Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Абатского района детский сад «Сибирячок»

Принята на заседании
педагогического совета
протокол от «31» августа 2022 г. № 1

УТВЕРЖДАЮ:
директор МАДОУ АР д/с «Сибирячок»
_____ Е.В. Глущенко
Приказ от «31» августа 2022 г. № 227

57d95f6d-c52f-4ec2-a267-55f330ed418a
Digitally signed by 57d95f6d-c52f-4ec2-a267-55f330ed418a
DN: CN=57d95f6d-c52f-4ec2-a267-55f330ed418a
Reason: Я автор
Location: your signing location here
Date: 2022-09-08 21:42:34
Foxit Reader Version: 9.7.1

Программа дополнительного образования

«Думай, играя»

Социально-гуманитарной направленности

Программа для детей 4-5 лет

Срок реализации 7 месяцев

Автор и руководитель:
Болдырева Вера Федоровна
воспитатель

с. Абатское
2022 г

Содержание образовательной программы

	Страница
Оглавление	**2**
Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	**3**
1.1. Пояснительная записка	**3**
1.2. Цели и задачи программы	**6**
1.3. Содержание программы	**7**
1.4. Планируемые результаты	**12**
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	**13**
2.1. Формы контроля и оценочные материалы	**13**
2.2. Модули программы	**14**
2.3. Условия реализации программы	**15**
Список литературы	**15**

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1.Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Думай, играя!» (далее - Программа) социально – гуманитарной направленности разработана в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской федерации» от 29.12.2012 года № 273 – ФЗ, приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28(СП 2.4.3648-20), СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2 (далее - СанПиН 1.2.3685-21), Приказом Минобразования и науки РФ от 17.10.2013г. № 1155 «Об утверждении Федерального Государственного Образовательного Стандарта Дошкольного Образования» (ФГОС ДО).

Предлагаемая программа для детей среднего дошкольного возраста направлена на развитие познавательных процессов детей посредством развивающих игр блоков Дьенеша и игр В.В.Воскобовича.

Новизна

В современном обществе целью развития дошкольников является всестороннее гармоничное развитие личности. Игра – ведущий вид деятельности, в которой ребенок учится, развивается и растет.

Развивающие игры являются одним из средств умственного развития ребенка. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным языком сказки, забавного персонажа. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные формы игровой активности.

Данная программа предусматривает использование развивающих игр доступных для детей среднего возраста: Квадрат двухцветный В.В. Воскобовича, Чудо крестик В.В.Воскобовича, логические блоки Дьенеша.

Эти развивающие игры позволяют детям овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, творческих способностей, способностей к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению, координацию движений, речь ребенка. В речи дети начинают использовать более сложные грамматические структуры предложений на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов. Развивающие игры способствуют развитию внимания, памяти, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели. Благодаря играм В.В.Воскобовича и блокам Дьенеша, у детей развиваются психические процессы, мыслительные операции.

Актуальность

«Игра - это прекрасный метод развивающего обучения» (Л. Выготский).

Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, потребность в общении. Ребенку понятна необходимость приобретения новых знаний и действий, он сам стремится к тому, чего еще не умеет.

Для развития познавательных способностей в дошкольном возрасте активно используются развивающие игры: В.В Воскобовича и блокам Дьенеша.

Несмотря на обилие методических пособий по развитию познавательных и творческих способностей детей младшего дошкольного возраста с помощью развивающих игр, мало программ активно использующих альбомы игр и заданий, изданных для данных игр.

Программа «Думай, играя» разработана для развития познавательных и творческих способностей детей младшего дошкольного возраста посредством развивающих игр с использованием альбомов игр и заданий.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается, прежде всего, в идее использования развивающих игр уже на первом этапе дошкольного возраста как эффективного средства умственного, речевого и психического развития ребенка. Раннее использование развивающих игр в обучении позволяет сформировать предпосылки для дальнейшего умственного развития детей, благотворно влияет на развитие личности ребенка.

Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. Все игры, направлены на решение многих задач. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный или просто поиграть. Педагогическая целесообразность

программы обусловлена ещё и тем, что развивающие игры оказывают психологическое воздействие, развивают основные психологические процессы, способности ребенка, волевые и нравственные качества личности, а также формируют начальные формы самооценки, самоконтроля, организованности, межличностных отношений среди сверстников. Занятия по программе «Думай, играя» способствуют воспитанию у дошкольника интереса к математике, умения преодолевать трудности, не бояться ошибок, самостоятельно находить способы решения познавательных задач, стремиться к достижению поставленной цели.

Отличительные особенности программы

Занятия по программе «Думай, играя» построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами.

Сначала дети знакомятся с новыми для них развивающими играми, рассматривают, ощупывают, выполняют простейшие задания. Постепенно дети создают сюжеты, картины из квадратов В.В.Воскобовича и «Чудо крестиков» В.В.Воскобовича, составляют рассказы по картинкам, «оживляют» героев. Дети учатся классифицировать логические блоки одновременно по двум и трем признакам, знакомятся с символическим обозначением свойств фигур, «расшифровывают» изображения. Содержание занятий закрепляется дидактическими играми.

Возрастные особенности детей от 4 до 5 лет.

Это период жизни ребенка можно обозначить как переход от раннего детства к дошкольному. Малыш активно развивается, познает окружающий мир и открывает его для себя с помощью общения со взрослыми и сверстниками.

Развитие личности ребенка 4-5 лет.

Ребенок начинает осознавать себя в этом мире и начинает более чутко воспринимать отношение к себе окружающих. В период 4-5 лет у ребенка формируется такая важная черта, как самооценка. Это один из важных показателей развития личности. Процесс формирования самооценки зависит от активного общения с окружающим его миром и в первую очередь - со взрослыми. Ребенок копирует поведение родителей, старших братьев и сестер, особенно поведение, которое получает положительные отклики у окружающих. Каждый ребенок по природе своей хочет быть хорошим, чтобы заслужить похвалу и высокую оценку. Поэтому важно, как со стороны родителей, так и со стороны педагогов поощрять подобные стремления. Если ребенок поступает хорошо, его необходимо поддержать похвалой, обязательно указав за что именно его хвалят. Однако ребенку 4-5 лет очень трудно оценивать себя критически. Он может сомневаться в своих силах, но признавать свою вину ему пока трудно.

В 4 года начинается развитие и созревание эмоциональной сферы: чувства вашего ребенка становятся более глубокими и устойчивыми; радость от

непосредственного общения переходит в более сложное чувство симпатии и привязанности. Таким образом, в этом возрасте формируются нравственные эмоций - чуткость, доброта, чувство дружбы и постепенно - чувство долга.
К 4-м годам закладывается новое отношение к предметному миру – созидательное, то есть ранее ребенок изучал мир в том виде, в котором мир существовал вокруг малыша. Теперь у ребенка появляется способность и возможность преобразования предметов окружающего мира. То есть в этом периоде жизни идет интенсивное развитие познавательной сферы ребенка.
Следовательно, для гармоничного развития ребенка необходимо не только давать ему новые знания в увлекательной форме, но и максимально уважительно относиться с собственным умственным поискам малыша и их результатам. На пятом году жизни ребенок способен размышлять на темы, не касающиеся непосредственной деятельности и порой приходить к неправильным выводам. Но взрослые должны проявлять интерес к первым интеллектуальным поискам ребенка и уважая их корректировать в нужную сторону.
С этого возраста интеллект ребенка способен накапливать фактические знания об окружающем мире, никогда ими не виденные (о животных, машинах, странах и т.д.) С этими знаниями ребенок приобретает определенное отношение к описываемому миру (страх к хищникам, любовь домашним животным и т.д.)
В этот период жизни дети активно стремятся к самостоятельности, но неудачи порой сильно обескураживают их. И если неудач много, возможно появление чувства неуверенности.

Сроки реализации программы

Дополнительная образовательная программа социально-гуманитарной направленности «Думай, играя» рассчитана на 7 месяцев, с 01.10.2022-30.04.2023 – 28 недель.

Формы и режим занятий

Максимальная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема и составляет 20 минут для детей средней группы, предусматривает физкультминутки.

Дополнительные образовательные услуги проводятся: в неделю 1 занятие, в месяц 4 занятия, в период обучения – 28 занятий.

Наполняемость групп – 10-12 воспитанников.

Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности и предусматривает одно занятия в неделю, во второй половине дня. **Во вторник – 15.45.**

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы «Думай, играя» - развитие познавательных и творческих способностей детей среднего дошкольного возраста посредством развивающих игр.

Задачи:
-развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
-развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
-развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
-гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
-формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
-построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

Ожидаемые результаты
По итогам реализации программы кружка дети будут:
-дети осваивают счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
-умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
-умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
-у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
-хорошо развита мелкая моторика рук.

1.3. Содержание программы

Занятия проводятся в игровой форме. Дети не ограничены в возможностях выражать в играх свои мысли, чувства, настроение. Использование игровых методов и приемов, сюжетов, сказочных персонажей, схем вызывает постоянный интерес к развивающим играм. Занятия не носят форму «изучения и обучения», а превращаются в творческий процесс педагога и детей. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в самостоятельности – речевой и поведенческой. Основной упор сделан на применении дидактических игр и игровых упражнений, которые могут проводиться в комплексе и самостоятельно, в зависимости от уровня развития и подготовленности ребенка к восприятию

Учебный план

№	Наименование темы	Общее количество часов			Формы мониторинга
		Всего	Теория	Практика	
1	«Квадрат	1	0,5	0,5	Активность

	Воскобовича» (двухцветный)				участия
2	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
3	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
4	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
5	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
6	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
7	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
8	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
9	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0,5	0,5	Активность участия
		9	**4,5**	**4,5**	
10	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
11	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
12	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
13	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
14	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
15	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
16	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
17	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность участия
18	Блоки Дьенеша	1	0,5	0,5	Активность

					участия
		9	**4,5**	**4,5**	
19	«Чудо- крестики 1»	1	0,5	0,5	Активность участия
20	«Чудо- крестики 1»	1	0,5	0,5	Активность участия
21	«Чудо- крестики 1»	1	0,5	0,5	Активность участия
22	«Чудо- крестики 1»	1	0,5	0,5	Активность участия
23	«Чудо-крестики 2»	1	0,5	0,5	Активность участия
24	«Чудо-крестики 2»	1	0,5	0,5	Активность участия
25	«Чудо-крестики 2»	1	0,5	0,5	Активность участия
26	«Чудо-крестики 2»	1	0,5	0,5	Активность участия
27	«Чудо-крестики 2»	1	0,5	0,5	Активность участия
		9	**4,5**	**4,5**	
28	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Активность участия
	Итого:	**1**	**0,5**	**0,5**	
	Итого всего:	**28**	**14**	**14**	

Календарный учебный график

Год обучения	Срок учебного года (продолжи тельность обучения)	Кол-во занятий в неделю, продолж. одного занятия (мин.)	Наименование дисциплины (модуля)	Всего ак. часов	Режим занятий
2022-2023	с 01.10.2021-30.04.2022– 28 уч.недель	1 занятие по 20 мин.	«**Думай, играя**»	28	Вторник – с 15.40

Календарно - тематическое планирование реализации дополнительной образовательной программы «Думай, играя».

Октябрь	1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание прямоугольника и треугольника путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и вертикали
	2	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание фигур «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве
	3	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание фигуры «мышка» по образцу
	4	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Самостоятельное складывание фигуры «конфета», складывание фигуры «мышка» по образцу
Ноябрь	5	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание фигур по словесной модели, моделирование объёмных фигур, сочинение сказки по фигурам.
	6	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание фигуры «конфета», «шоколадка» по образцу
	7	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Самостоятельное складывание фигур «шоколадка» и «конфета» путем перемещения частей в пространстве
	8	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Отгадывание загадки о еже, складывание фигуры «ежик» по образцу составление простого описательного рассказа
Декабрь	9	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Самостоятельное складывание фигуры «конверт», конструирование фигур «птичка» по образцу и «лодочка» по простому описанию
	10	Блоки Дьенеша	Цвет и форма классификация по двум признакам.
	11	Блоки Дьенеша	Цвет и форма классификация по двум признакам.
	12	Блоки Дьенеша	Цвет и форма классификация по трем признакам
Январь	13	Блоки Дьенеша	Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с двумя обручами)
	14	Блоки Дьенеша	Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с двумя обручами)
	15	Блоки Дьенеша	Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с тремя обручами)
	16	Блоки Дьенеша	Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам,

			отрицание (игра с четырьмя обручами)
Февраль	17	Блоки Дьенеша	Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам,отрицание (игра с четырьмя обручами)
	18	«Чудо- крестики 1»	Складывание элементов в целую фигуру,составление модели по образцу:
	19	«Чудо- крестики 1»	Конструирование одного предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схем
	20	«Чудо- крестики 1»	Составление силуэта «ключ» по образцу, конструирование силуэта «елочка» путем наложения деталей на схему, беседа о местах произрастания этого растения
Март	21	«Чудо- крестики 1»	Придумывание и самостоятельное конструирование силуэта «ведро» из двух геометрических фигур
	22	«Чудо-крестики 2»	Придумывание, на что похоже игровое поле; составление фигур-головоломок по алгоритму «цвета»; определение цветов радуги; разгадывание загадок о геометрических фигурах, их поиск в игровом поле; придумывание и составление предметного силуэта
	23	«Чудо-крестики 2»	Составление силуэтов «чашка» по схеме; решение логической задачи на поиск предмета по признакам; придумывание и конструирование «пирогов будущего»
	24	«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по признакам; составление из них ряда; изменение пространственного положения фигур относительно друг друга
	25	«Чудо-крестики 2»	Придумывание, на что похоже игровое поле; составление фигур-головоломок по алгоритму «цвета»; определение цветов радуги; разгадывание загадок о геометрических фигурах, их поиск в игровом поле; придумывание и составление предметного силуэта
	26	«Чудо-крестики 2»	Составление силуэтов «чашка» по схеме; решение логической задачи на поиск предмета по признакам; придумывание и конструирование «пирогов будущего»
Апрель	27	«Чудо-крестики 2»	Слушание музыки и составление из частей сюжетного изображения, отражающего возникшие образы и настроение
	28	Открытое занятие для родителей	Подведение итогов чему мы научились за учебный год.

1.4. Планируемые результаты

Предполагаемый результат освоения программы:

К концу года дети смогут:

- Группировать предметы по цвету, размеру, форме;
- При поддержке взрослого составлять группы из однородных предметов и выделять один предмет из группы;
- Находить в окружающей обстановке один и много одинаковых предметов;
- Определять количественное соотношение двух групп предметов; понимать конкретный смысл слов: больше- меньше, столько же;
- Различать круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму;
- Понимать смысл обозначений: вверху- внизу; впереди- сзади; слева-справа; на, над- под; верхняя- нижняя;
- Уметь кодировать и расшифровывать свойства геометрических фигу.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1.Формы контроля и оценочные материалы

Педагогическая диагностика знаний и умений детей по программе «Думай, играя» проводится 1 раз в период обучения (в апреле).

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов. Для проведения диагностики используются следующая методика:

«Изучение уровня овладения логическими операциями на конкретном материале». (Г.С. Урунтаева)

Подготовка исследования: подготовить 8 геометрических фигурок, различающихся по форме, цвету и величине (квадраты и круги, красные и синие, большие и маленькие).

Проведение исследования: эксперимент проводят индивидуально с детьми старше 4 лет. Перед ребёнком в произвольной последовательности раскладывают ряд из 8 геометрических фигур, предлагают посмотреть, какие это фигуры, и сказать, чем они отличаются друг от друга, добиваясь названия всех отличий. В случае необходимости указывают на 2 фигурки, различающиеся по одному из параметров (например, большой и маленький красный квадраты), и спрашивают, чем отличаются друг от друга эти фигурки. После этого подчёркивают, что здесь есть фигурки квадратные и круглые, красные и синие, большие и маленькие. Затем вынимают из ряда любую фигурку и предлагают малышу найти самую непохожую на эту. Если ребёнок колеблется, то инструкцию повторяют, интонационно подчёркивая слова «самую непохожую». После того как малыш сделал выбор, указанную им фигурку вынимают из ряда, кладут рядом с фигуркой – образцом и спрашивают, почему он 29 думает, что эти фигурки самые непохожие. Если ребёнок ошибся, то все фигурки кладут на свои места и задание повторяется.

Обработка данных. На основе анализа протоколов детей распределяют по трём уровням в овладении логическими операциями.

1. Высокий уровень. Ребёнок выбирает фигурку по трём параметрам либо при первом предъявлении, либо при двух последующих предъявлениях подряд и чётко объясняет свой выбор («Потому что квадрат, а это кружок, этот красный, а этот синий, этот большой, а этот маленький»).
2. Средний уровень. Ребёнок выполняет задание сам или с незначительной помощью взрослых, но затрудняется объяснить выбор фигурки.
3. Низкий уровень. Ребёнок не справляется с заданием

2.2. Модули программы

Раздел, модуль	Количество часов		
	Всего	**Теория**	**Практика**
Квадрат Воскобовича (двухцветный)	9	4,5	4,5
Блоки Дьенеша	9	4,5	4,5
Чудо крестик	9	4,5	4,5
Итоговое занятие для родителей	1	0,5	0,5
Всего	28	14	14

Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. «Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат». Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны, «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» до получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат – трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение этого же предмета. Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«Чудо – крестики» - представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера); умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

Логические блоки Дьенеша – уникальная методика интеллектуального развития дошкольников, подготовки их к школе. Игры развивают математическое и логическое мышление, раскрывают творческие способности

ребенка, улучшают пространственную ориентацию. Играть с детьми можно на протяжении всего дошкольного периода с постепенным усложнением заданий. Дошкольники средней возрастной группы могут играть со схемами и картинками. Игра замечательно развивает умение анализировать, группированию объектов по определенным признакам, укрепляет память и концентрацию внимания.

2.3.Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий по программе используются методические материалы:

- Квадрат В.В.Воскобовича (двухцветный), сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата».
- Игра «Чудо крестик 2» схемы в «Альбоме фигурок»
- Учебно — игровое пособие «Логические блоки Дьенеша»

Кадровое обеспечение реализации образовательной программы

Педагог, имеющий высшее или среднее профессиональное образование

Список литературы:

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г.
2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять…» (приложение к игре) //Санкт-Петербург,2003г.
3. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В.. Воронеж, 2009.
4. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г.
5. Тайны Ворона Метро «Сказки об удивительном превращении квадрата»
6. Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г.