

Управление образования Администрации города Когалыма Муниципальное
автономное дошкольное образовательное учреждение города Когалыма
«Колокольчик»

ПРИНЯТО
решением педагогического совета
МАДОУ «Колокольчик»
Протокол от «16» мая 2023 г. №4

УТВЕРЖДЕНО
Заведующий МАДОУ «Колокольчик»
Яхиной Р.К.
Приказ от «21» июля 2023 г. №209



Дополнительная общеразвивающая программа
«Волшебные игры Воскобовича»

направленность: познавательная

Уровень: стартовый (ознакомительный)
Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Личиева Диана Вахаевна
воспитатель

г. Когалым, 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел программы	стр.
Раздел 1.	
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Особенности организации образовательного процесса	5
1.3. Учебный план.....	7
1.4. Содержание Программы.....	9
1.5. Планируемые результаты	12
1.6. Формы аттестации (контроля) и оценочные материалы	13
1.7 Особенности организации образовательного процесса	15
Раздел 2.	
2.1. Организационно-педагогические условия реализации Программы.....	17
2.2. Материально-техническое обеспечение программы.....	17
2.3. Учебные и методические пособия.....	18

Раздел 1.

1.1. Пояснительная записка.

Программа спроектирована с учётом ФГОС дошкольного образования, особенностей образовательного учреждения, образовательных потребностей и запросов родителей (законных представителей) воспитанников.

Программа определяет цели, задачи, планируемые результаты, содержание и организация образовательного процесса на ступени дошкольного образования.

Программа разработана на основании основной общеобразовательной программы дошкольного образования Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения города Когалыма «Колокольчик».

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

В «Концепции дошкольного воспитания» утверждены такие важные принципы, как:

- интеллектуальное развитие;
- создание условий для развития личности ребёнка, его творческих способностей.

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. По словам В.В.Воскобовича: «Это — не просто игра, это — познавательная деятельность», которая включает в себя: сенсорное развитие – восприятие (цвет, форма, размер); интеллектуальное развитие – мышление, анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование; математическое развитие – форма, размер, количество, пространственные отношения; творческое развитие – воображение; обучение чтению; а также психические процессы. Принцип по которому работает Вячеслав Воскобович - «интеллект – познание – творчество».

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Технология «Развивающих игр В. В. Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка-дошкольника.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В. Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства,

высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Кружок проводится 1 раз в неделю во вторую половину дня. Программа рассчитана на 1 год на детей 5–6 лет. Форма организации занятий: фронтально, для осуществления занятий разрабатывается учебный план кружка и расписание занятий на данную возрастную группу. Игровые занятия включают различные виды детской деятельности: познавательную, продуктивную, двигательную, коммуникативную, конструктивную.

Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга «Методика».

Длительность занятий: 25 минут.

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры В.В. Воскобовича делятся на три группы.

Первая группа игр направлена на математическое развитие детей. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций.

(«Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат Воскобовича»).

Вторая группа - это игры с буквами, звуками, слогами и словами («Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Звуки и буквы», «Шнур-затейник», «Читайка на шариках 1», », «Читайка на шариках 2»).

Третья – универсальные игровые обучающие средства. (Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Геовизор»).

Актуальность.

Обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. Эффективное развитие познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Ведущая роль в интеллектуальной жизни дошкольника играет практическое взаимодействие с предметами. Любая предметно – развивающая среда должна направлять внимание детей на то, что их окружает, заставляет размышлять, экспериментировать, делать выводы

Игры В. Воскобовича – необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. Работая по технологии развивающих игр

В.Воскобовича, можно утвердительно сказать о положительной динамике роста интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

1.2. Особенности организации образовательного процесса: Отличительные особенности программы и новизна.

Новизной и отличительной особенностью программы «Волшебные игры Воскобовича» является то, что она имеет инновационный характер. Степень новизны данной программы заключается в следующем: обучение детей проходит в интересной игровой форме, используя авторский приём, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры и буквы. Осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

Программа призвана обеспечить преемственность между кружком и ДОУ. Программа предполагает гибкое построение образовательно-воспитательного процесса в условиях дополнительного образования, смену видов деятельности, широкие возможности индивидуального участия детей и развитие их способностей.

Работа в кружке осуществляется на принципах доступности, наглядности, систематичности, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Педагогическая целесообразность программы

В основе программ лежит система постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Особенностью программ является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются игровым или сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интегративно осуществляется предматематическая подготовка, ознакомление с окружающим миром, развиваются речь, изобразительное умение, что способствует творческому развитию личности дошкольника.

Отличительные особенности программы

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на три группы:

1. Игры, направленные на логико-математическое развитие, целью которых является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами, в которых ребёнок решает логические задачи с буквами, составляет слоги и слова, в результате чего процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

3. Универсальные игровые обучающие средства, которые можно использовать на различных занятиях, создавая комфортные условия для работы педагога и доставляя удовольствие детям.

Таким образом, прогрессивное развивающее значение игры состоит в реализации возможностей всестороннего развития ребёнка, в подготовке его к новой деятельности – учебной, что является одним из важнейших фактов психологической готовности ребёнка к обучению.

Цель: развитие интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Задачи:

- Обучение пониманию и решению логических задач.
- Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления.
- Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение.
- Развитие математических способностей.
- Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
- Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
- Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.

Адрес программы: предназначена для обучения учащихся старшей группы (5-6 лет)

Уровень программы стартовый (ознакомительный)

Уровень программы	Объем программы	Количество Недель/месяц/лет	Форма обучения	Срок реализации программы
Стартовый	34/9	34/9/1	очная	01.09.2023 по 31.05.2024

Программа ориентирована на детей дошкольного возраста от 5 до 6 лет.

Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы и имеет стартовый уровень.

Срок освоения программы составляет 1 год обучения, общее количество запланированных занятий – 34 занятия в год. Занятия проводятся 1 раза в неделю.

Продолжительность занятий организовывается с учетом рекомендуемого режима

занятий, указанного в СанПиН 2.4.1.3648-20 для детей средней группы – 25 минут.

Общее количество занятий – 34 в год.

В объединение принимаются дети по желанию без предъявления специальных требований, зачисление производится по заявлению родителей или лиц их занимающих. Количество воспитанников в группе 24 человек.

Форма занятия	Периодичность	Продолжительность	Расписание
Групповые	среда	25 минут	15.30

1.3. Учебный план:

п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	«Геоконт». Знакомство с игрой-сказкой.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
2.	«Геоконт». Знакомство с игрой-сказкой.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
3.	«Геоконт». Знакомство с игрой-сказкой.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
4.	«Квадрат Воскобовича. Двухцветный» Конструирование геометрических фигур	1	0,5	0,5	Игровое занятие
5.	«Кораблик «Брызг-брызг». Количественный счёт	1	0,5	0,5	Игровое занятие
6.	«Чудо соты». Сложение предметов из частей по образцу	1	0,5	0,5	Игровое занятие
7.	«Прозрачный квадрат». Конструирование квадрата.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
8.	«Ларчик». Выкладывание на ковровине	1	0,5	0,5	Игровое занятие
9.	«Прозрачная цифра». Конструирование цифры.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
10.	«Шнур - малыш». Знакомство с приемом закручивания вокруг.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
11.	«Математические корзинки - 5». Количественный и порядковый счет.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
12.	«Кораблик брызг -брызг». Определение пространственных отношений.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
13.	«Ларчик». Чтение карточек - схем.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
14.	«Волшебная восьмерка».	1	0,5	0,5	Игровое занятие

	Прямой и обратный счет.				
15.	«Чудо - крестики». Восприятие цвета, формы, величины.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
16.	«Четырехцветный квадрат». Сложение многоугольников по схемам.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
17.	«Ларчик». Ориентировка в пространстве.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
18..	«Счетовозик». Сравнение чисел первого десятка.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
19	«Геоконт». Конструирование предметных фигур по образцу.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
20	«Ларчик». Закрепление формы.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
21.	«Чудо - крестики». Конструирование предметных форм.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
22.	«Прозрачный квадрат». Складывание квадрата из треугольников.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
23.	«Кораблик брызг - брызг». Знакомство с понятиями: вертикаль, диагональ, горизонталь.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
24.	«Прозрачная цифра». Определение количества недостающих полосок.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
25.	«Квадрат Воскобовича». Самостоятельное рассказывание сказки.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
26.	«Чудо - соты». Придумывание детьми разных фигур.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
27.	«Счетовозик». Количественный и порядковый счет .	1	0,5	0,5	Игровое занятие
28.	«Геоконт». Строение паутинок.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
29.	«Логоформочки». Классификация логоформочек.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
30.	«Прозрачный квадрат». Создание из пластинок сюжетной картинки.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
31.	«Геоконт» Придумывание сказки.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
32.	«Прозрачный квадрат».	1	0,5	0,5	Игровое занятие

	Конструирование квадрата.				
33.	«Ларчик». Выкладывание на ковролине	1	0,5	0,5	Игровое занятие
34.	«Чудо - цветик». Выкладывание из головоломки.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
	Итого:	34	17	17	

2.1. Содержание Программы

Месяц	Тема	Программное содержание
СЕНТЯБРЬ	«Геоконт». Знакомство с игрой-сказкой	Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки (главы 3,7,9,10,11); познакомить с именами гвоздиков;
	Геоконт». Знакомство с игрой-сказкой	познакомить с именами гвоздиков;
	Геоконт». Знакомство с игрой-сказкой	плетение из паутинок разных формы, многоугольников, назвать их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого (паутина треугольной квадратной).
ОКТЯБРЬ	«Квадрат Воскобовича. Двухцветный» Конструирование геометрических фигур	Развивать умение выкладывать многоугольники с объяснением; знакомство с понятием «пятиугольник» и складывание других пятиугольников из игрового квадрата. Превращение квадрата в конверт. Конверт «закрылся». На какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»?
	«Кораблик «Брызг-брызг». Количественный счёт	Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (5-10).
	«Чудо соты». Сложение предметов из частей по образцу	Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части.
НОЯБРЬ	«Прозрачный квадрат». Конструирование квадрата.	Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треуг., четырёхуг., прямоуг., трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра «кто быстрее сложит девять квадратов?» (любим способом).

	«Ларчик». Выкладывание на ковролине.	Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые». Придумать и выложить верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.
	«Прозрачная цифра». Конструирование цифры.	Продолжать учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой-схемой. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие; 2,4,7-зелёные; 3,9-красные; 6,8 – жёлтые.
	«Шнур - малыш». Знакомство с приемом закручивания вокруг.	Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнура- затейника», сплести узоры из трёх шнуров, написать цифры по образцу; графический диктант под диктовку (один шаг вправо, один шаг вниз и т.д.)
	«Математические корзинки - 5». Количественный и порядковый счет.	Знакомство детей с героями Цифроцирка, с игрой. Продолжать обучать количественному и порядковому счёту, закрепить состав чисел первого десятка, Понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».
ДЕКАБРЬ	«Кораблик брызг - брызг». Определение пространственных отношений.	Определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико-математических задач (7-10).
	«Ларчик». Чтение карточек - схем.	Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Лев, Пони, Павлин, Лань», «Помоги Мишику»).
	«Волшебная восьмерка». Прямой и обратный счет.	Закреплять умение считать в пределах 10; продолжать знакомить с изображением цифр; закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».
	«Чудо - крестики». Восприятие цвета, формы, величины.	Выкладывание из деталей головоломки многоугольников, затем самолётов, бабочек и др.; Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ).
ЯНВАРЬ	«Четырёхцветный квадрат». Сложение многоугольников по схемам.	Конструирование детьми многоугольников, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного квадрата объёмных фигур по схеме сложения, придумать свои фигуры, сложить и назвать их.

	«Ларчик». Ориентировка в пространстве.	Закрепить состав числа в пределах десяти (зад.№39), развивать воображение (зад.№33), дать понятие части и целого (зад.№47-50).
	«Счетовозик». Сравнение чисел первого десятка.	Закрепить счёт в пределах десяти, учить считать до двадцати; познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел; учить решать примеры на сложение и вычитание, записывая их при помощи шнура.
ФЕВРАЛЬ	«Геоконт». Конструирование предметных фигур по образцу.	Продолжаем выполнять задания Паука Юка. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков).
	«Ларчик». Закрепление формы.	Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие внимания); игра «Кого не хватает?» (развитие памяти); игра «Кто Следующий?» (развитие логического мышления); игра «Фантастическое животное» (развитие воображения)
	«Чудо - крестики». Конструирование предметных форм.	Дети складывают из деталей головоломки каждый свою фигуру, рассказывают о ней, затем объединяют их в одну сюжетную картину и придумывают рассказ.
	«Прозрачный квадрат». Складывание квадрата из треугольников.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима.
МАРТ	«Кораблик брызг - брызг». Знакомство с понятиями: вертикаль, диагональ, горизонталь.	Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да –Нет»(дети учатся задавать вопросы, развивается речь).
	«Прозрачная цифра». Определение количества недостающих полосок.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима
	«Квадрат Воскобовича». Самостоятельное рассказывание сказки.	Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструируют из игрового квадрата многоугольники. Дети складывают предметные формы, называют их, сочиняют описательные или

		сюжетные рассказы.
	«Чудо - соты». Придумывание детьми разных фигур.	Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.
АПРЕЛЬ	«Счетовозик». Количественный и порядковый счет .	Закрепить образование чисел первого десятка, сравнение их; решение примеров в пределах десяти; развитие мелкой моторики рук.
	«Геоконт». Строение паутинок.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геоконте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геоконте».
	«Логоформочки». Классификация логоформочек.	Игры с двумя и тремя логоформами. Дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого.(классификация логоформочек – «вершки-корешки».
	«Прозрачный квадрат». Создание из пластинок сюжетной картинки.	Дети придумывают продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс».
МАЙ	«Геоконт» Придумывание сказки.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геоконте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геоконте».
	«Логоформочки» Конструирование квадрата.	Игры с двумя и тремя логоформами. Дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого (классификация логоформочек – «вершки-корешки»).
	«Прозрачный квадрат». Выкладывание на ковролине.	Дети придумывают продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс».
	«Геоконт» Выкладывание из головоломки.	Строение паутинки. Перенос ее на бумагу, дорисовываем какой – либо персонаж и придумываем сказку.

1.5 Планируемые результаты:

К концу года дети 5-6 лет, занимающиеся по данной программе должны:

- освоить цифры и буквы, счёт,
- знать геометрические фигуры,
- уметь ориентироваться на плоскости;
- уметь концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- уметь анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

Применение предложенной программы и игр в учебно-воспитательной деятельности помогают не только сформировать у детей знания, умения, но, прежде всего, способствует творческому развитию личности ребенка. У детей развивается память, воображение, речь, логическое мышление.

1.5. Календарный учебный график

Объём программы	Начало учебного года	Конец учебного года	Продолжительность учебного года всего	
			34 неделя	
			I полугодие	II полугодие
34 ак. часа	01.09.2023	31.05.2024	16 недель	18 недель

1.7 Формы аттестации (контроля) и оценочные материалы (Федеральный закон №273-ФЗ, ст. 2, ч.2, п.9).

Диагностика

Диагностика воспитанников проводится три раза в год – в начале (октябрь), в середине учебного года (январь), и в конце обучения (май).

Стартовый контроль – проводится перед началом обучения, его цель – определение уровня подготовки воспитанников в начале цикла обучения, прогнозирование возможности успешного обучения.

Промежуточный контроль – проводится в середине учебного года, его цель – оценка качества усвоения учащимися содержания конкретной программы по итогам учебного периода (полугодя).

Итоговый контроль – проводится в конце учебного года, чтобы выявить уровень полученных знаний, умений и навыков, приобретенных в течение учебного года.

Методы и формы оценки освоения программы:

<i>Вид контроля</i>	<i>Время проведения</i>	<i>Цель проведения контроля</i>	<i>Формы и средства выявления результата</i>	<i>Формы фиксации и предъявления результата</i>
Стартовый	Сентябрь	оценка исходного уровня знаний на первом году обучения в начале учебного года	опрос	мониторинг
Промежуточный	Январь	оценка качества усвоения учащимися содержания конкретной программы по итогам учебного периода (полугодя).	наблюдение, опрос	мониторинг
Итоговый	Май	оценка уровня достижений учащихся, заявленных в образовательных программах, по окончанию всего курса образовательной программы.	наблюдение, опрос	мониторинг

Уровни полученных знаний, умений и навыков определяются по разработанным критериям:

Владение приемами:

- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры ориентироваться в пространстве;
- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.
- умение сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению полосок;
- умение составлять цифры от 0 до 9 по образцу и памяти.

Выполнение действий:

- по образцу;
- по словесной инструкции;
- по схеме.

Эмоционально – волевая сфера:

- самостоятельность выполнения;
- умение доводить начатое до конца;
- умение сотрудничать;
- знает и применяет правила безопасной работы.

1 балл – ребенок с заданием не справляется;

2 балла – справляется с помощью педагога, недостаточно четко понимает и выполняет задания;

3 балла – справляется самостоятельно, в полном объеме.

От 1 до 3 - низкий уровень

От 4 до 6- средний уровень

От 7 до 9 – высокий уровень

Результаты первичного диагностического обследования воспитанников

№	Фамилия, имя ребёнка	Владение приемами			Выполнение действий			Эмоционально-волевая сфера			Количество баллов, уровень		
		С	П	И	С	П	И	С	П	И	С	П	И
1.													
2.													
3.													
4.													

1.7 Особенности организации образовательного процесса.

Развивающие игры технологии, разработанной В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий.

Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича соответствует требованиям ФГОС. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС по каждой области развития, и задачи, решаемые игровой технологией В. Воскобовича, во многом совпадают.

Целью его игр является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Игра плюс сказка

«Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Интеллект

Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

Творчество

Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей.

Все игры Воскобовича имеют различную направленность: развивают у ребенка воображение и логическое мышление.

обучают чтению

формируют математические навыки

направлены на конструирование и моделирование

Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:

Подготовка. Перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий спрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Для игр необходимо создать развивающую среду Фиолетовый лес. Как будет выглядеть ваш лес – придумываете Вы сами. Его можно нарисовать на стене, ткани, подобрать обои, ковер, повесить цветы. Вы должны создать атмосферу сказочного леса. Цвет леса не случаен – это один из основных цветов спектра, многие специалисты по дизайну цвета связывают его с какими-то находками, открытиями, созданием чего-то нового, он мистичен и загадочен.

Это будет мир малыша, где он будет играть, конструировать, придумывать, собирать. Ребенок погружается в сказку, которую читает взрослый и путешествует по фиолетовому лесу, где встречает сказочных героев: например «чудо квадрат», которому скучно, по сюжету квадрат в руках ребенка превращается то в домик, то в зверушку. Путешествуя дальше, ребенок встречает чудо - соты, чудо - крестики, в которых детали мозаики превращаются в предметы любого цвета, животных. Ребенок слушает сказку и по ходу события отвечает на вопросы, выполняет игровые задания. Все сказки авторские.

Каждая игра лежит в сказочном лесу в определенном месте и имеет своих персонажей. Ребенок незаметно становится участником события и «проживает» веселые приключения. Все игры очень творческие, добрые и постепенно по мере усложнения включаются в деятельность малыша. Постоянное и постепенное усложнение игр помогает удержать детское внимание в зоне оптимальной трудности. Интеллект будет развиваться слабо, если перед ребенком не будут ставиться какие-то препятствия, которые должны быть им преодолены.

Главное назначение этих игр – развитие маленького человека, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод его на творческое, поисковое поведение. С одной стороны ребенку предлагается пища для подражания, а с другой стороны — предоставляется поле для фантазии и личного творчества. Благодаря этим играм у ребенка развиваются все психические процессы, мыслительные операции, развиваются способности к моделированию и конструированию, формируются представления о математических понятиях, идет успешная подготовка к школе.

Методы работы:

1. Игровые приемы:

манипуляции с игровыми персонажами, фигурками побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

2. Практические приемы:

манипуляция, превращение, складывание, выбор, показ, совместные действия, сравнение.

3. Словесные приемы:

диалог с игровыми персонажами,

объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение,

стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, самооценка, саморефлексия);

игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Формы работы:

1. Логико-математические игры.

2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

Реализуемые образовательные технологии.

Педагогические технологии	Формы организации
Здоровьесберегающие технологии	Пальчиковая гимнастика Динамические паузы
Личностно-ориентированные технологии - проблемное обучение	Проблемные задания. Сравнения, выводы.
- игровые технологии	Игры-соревнования Игры-конкурсы
Информационно-коммуникационные технологии	Подбор иллюстративного материала Знакомство с опытом других педагогов, обмен опытом.

Раздел 2.

2.1. Организационно-педагогические условия реализации Программы.

Календарный учебный график.

Начало и окончание учебного периода.	Количество учебных недель.	Продолжительность каникул.	Оценка результатов
Сентябрь-май	34	2 недели	Сентябрь Май.

2.2 Материально-техническое обеспечение программы:

Помещение для занятий отвечает санитарно-гигиеническим требованиям – просторное, хорошо освещенное, теплое, проветриваемое. Оно оснащено: детскими регулируемыми модульными столами и стульями, переносными магнитными мольбертами.

Для применения во время занятий ИКТ имеется ноутбук, проектор, колонки.

Средства обучения	Количество	% использования от продолжительности программы
Ноутбук	1	100%
Интерактивная доска	1	100%
Цифровые средства обучения: презентации	10	100%

Игровые комплекты, пособия, необходимые для работы:

- «Ларчик» и приложения к нему: разноцветные веревочки, «Забавные буквы»;
- «Игровизор» и приложение к нему «Лабиринты букв»;
- «Конструктор-шнур»;
- «Шнур-затейник»;
- «Знаковый конструктор»: «Конструктор букв»- 1,2,3.;
- «Логоформочки»;
- «Прозрачный квадрат»;
- «Счетовозик»;
- «Геокоонт»;
- «Кораблик «Брызг-брызг»
- «Чудо-соты»,
- «Чудо-крестики»,
- «Четырёхцветный квадрат»,
- «Волшебная восьмёрка»
- Игровой комплект «Тысячеслов»:
- Пособие «Складушки»;
- Пособие «Теремки»;
- «Читайка 1-2»;
- «Копилка букв»
- Информационно-методические условия:
- методические разработки занятий;
- учебные и методические пособия;
- дидактический наглядно-иллюстративный материал по каждой теме;
- электронные образовательные ресурсы;
- диск с записями «Складушки Воскобовича»

Педагогический процесс должен обеспечиваться дидактическим и раздаточным материалом. Применение наглядных пособий играет большую роль в усвоении детьми нового материала.

Использование в работе ИКТ позволяет сделать занятие еще более привлекательным и по-настоящему современным, решает познавательные и творческие задачи. Занятия должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала.

Обучение на доступном для понимания воспитанников материале способствует повышению интереса и желанию учиться, стремлению к успешному выполнению практических заданий.

Кадровое обеспечение программы:

Воспитатель.

2.3 Учебные и методические пособия:

Специальная, методическая литература (см. список литературы), интернет-ресурсы (см. список интернет-ресурсов).

Список литературы

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И., «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003.
2. Воскобович В.В., «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с.
3. Воскобович В.В., «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с.
4. Толстикова О.В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2013.
5. Пяткова Л.П., Стальбовская О.А. «Инновационные процессы в современном дошкольном образовании. Развитие интеллектуального потенциала и детской одарённости».Издательство «Учитель»2013 г.
6. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП Лакоценина С.С., 2012
7. Сказочные лабиринты игры. Игровая развивающая технология В.Воскобовича.
8. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В.Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.

Интернет-ресурсы

<http://www.umka.by/methods/voskobovich.html#igri>