни фигуры», «Запомни и назови», «Провести по линиям двумя руками», «Классики для пальчиков», «Числовые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

#### ТЕМА 2 " Слухоречевая память "

##### *Теория*

Тестирование на выявление уровня развития зрительной памяти.

##### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие слухоречевой памяти). Складывание слогов. Игры с помощью кубиков Зайцева. Написание цифр, счет, больше- меньше, сравнение количества. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Повтори на слух», «Повтори ритм», «Провести по линиям двумя руками», «Пальчики-барабанчики», «Числовые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

#### ТЕМА 3 " Двигательная память "

##### *Теория*

Данный вид памяти не что иное, как способность запоминать, а потом соответственно воспроизводить различные двигательные алгоритмы. Работа с двигательной памятью помогает развивать у ребенка координацию движений, правильную моторику (а чем более развита моторика у ребенка, тем богаче его словарный запас и

коммуникативные способности – это утверждение психологов), снимает нервное напряжение и тонизирует мышечные ткани.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие двигательной памяти). Складывание слогов. Игры с помощью кубиков Зайцева. Написание цифр, счет, больше на..- меньше на., сравнение количества. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Повтори за мной», «Повтори ритм», «Провести по линиям двумя руками», «Пальчики-барабанчики», «Попади в точку», «Линии», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

### ТЕМА 4 "Дидактические игры"

### *Практика*

Дидактические игры на развитие всех видов памяти.

### **3 МОДУЛЬ 1 года обучения «Мышление».**

Цель – развитие мышления, мыслительных операций соответствующий возрасту.

### Задачи:

- Развивать творческие способности ребенка, позволяя открыть скрытые таланты;
- Развитие анализа, синтеза, классификации, обобщения.
- Стимулировать развитие мелкой моторики;
- Снимать нервное напряжение и усталость мышечной системы;
- Повышать работоспособность вестибулярного аппарата;
- Актуализировать знания у обучающихся о слогах и счете;
- Развивать практические навыки работы с различными материалами;
- Развивать творческие способности в процессе изучения и применения технологий изготовления моделей и поделок из бумаги, конструктора, кубиков, геометрических фигур.
- Развивать креативность.
- Формировать правильную позитивную оценку своих возможностей.
- Предполагаемый результат
- уметь применять приобретенные знания об окружающем мире, уметь изготавливать макеты технических объектов.
- познавательный интерес к техническому творчеству.

Форма подведения итогов: мастер-класс, выставка

### **Учебно-тематический план 3 модуля 1 года обучения «Мышление».**

| № | Тема | Количество часов |
|---|------|------------------|
|---|------|------------------|

|   |                                   | теор | прак | всего | Формы<br>аттестации(контроля)                    |
|---|-----------------------------------|------|------|-------|--|
| 1 | Наглядно-образное мышление        | 1    | 11   | 12    | Игры/тренажер/скорость и правильность выполнения |
| 2 | Словесно-логическое мышление      | 1    | 11   | 12    | Игры/тренажер/скорость и правильность выполнения |
| 3 | Абстрактно-символическое мышление | 1    | 11   | 12    | Игры/тренажер/скорость и правильность выполнения |
| 4 | Творческое мышление               | 1    | 11   | 12    | Выставка работ                                   |
|   | <b>ИТОГО</b>                      | 4    | 44   | 48    |  |

### Содержание 3 МОДУЛЯ 1 года обучения «Мышление».

#### ТЕМА 1 " Наглядно-образное мышление "

##### *Теория*

Наглядно-образное мышление начинает развиваться с 3-4 лет. Оно является продолжением предметно-действенного. Это тип мышления, при котором дети представляют в уме ситуации и мысленно производят в них изменения. Они оперируют образами (представлениями) предметов в памяти, их изображениями, воссоздают фактические характеристики вещи. Для развития наглядно-образного мышления у дошкольников благоприятно влияют рисование и конструирование, а также сюжетно-ролевые игры, в которых дети учатся создавать типичные образы посредством анализа и мысленного представления ситуации, с которой они сталкивались в жизни.

##### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие наглядно-образного мышления). Складывание слогов. Игры с помощью кубиков Зайцева. Анализ, синтез. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Собери картинку из элементов», «Пазлы», «Провести по линиям двумя руками», «Общее на иллюстрации», «Все по полочкам», «Ассоциации», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

#### ТЕМА 2 " Словесно-логическое мышление "

##### *Теория*

Поскольку речь начинает играть важную роль в достижении какой-либо цели ребенка; характерен для детей старшего дошкольного возраста – 5-7 лет. В пятилетнем возрасте дошкольники уже активно общаются, могут подвергнуть анализу информацию, дать развернутый ответ. Речь используется ими в игре, в повседневной жизни, дети понимают, что с помощью речи проще добиться желаемого результата.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие словесно-логического мышления). Складывание слогов. Составление предложений. Игры с помощью кубиков Зайцева. Обобщение, дидукция, логика. Нейроигры: «Собери картинку из элементов», «Пазлы», «Повтори по образцу», «Что было бы..если», «Дорисуй фигуру», «Ассоциации», игры на развитие логики (картотека), игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

ТЕМА 3 " Абстрактно-символическое мышление "*Теория*

При этом мышлении ребенок может отделять существенные свойства, признаки предмета от несущественных. Малыш понимает, что конкретный предмет может быть замещен другим, если тот обладает такими же характерными признаками.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие абстрактного мышления мышления). Звуковая схема слов. Составление предложений. Количественный счет. Игры с помощью кубиков Зайцева. Нейроигры: «Подбери схему к слову», «Абракатабра» (рассказать короткую известную сказку с добавлением слога к каждому слову), «Повтори по образцу», «Расшифруй код», «Ассоциации», игры на развитие абстрактного мышления (картотека), игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

ТЕМА 4 " Творческое мышление "*Теория*

Творчество не знает границ и возрастных отличий. Что в два года, что в шесть ребенок может с упоением строить замки из кубиков, лепить из пластилина или водить кисточкой с краской по листу бумаги. При этом ребенок мастерит или рисует то, что ему хочется, проявляя фантазию. Также с душой ребенок поет, музицирует, танцует.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие словесно-логического мышления). Звуковая схема слов. Составление предложений. Количественный счет. Игры с помощью кубиков Зайцева. Нейроигры: «Подбери схему к слову», «Сочиняем сказку», «Волшебное зеркало», «Что было бы..если», «Дорисуй фигуру», «Ассоциации», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО. Выставка конструкций из ЛЕГО.

**3.2. Учебно-тематические планы и содержание программы 2 года обучения****1 МОДУЛЬ 2 года обучения «Супервнимание».**

Цель – Развитие всех видов внимания.

Задачи:

- Актуализация знаний о конструировании;

- формирование и развитие практических навыков работы с различными материалами;
- развитие творческих способностей в процессе изучения и применения технологий изготовления моделей и поделок из бумаги.
- Развитие мелкой моторики;
- Формирование произвольности, устойчивости и концентрации внимания;
- расширять познавательный интерес в области технического творчества;
- формировать правильную позитивную оценку своих возможностей.
- Складывание слов из слогов
- Складывание чисел первого десятка

#### Предполагаемый результат

- уметь применять приобретенные знания в практической деятельности.
- познавательный интерес к техническому творчеству.
- Устойчивость внимания, концентрация внимания в соответствии с возрастом.

Форма подведения итогов: открытый урок

#### **Учебно-тематический план 1 модуля 2 года обучения**

##### **«Супервнимание».**

| №            | Тема                         | Количество часов |           |           | Формы аттестации(контроля)        |
|--------------|------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------------------------------|
|              |                              | теор             | прак      | всего     |                                   |
| 1            | Тестирование                 | -                | 2         | 2         | Тест на уровень внимания          |
| 2            | Концентрация внимания.       | 1                | 11        | 12        | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 3            | Распределение внимания       | 1                | 11        | 12        | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 4            | Объем внимания               | 1                | 11        | 12        | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 5            | Самоконтроль и саморегуляция | 1                | 9         | 10        | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| <b>ИТОГО</b> |                              | <b>5</b>         | <b>43</b> | <b>48</b> |                                   |

#### **Содержание 1 МОДУЛЯ 2 года обучения «Супервнимание».**

##### ТЕМА 1 "Тестирование"

##### *Практика*

Измерение уровня концентрации и объема внимания.

## ТЕМА 2 " Концентрация внимания "

### *Теория*

Концентрация и устойчивость внимания являются важным аспектом успешного обучения. Регулярные тренировки в игровой форме на концентрацию внимания вырабатывают способность к быстрому принятию решений, параллельно развивается кратковременная и долговременная память, а также повышается общий уровень интеллекта.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на концентрацию внимания). Складывание слов из слогов. Складывание однозначных чисел до 10. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Кто быстрее», «Запомни и назови», «Провести по линиям двумя руками», «Таблицы Шульте», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## ТЕМА 3 " Распределение внимания "

### *Теория*

Распределение и переключение внимания – одна из важнейших способностей нашего мозга, от которой во многом зависит успешность обучения. Распределение внимания – это свойство/способность одновременного выполнения (совмещения) двух и более различных видов деятельности.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на распределение внимания). Складывание слогов в слова. Сложение и вычитание. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Тучка-солнышко», «Бой мяча», «Классики для пальчиков, игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## ТЕМА 4 " Объем внимания "

### *Теория*

Объем внимания определяется количеством однородных предметов, которое охватывает сознание ребенка. Маленький объем внимания не дает ребенку возможности концентрироваться на нескольких предметах, удерживать их в уме. Так, объем внимания очень важен на уроках математики, благодаря ему, школьники способны удерживать в сфере повышенного внимания содержание и условия задач, вопросы, задания и примеры устного счета.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на объем внимания). Составление предложений из слов. Конструирование схем предложений. Нейроигры на

объем внимания, игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## ТЕМА 5 " Самоконтроль и саморегуляция "

### *Теория*

Задача педагога - помочь ребенку до обучения в школе овладеть саморегуляцией (самооценкой и самоконтролем), показать, что это такое, как она осуществляется и постепенно приучить его самого регулировать свои действия. Соблюдение определенных правил на занятиях, уметь контролировать свои эмоции и поведение

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие самоконтроля, внимательности и саморегуляции). Складывание предложений из слов. Нейроигры на саморегуляцию, игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## **2 МОДУЛЬ 2 года обучения «Суперпамять».**

Цель – развитие всех видов памяти. Конструирование по памяти.

### Задачи:

- Улучшать функцию кратковременной и оперативной памяти;
- Снижать утомляемость;
- Активизировать все когнитивные функции (внимание, память, мышление, воображение);
- Развивать творческие способности ребенка, позволяя открыть скрытые таланты;
- Стимулировать развитие мелкой моторики;
- Снимать нервное напряжение и усталость мышечной системы;
- Повышать работоспособность вестибулярного аппарата;
- Актуализировать знания у обучающихся слогах, словах и предложениях.
- Сложение и вычитание однозначных чисел.
- Развивать практические навыки работы с различными материалами;
- Развивать творческие способности в процессе изучения и применения технологий изготовления моделей и поделок из бумаги, конструктора, кубиков, геометрических фигур.
- Развивать познавательный интерес в области технического творчества;
- Формировать правильную позитивную оценку своих возможностей.

### Предполагаемый результат

- уметь применять приобретенные знания, изготавливать изделие по схеме.

- познавательный интерес к техническому творчеству, интерес к учебной деятельности, интерес к познанию нового.

Форма подведения итогов: открытый урок.

**Учебно-тематический план 2 модуля 2 года обучения  
«Суперпамять».**

| №            | Тема                | Количество часов |      |       | Формы<br>аттестации(контроля)     |
|--------------|---------------------|------------------|------|-------|-----------------------------------|
|              |                     | теор             | прак | всего |                                   |
| 1            | Зрительная память   | 1                | 11   | 12    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 2            | Слухоречевая память | 1                | 11   | 12    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 3            | Двигательная память | 1                | 11   | 12    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| 4            | Дидактические игры. | -                | 12   | 12    | Игры/тренажер/скорость выполнения |
| <b>ИТОГО</b> |                     | 3                | 45   | 48    |                                   |

**Содержание 2 МОДУЛЯ 2 года обучения «Суперпамять».**

ТЕМА 1 "Зрительная память"

*Теория*

Тестирование на выявление уровня развития зрительной памяти.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие зрительной памяти). Складывание слогов. Составление предложений. Игры с помощью кубиков Зайцева. Написание букв, слов. Сложение и вычитание. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Запомни фигуры», «Запомни и назови», «Провести по линиям двумя руками», «Классики для пальчиков», «Числовые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

ТЕМА 2 " Слухоречевая память "

*Теория*

Тестирование на выявление уровня развития зрительной памяти.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие слухоречевой памяти). Складывание слогов. Игры с помощью кубиков Зайцева. Написание цифр, счет. Составление предложений. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Повтори на слух», «Повтори ритм», «Провести по линиям двумя руками», «Пальчики-

барабанчики», «Числовые таблицы», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

### ТЕМА 3 " Двигательная память "

#### *Теория*

Данный вид памяти не что иное, как способность запоминать, а потом соответственно воспроизводить различные двигательные алгоритмы. Работа с двигательной памятью помогает развивать у ребенка координацию движений, правильную моторику (а чем более развита моторика у ребенка, тем богаче его словарный запас и коммуникативные способности – это утверждение психологов), снимает нервное напряжение и тонизирует мышечные ткани.

#### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие двигательной памяти). Складывание слогов. Игры с помощью кубиков Зайцева. Составление предложений. Написание цифр, счет, сложение и вычитание. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Повтори за мной», «Повтори ритм», «Провести по линиям двумя руками», «Пальчики-барабанчики», «Попади в точку», «Линии», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

### ТЕМА 4 "Дидактические игры"

#### *Практика*

Дидактические игры на развитие всех видов памяти.

### **3 МОДУЛЬ 2 года обучения «Супермышление».**

Цель – развитие мышления, мыслительных операций соответствующий возрасту.

#### Задачи:

- Развивать творческие способности ребенка, позволяя открыть скрытые таланты;
- Развитие анализа, синтеза, классификации, обобщения.
- Стимулировать развитие мелкой моторики;
- Снимать нервное напряжение и усталость мышечной системы;
- Повышать работоспособность вестибулярного аппарата;
- Актуализировать знания у обучающихся о слогах и счете;
- Развивать практические навыки работы с различными материалами;
- Развивать творческие способности в процессе изучения и применения технологий изготовления моделей и поделок из бумаги, конструктора, кубиков, геометрических фигур.

- Развивать креативность.
- Формировать правильную позитивную оценку своих возможностей.

Предполагаемый результат

- уметь применять приобретенные знания об окружающем мире, уметь изготавливать макеты технических объектов.
- познавательный интерес к техническому творчеству.

Форма подведения итогов: мастер-класс, выставка

**Учебно-тематический план 3 модуля 2 года обучения  
«Супермышление».**

| №            | Тема                              | Количество часов |           |           | Формы<br>аттестации(контроля)                    |
|--------------|-----------------------------------|------------------|-----------|-----------|--|
|              |                                   | теор             | прак      | всего     |  |
| 1            | Наглядно-образное мышление        | 1                | 11        | 12        | Игры/тренажер/скорость и правильность выполнения |
| 2            | Словесно-логическое мышление      | 1                | 11        | 12        | Игры/тренажер/скорость и правильность выполнения |
| 3            | Абстрактно-символическое мышление | 1                | 11        | 12        | Игры/тренажер/скорость и правильность выполнения |
| 4            | Творческое мышление               | 1                | 11        | 12        | Выставка работ                                   |
| <b>ИТОГО</b> |                                   | <b>4</b>         | <b>44</b> | <b>48</b> |  |

**Содержание 3 МОДУЛЯ 2 года обучения «Супермышление».**

ТЕМА 1 " Наглядно-образное мышление "

*Теория*

Наглядно-образное мышление начинает развиваться с 3-4 лет. Оно является продолжением предметно-действенного. Это тип мышления, при котором дети представляют в уме ситуации и мысленно производят в них изменения. Они оперируют образами (представлениями) предметов в памяти, их изображениями, воссоздают фактические характеристики вещи. Для развития наглядно-образного мышления у дошкольников благоприятно влияют рисование и конструирование, а также сюжетно-ролевые игры, в которых дети учатся создавать типичные образы посредством анализа и мысленного представления ситуации, с которой они сталкивались в жизни.

*Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие наглядно-образного мышления). Описание картин. Составление рассказов по картине. Игры с помощью кубиков Зайцева. Анализ, синтез. Конструирование букв и цифр. Нейроигры: «Собери картинку из элементов», «Пазлы», «Провести по линиям двумя руками», «Общее на иллюстрации», «Все по полочкам», «Ассоциации», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Геометрические фигуры. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## ТЕМА 2 " Словесно-логическое мышление "

### *Теория*

Поскольку речь начинает играть важную роль в достижении какой-либо цели ребенка; характерен для детей старшего дошкольного возраста – 6-7 лет. Дошкольники уже активно общаются, могут подвергнуть анализу информацию, дать развернутый ответ. Речь используется ими в игре, в повседневной жизни, дети помнят, что с помощью речи проще добиться желаемого результата.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие словесно-логического мышления). Составление устных рассказов по началу (продолжить рассказ). Детективные задачки. Игры с помощью кубиков Зайцева. Обобщение, дидукция, логика. Нейроигры: «Собери картинку из элементов», «Пазлы», «Повтори по образцу», «Что было бы..если», «Дорисуй фигуру», «Ассоциации», игры на развитие логики (картотека), игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## ТЕМА 3 " Абстрактно-символическое мышление "

### *Теория*

При этом мышлении ребенок может отделять существенные свойства, признаки предмета от несущественных. Малыш понимает, что конкретный предмет может быть замещен другим, если тот обладает такими же характерными признаками.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие абстрактного мышления мышления). Придумывание шифров. Написание письма с помощью шифра. Количественный счет. Игры с помощью кубиков Зайцева. Нейроигры: «Подбери схему к слову», «Абракатабра» (рассказать короткую известную сказку с добавлением слога к каждому слову), «Повтори по образцу», «Расшифруй код», «Ассоциации», игры на развитие абстрактного мышления (картотека), игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО.

## ТЕМА 4 " Творческое мышление "

### *Теория*

Творчество не знает границ и возрастных отличий. Что в два года, что в шесть ребенок может с упоением строить замки из кубиков, лепить из пластилина или водить

кисточкой с краской по листу бумаги. При этом ребенок мастерит или рисует то, что ему хочется, проявляя фантазию. Также с душой ребенок поет, музицирует, танцует.

### *Практика*

Нейрогимнастика. Тренажер в рабочей тетради (упражнения на развитие словесно-логического мышления). Придумывание сказки. Пересказ рассказа. Количественный счет. Игры с помощью кубиков Зайцева. Нейроигры: «Подбери схему к слову», «Сочиняем сказку», «Волшебное зеркало», «Что было бы..если», «Дорисуй фигуру», «Ассоциации», игры на развитие межполушарного взаимодействия. Танграмм. Конструирование из ЛЕГО. Выставка конструкций из ЛЕГО.

## **4. Ресурсное обеспечение программы**

### **4. 1. Методическое обеспечение**

4.1.1. Методическое обеспечение программы представлено следующими компонентами:

- разработки педагога для обеспечения образовательного процесса и проведения занятий: планы, конспекты;
- информационное обеспечение (учебные и методические пособия); Кубики Зайцева, танграмм (индивидуальные наборы), магнитная азбука.
- демонстрационные учебные материалы, в т.ч. видеотека;
- контрольно-измерительные материалы: тестовые задания, анкеты, методики для проведения рефлексии по итогам занятий, педагогической диагностики.

4.1.2. Занятие состоит из следующих структурных компонентов:  
организационный момент;

- повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
- постановка цели занятия перед учащимися;
- изложение нового материала;
- практическая работа;
- обобщение материала, изученного в ходе занятия; подведение итогов, рефлексия.

В процессе обучения используются различные методы и приемы:

- игровой;
- метод объяснительно-иллюстративный;
- обучающий (показ способов действий);
- словесный (беседа, диалог, указания, пояснения);
- практический;
- эвристический (развитие находчивости и активности);
- частично-поисковый; проблемно-мотивационный (стимулирует активность обучающихся за счет включения проблемной ситуации в ход занятия);
- репродуктивный метод;

- мотивационный (убеждение, поощрение).

#### 4.1.3 Формы организации деятельности:

- игры, беседы;
- диалог, дискуссия; тренировочные занятия;
- самостоятельная работа.

#### 4.2. Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется в учебном классе Центра дополнительного образования, который соответствует требованиям СанПиН и пожарной безопасности, и имеет оптимальное материально-техническое обеспечение.

#### 4.3. Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогами дополнительного образования, имеющими высшее профессиональное образование, отвечающими квалификационным требованиям.

#### Список используемой литературы

##### I.      Общая педагогика.

1. Бухвалов В.А. Развитие учащихся в процессе творчества и сотрудничества - М.: Центр «Педагогический поиск», 2019.
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте.- М.: Просвещение, 1991.
3. Марычева О. И., Габараева К. А. Гимнастика для ума. Сборник упражнений для активизации умственной деятельности. [Текст] / под ред. Рябовой О. А. – Карпогоры, 2020.
4. Праведникова И.И. Нейропсихология. Игры и упражнения.- Айрис пресс, 2018.
5. Ткаченко Т.А. Развиваем мелкую моторику. – М.: Эксмо, 2007.

##### II.     Общая возрастная психология.

1. Гамезо М.В. Курс общей, возрастной и педагогической психологии.- М.: Просвещение, 1982.

##### III.    Методика моделирования и конструирования.

1. Давидчук А.Н. Конструктивное творчество у дошкольников. - М.: 2006.
2. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. - М., 2008.
3. Волокитина М.Н. Особенности восприятия и изображения плоскостных фигур в дошкольном возрасте. - М., 2008.
4. Виноградова Е.Л. Условия становления познавательной мотивации дошкольников 5-6 лет // Психологическая наука и образование. - 2007.- №2. - С.47-56.

5.Вахрушева Л.Н. Воспитание познавательного интереса к математике у старших дошкольников: учеб. - метод. пособие/ Л.Н. Вахрушева; Вят. гос. пед. ун-т. - Киров, 2009.

*IV. Интернет ресурсы*

1. Логопедический портал. Адрес- <https://logoportal.ru/>
2. <https://vk.com/psikhologiya2022>
3. [https://vk.com/masterskaya\\_neuropsychologa](https://vk.com/masterskaya_neuropsychologa)