

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1 Пояснительная записка	2
1.2. Цель и задачи программы	3
1.3. Содержание программы	4
1.4. Планируемые результаты	4
Раздел 2 «Комплекс организационно- педагогических условий»	
2.1. Календарный учебный план	5
2.2. Условия реализации программы	7
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	7
2.4. Методические материалы	9
2.5. Список литературы	10
Приложение	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка.

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают изблюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Авторский курс В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития дошкольного возраста. В играх привлекают оригинальные решения обыкновённых задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

Программа спроектирована с учетом ФГОС дошкольного образования, особенностей образовательного учреждения, запросов родителей (законных представителей).

Нормативно- правовое обеспечение:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

- Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся от 31.07.2020г. № 304-ФЗ.

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

- Положение о порядке предоставления дополнительного образования детей в общеобразовательных организациях Архаринского муниципального округа.

- Устав учреждения.

- Лицензия на право ведения образовательной деятельности с приложением к лицензии.

Направленность программы: естественно-научная

Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие возможности и способности.

Новизна программы

Данная программа способствует интеграции различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет и тд.

Программа рассчитана на детей 6-7 лет

Объём и срок освоения программы

Периодичность занятий-1 раз в неделю,

4 раза в месяц

36 занятий в год

Продолжительность одного занятия-30 минут.

Форма обучения - очная

Уровень программы: базовый

Особенности организации образовательного процесса:

Возможно сочетание коллективных и индивидуальных форм работы.

- индивидуальная,

- групповая,

- подгруппами.

1.2. Цель и задачи программы:

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

1.3 Содержание программы

Учебный план

	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации контроля
		всего	теория	практика	
1.	Дидактические игры и упражнения на закрепление понятия цвета	10	2	8	отчет
2.	Дидактические игры и упражнения на закрепление понятия формы и количественного счета	7	1	6	отчет
3.	Дидактические игры и упражнения на закрепление понятия величины	7	1	6	отчет
4.	Дидактические игры на закрепление счета, гласных и согласных букв алфавита	7	2	5	отчет
5.	Дидактические игры на развитие логических операций и действий, на формирование представлений об ориентировке в пространстве	5	1	4	отчет
	всего	36	7	29	

Планируемые результаты:

По окончании обучения обучающиеся будут уметь:

- анализировать информацию;
- сравнивать;
- отлично справляться с ориентировкой на плоскости;
- считать;
- отличать и называть геометрические фигуры;
- распознавать цвета;
- сосредотачивать внимание на протяжении длительного периода;
- выполнять поставленные задачи;
- заканчивать начатое дело.

Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий.

2.1 Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Форма контроля
1.	09.2024	01.09	16.00-16.30	1ч	Мониторинг Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	Кружковая комната	текущий
2.		08.09	16.00 -16.30	1ч.	. Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»	Кружковая комната	текущий
3.		15.09	16.00 -16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	Кружковая комната	текущий
4.		22.09	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»	Кружковая комната	текущий
1.	10.2024	06.10	16.00 -16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	Кружковая комната	текущий
2.		13.10	16.00 -16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились	Кружковая комната	текущий

					цветы»		
3.		20.10	16.00 -16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке».	Кружковая комната	текущий
4.		27.10	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»	Кружковая комната	текущий
1.	11.2024	03.11	16.00 -16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»	Кружковая комната	текущий
2.		10.11	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	Кружковая комната	текущий
3.		17.11	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	Кружковая комната	текущий
4.		24.11	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	Кружковая комната	текущий
1.	12.2024	01.12	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Лопушок ловил мух»	Кружковая комната	текущий
2.		08..12	16.00 – 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».	Кружковая комната	текущий
3.		15.12	16.00 – 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»	Кружковая комната	текущий
4.		22.12	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	Кружковая комната	текущий
1.	01.2024	05..01	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация	Кружковая	текущий

					«Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	комната	
2.		12.01	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»	Кружковая комната	текущий
3.		19.01	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	Кружковая комната	текущий
4.		26.01	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «как начались занятия в Школе Волшебства»	Кружковая комната	текущий
1.	02.2024	02.02	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	Кружковая комната	текущий
2.		09.02	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	Кружковая комната	текущий
3.		16.02	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	Кружковая комната	текущий
4.		23.02	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	Кружковая комната	текущий
1.	03.2024	02.03	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»	Кружковая комната	текущий
2.		09.03	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	Кружковая комната	текущий
3.		16.03	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку	Кружковая комната	текущий

					решить задачу»		
4.		23..03	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»	Кружковая комната	текущий
1.	04.2024	06.04	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»	Кружковая комната	текущий
2.		13.04	16.00 – 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	Кружковая комната	текущий
3.		20.04	16.00 - 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»	Кружковая комната	текущий
4.		27.04	16.00 – 16 30	1ч.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний»	Кружковая комната	текущий
1	05. 2024	04.05	16.00 -16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»	Кружковая комната	текущий
2		11.05	16.00- 16.30	1ч.	Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»	Кружковая комната	текущий
3		18.05	16.00-16.30	1ч.	Игровая ситуация « Радуга».	Кружковая комната	текущий
4		25.05	16.00 -16.30	1ч.	Мониторинг Дид.игра «Спаси королеву Мураву».	Кружковая комната	текущий

2.2 Условия реализации программы

Методическое обеспечение программы:

- Конспекты занятий;
- Дидактические игры.
- Коврограф «Ларчик».
- Развивающая предметно- пространственная среда «Фиолетовый лес»
- Набор цифр. букв и знаков.
- Умные стрелочки.
- Кораблик «Плюх-Плюх».

- Геокопт «Великан», «Малыш».
- Геовизор.
- Квадрат Воскобовича (2х-цветный).
- Прозрачный квадрат, прозрачные цифры.
- Чудо крестики^{1,2}.
- Альбом фигурок «Чудо крестики 2».
- Чудо-цветик.
- Лепестки Ларчик (эталонь цвета).
- Разноцветные лепестки.
- Елочка радужная, двухцветная.
- Шнур-Малыш.

2.3 Формы аттестации

- Итоговые занятия
- Мониторинг

мониторинг- выявить уровень развития мыслительных операций у детей на начало и конец учебного года, развитие мелкой моторики.

2.4. Оценочные материалы

№ Фамилия Имя ребенка	1.		2.		3.		4.		5.		6.		уровень			
	с	м	с	м	с	м	с	м	с	м	с	м	в	с	н	

I. Количество и счет - у ребенка развиваются способности:

- к количественному счету до 10;
- порядковому счету до 10;
- прямому и обратному счету;
- соотнесению числа и количества;
- отсчитыванию количество на единицу больше или меньше.

II. Числа и цифры - ребенок овладевает:

- знанием цифр от 0 до 9 и умением обозначать ими однозначные числа;
- умением составлять число из единиц;
- умением соотносить количество и цифру;
- умением прибавлять и вычитать единицу в пределах 10;
- умением построить натуральный ряд чисел от 0 до 10.

III. Сравнение - ребенок способен:

- к сравнению двух групп предметов;
- сравнению двух однозначных чисел, использованию знаков $>$, $<$, $=$;
- уменьшению или увеличению число на 1 (в пределах 10).

IV. Величина - у ребенка формируются:

- понятия высоты, ширины, длины; умение сравнивать предметы по длине, ширине, высоте (метод наложение или приложения);

- начальные навыки измерения линейной величины условной меркой;

- начальные навыки измерения объема условной меркой.

V. Геометрические фигуры - ребенок овладевает знанием:

- геометрических фигур: признаков треугольника, квадрата, прямоугольника, ромба, круга, овала; умением находить геометрические фигуры в окружающей обстановке;

- признаков и характерных особенностей объемных тел.

VI. Ориентировка в пространстве - ребенок способен:

- оперировать понятиями левее, правее, ниже, выше; от, до, над, под, между;

- определять положение предметов по отношению к себе;

- ориентироваться по несложному плану;

- ориентироваться на листе бумаги.

Высокий – сформированный

Средний – частично сформированный

Низкий – не сформированный

2.2 Методические материалы:

В программу входят дидактические игры, которые проводятся в форме специально организованных игр.

Важные этапы игры:

- Взрослому необходимо познакомить ребенка со сказочными героями, подобрать упражнения подходящей степени сложности и устроить игру вместе с малышом.

- Необходимо дать детям возможность усвоить игровые приемы, приобрести необходимые навыки конструирования, выполнить задания.

- Теперь дети могут приступить к самостоятельной игровой деятельности, придумать задания, сконструировать свои формы и сделать к ним схемы.

Сборник игр к коврографу «Ларчик» В.В. Воскобовича, направленные на формировании элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста с учетом принципов дидактики:

- принцип личностно-ориентированного подхода;

- принцип доступности (усвоение материала с учетом возрастных и психологических особенностей воспитанников);

- принцип наглядности (эффективность обучения зависит от целесообразного привлечения органов чувств, к восприятию учебного материала).

Индивидуальная работа проводится при необходимости, в случае затруднения детей.

Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если правила дидактической игры детьми усвоены. Роль воспитателя заключается в том, чтобы у детей было в запасе много таких игр, в которые они играют сами. Если

интерес к игре пропадает, то правила игр усложняются, расширяется их вариативность.

Структура занятия может быть гибкой и изменяться от поставленных задач. Так же возможно изменить и поставленные задачи, если этого требует эмоциональное состояние детей или возникшая ситуация, требующая немедленного разрешения.

Каждое занятие включает в себя три части: вводная, основная, заключительная. В вводной части создается эмоциональное настроение у детей (разминка). Основная часть посвящена цели занятия. В заключительной части - релаксация, подводятся итоги занятия. В ходе всех занятий дополнительно закрепляются знания и навыки, полученные дома, в детском саду и на других занятиях.

Используемые технологии: Здоровьесберегающие (подвижные игры, физ. минутки, сказкотерапия, пальчиковые игры; игровые технологии.

Список литературы

Воскобович В.В., «Коврограф Ларчик и Мини Ларчик» Санкт-Петербург, 2022 г.
Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Сказочные лабиринты игры» , Санкт-Петербург, 2007 г.
Нищева Н.В. «Разноцветные сказки», Санкт-Петербург, 2004 г.

Интернет ресурсы:

<http://www.geokont.ru/>

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

<http://ippk.arkh-edu.ru/catalog/index.php>

<http://www.eka-roditeli.ru/obrazovanie-igra-voskobovich.html>

http://shkola7gnomov.ru/parrents/pedagogicheskiy_navigator/metodika_voskobovicha/id/981

<http://www.razumniki.ru/voskobovich.html>