

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

Принята на заседании
педагогического совета
протокол от «28» августа 2023 г. № 1

УТВЕРЖДАЮ:
директор МАДОУ АР д/с «Сибирячок»

_____ Е.В. Глущенко
Приказ от «28» августа 2023 г. № 269



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности**

«Думай, играя!»

Объем: 28 часов

Срок реализации: 7 месяцев

Возрастная категория: 5-6 лет

Место реализации: с. Абатское, ул. Ленина, д.35.

Автор и руководитель:
Болдырева Вера Федоровна,
воспитатель

2023 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	8
1.3. Планируемые результаты	9
1.4. Содержание программы	10
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	17
2.1. Календарный учебный график	17
2.2. Формы контроля и оценочные материалы	17
2.3. Формы, методы и приемы реализации Программы	20
2.3. Условия реализации программы	20
Список литературы	22

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Думай, играя» (далее-Программа) социально-гуманитарной направленности спроектирована с учетом ФГОС дошкольного образования, особенностей образовательного учреждения, региона и муниципалитета, образовательных потребностей и запросов воспитанников. Определяет цель, задачи, планируемые результаты, содержание и организацию образовательного процесса обучающихся старшего дошкольного возраста.

Программа разработана и реализуется в соответствии с нормативно-правовыми документами:

Федеральным законом РФ от 29.12.2012 года № 273 – ФЗ РФ «Об образовании в Российской Федерации»;

Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 20230 г. и плана мероприятий по её реализации»;

Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;

Приказом Минобразования и науки РФ от 17.10.2013г. № 1155 «Об утверждении Федерального Государственного Образовательного Стандарта Дошкольного Образования» (ФГОС ДО);

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» (Зарегистрирован 28.12.2022 № 71847) (ФОП ДО);

Уставом образовательной организации;

Основной образовательной программой дошкольного образования муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения Абатского района детский сад «Сибирячок».

Программа реализуется в рамках кружка дополнительного образования детей «Думай, играя!» и является частью основной образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа предназначена для работы с детьми старшего дошкольного возраста, в том числе, детьми с ОВЗ (5-6 лет). Предлагаемая программа для детей старшего дошкольного возраста на развитие познавательных процессов, логического мышления, математических способностей посредством развивающих 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 старшего дошкольного возраста: Квадрат двухцветный В.В. Высоковича, Чудо крестик 1и 2, Прозрачный квадрат, Каворграм Ларчик, Игровизор+ маркер В.В. Воскобовича

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

Педагогическая целесообразность

Многочисленные психологические исследования свидетельствуют о том, что в первые 20 лет жизни происходит основное интеллектуальное развитие человека, причём наиболее интенсивно интеллект изменяется от 2 до 12 лет. Уже в предшкольном возрасте у детей начинает закладываться понятийное, словесно - логическое мышление. Для успешного обучения в школе, понимания учебного материалу дошкольников должны быть заложены три составляющих мышления:

1) элементарные мыслительные операции: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, выделения существенного, классификации и др.;

2) активность, раскованность мышления, позволяющая в продуцировании различных гипотез, идей, возникновении нескольких вариантов решения проблемы;

3) организованность и целенаправленность, проявляющаяся в ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщённых схем анализа явления.

Если это будет заложено в дошкольном возрасте, то облегчит процесс усвоения детьми знаний, умений и навыков в начальной школе. Однако если эти составляющие мышления не будут элементарно сформированы при подготовке ребёнка к обучению в школе, то в начальном звене, на каждом из уроков по различным предметам, придётся давать учащимся задания на развитие логического мышления. Психолог Л.С. Выготский отмечал интенсивное развитие интеллекта детей в дошкольном и младшем школьном возрасте. Развитие мышления приводит, в свою очередь, к качественной перестройке восприятия и памяти, превращению их в регулируемые, произвольные процессы. Ребёнок к 5 – 6 годам обычно мыслит конкретными категориями. Затем происходит переход к стадии формальных операций, которая связана с определённым уровнем развития способности к обобщению и абстрагированию. К моменту поступления в школу дошкольники должны обладать элементарными навыками и умениями в рассуждениях, пробовать делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности, овладеть способами познания предметов и окружающего мира. Поэтому для развития мышления, роста уровня интеллектуального развития, творчества необходимо:

- учить детей находить и использовать неявные свойства объектов для достижения определённых целей; учить детей видеть корень проблемы, осознавать те или иные существующие противоречия и парадоксы в обычных, казалось бы, явлениях;
- формировать и развивать основные операции мышления;
- учить детей выдвигать идеи и проверять их истинность на практике;
- учить детей не только выдвигать идеи, но и развивать умение тщательно и детально разрабатывать их, 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. Содержание занятий закрепляется дидактическими играми.

Адресат программы

Программа составлена с учётом особенностей развития детей 5-6 лет

Возрастные особенности детей от 5 до 6 лет.

В старшем дошкольном возрасте происходит интенсивное развитие интеллектуальной, нравственно-волевой и эмоциональной сфер личности. Ребенок пяти лет становится все более активным в познании. Он познает мир, окружающих его людей и себя, что позволяет ему выработать собственный стиль деятельности, основанный на его особенностях и облегчающий социализацию.

Взаимодействие взрослых с детьми является важным условием формирования самостоятельности.

Повышается общий уровень физической выносливости, но повышенная физическая активность, эмоциональная возбудимость и импульсивность детей этого возраста зачастую приводят к тому, что ребенок быстро утомляется.

Более совершенной становится крупная моторика. Развитие мелкой моторики помогает освоить навыки самообслуживания: ребенок самостоятельно одевается, раздевается, завязывает шнурки.

В старшем дошкольном возрасте возрастают возможности памяти, возникает намеренное запоминание в целях последующего воспроизведения материала, более устойчивым становится внимание. Происходит развитие всех познавательных психических процессов. У детей снижаются пороги ощущений. Повышаются острота зрения и точность цветоразличения, развивается фонематический и звуковысотный слух.

В 5-6 лет продолжает развиваться, совершенствуется восприятие цвета, формы, величины. Ребенок легко выстраивает в ряд по возрастанию и убыванию до 10 различных предметов, рисует в тетради в клетку геометрические фигуры; выделяет в предметах детали, похожие на эти фигуры; ориентируется на листе бумаги. Он способен воспринимать и классическую музыку. Количество одновременно воспринимаемых объектов – не более двух.

Поддача обучающего материала, как и в среднем дошкольном возрасте, должна быть направлена на активное восприятие его ребенком. Ориентация в

пространстве пока может вызывать затруднения. Не совершенно пока и освоение времени.

Объем памяти изменяется несущественно. Улучшается ее устойчивость. Появляются произвольные формы психической активности, элементы ее произвольности. Возможно, как произвольное, так и произвольное запоминание, однако пока преобладает произвольная память.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Но устойчивость пока невелика (*достигает 10-15 минут*) и зависит от индивидуальных особенностей ребенка и условий обучения.

Вместе со взрослыми ребенок может заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20-25 минут. Помимо устойчивости внимания, развивается переключаемость и распределение внимания.

По мнению Л. А. Венгера, в старшем дошкольном возрасте возникают первые попытки иерархии понятий, зачатки дедуктивного мышления, перелом в понимании причинности. Более высокий уровень обобщения, способность к планированию собственной деятельности, умение работать по схеме (*в конструировании, в рассказывании*) – характерные особенности ребенка 5-6 лет.

В 5-6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (*схем, чертежей и пр.*) К наглядно-действенному мышлению дети прибегают для выявления необходимых связей.

Развивается прогностическая функция мышления, что позволяет ребенку видеть перспективу событий, предвидеть близкие и отдаленные последствия собственных действий и поступков.

Способность ребенка 5-6 лет к обобщениям становится основой для развития словесно-логического мышления. Старшие дошкольники при группировании объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (*материал*) и т. д.

Дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать и давать адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения входят в их наглядный опыт.

Речь, согласно мнению Л. С. Выготского, начинает выполнять основную нагрузку в регуляции поведения и деятельности детей, возникает способность решать задачи в умственном плане.

Благодаря активно развивающейся памяти для ребенка 5-6 лет становится доступным чтение с продолжением.

В возрасте 5-6 лет продолжает совершенствоваться звуковая сторона речи. Развивается фонематический слух, интонационная выразительность при чтении стихов в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи, богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь.

Развитие воображения позволяет детям этого возраста сочинять сказки, оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

Возрастающая потребность старших дошкольников в общении со сверстниками, в совместных играх и деятельности приводит к возникновению детского сообщества. Развивается система межличностных отношений, взаимных симпатий и привязанностей. Дети чаще играют со сверстниками небольшими группами от двух до пяти человек. Они становятся избирательны во взаимоотношениях и общении.

Под влиянием педагога более активно проявляется интерес к сотрудничеству, к совместному решению общей задачи. Дети стремятся договариваться между собой для достижения конечной цели.

Интерес старших дошкольников к общению со взрослыми не ослабевает. Равноправное общение со взрослым поднимает ребенка в своих глазах, помогает почувствовать свое взросление и компетентность.

В качестве ведущей деятельности ребенка выступает сюжетно-ролевая игра, основным назначением которой, с точки зрения формирования субъекта деятельности и общения, является воспроизведение и интериоризация важнейших конвенциональных ролей взрослых данной культуры и отработка навыков формального и неформального общения.

У детей этого возраста формируется способность управлять своим поведением в связи с ситуациями морального выбора, преобладание мотивов рассудочного характера над импульсивным, возникает потребность отделить себя от внешнего мира.

Объем и сроки освоения Программы

Дополнительная образовательная программа социально-гуманитарной направленности «Думай, играя!» рассчитана на 7 месяцев обучения, с 01.10.2023-30.04.2024 – 28 недель (28 занятий).

Формы обучения, организации образовательной деятельности

Форма обучения - очная.

Организационная форма обучения - групповая.

Режим занятий

Максимальная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема и составляет 25 минут для детей старшей 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 – 15.40.**

1.2. Цели и задачи программы

Цель: формировать познавательные способности детей старшего дошкольного возраста на основе дидактических игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

- научить детей выделять существенные признаки предметов, сравнивать, обобщать, классифицировать, группировать в ходе дидактической игры.
- совершенствовать произвольное внимание, память.
- развивать умение высказывать простейшие собственные суждения и умозаключения на основании приобретённых знаний.
- научить находить в окружающей обстановке один и много одинаковых предметов;
- научить определять количественное соотношение двух групп предметов; понимать конкретный смысл слов: больше - меньше, столько же;
- научить различать круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму;
- научить понимать смысл обозначений: вверху - внизу; впереди - сзади; слева - справа; на, над - под; верхняя - нижняя;
- научить кодировать и расшифровывать свойства геометрических фигур;
- воспитывать стремление к приобретению новых знаний и умений.

Принципы построения программы.

- 1) Доступность предполагаемого материала, соответствие возрастным особенностям детей.
- 2) Систематичность и последовательность в приобретении знаний и умений.
- 3) Личностно – ориентированный подход к детям.
- 4) Изучение интересов и потребностей детей.
- 5) Практическое участие и наглядное оформление.
- 6) Творческий и индивидуальный подход к решению проблемы.

1.3. Планируемые результаты

К окончанию периода обучения дети смогут:

- Считать в пределах 10
- 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 фигур.

1.4. Содержание программы

Учебный план

№	Наименование темы	Общее количество часов			Формы мониторинга
		Всего	Теория	Практика	
1	Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки	1	0,5	0,5	Активность участия
2	Как цветок исполнял желания	1	0,5	0,5	Активность участия
3	Как в Цифроцирке появились новые артисты.	1	0,5	0,5	Активность участия
4	Как лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал.	1	0,5	0,5	Активность участия
5	Как у девочки Дольки появились цветы.	1	0,5	0,5	Активность участия
6	Как Малыш Гео получил приз	1	0,5	0,5	Активность участия
7	Как друзья делили фигуры.	1	0,5	0,5	Активность участия
8	Как Медвежонок и Китёнок играли.	1	0,5	0,5	Активность участия
9	Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку	1	0,5	0,5	Активность участия
10	Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки.	1	0,5	0,5	Активность участия
11	Как Ворон Метро приготовил для гостей	1	0,5	0,5	Активность участия

	сюрпризы.				
12	Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути	1	0,5	0,5	Активность участия
13	Как в Буквоцирке появились новые артисты.	1	0,5	0,5	Активность участия
14	Как друзья катались с горки.	1	0,5	0,5	Активность участия
15	Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк.	1	0,5	0,5	Активность участия
16	Как паучок пил чай и слушал истории.	1	0,5	0,5	Активность участия
17	Как зверята в лесу собирали грибы.	1	0,5	0,5	Активность участия
18	Как Малыш Гео сначала развлекался , а потом трудился.	1	0,5	0,5	Активность участия
19	Как Лопушок ловил мух	1	0,5	0,5	Активность участия
20	Как друзья побывали в замке превращений	1	0,5	0,5	Активность участия
21	Как Галченок Каррчик помогал своим друзьям	1	0,5	0,5	Активность участия
22	Как Лапушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка	1	0,5	0,5	Активность участия
23	Как Магнолок выручил шутов	1	0,5	0,5	Активность участия
24	Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след.	1	0,5	0,5	Активность участия
25	Как Лапушок ждал Гусеницу Фифу.	1	0,5	0,5	Активность участия
26	Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм.	1	0,5	0,5	Активность участия
27	Любимые игры по выбору детей	1	0,5	0,5	Активность участия
28	Итоговое занятие для родителей.	1	0,5	0,5	Активность участия
	Итого всего:	28	14	14	

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

Октябрь	1	Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки	Развивать умения определять пространственное положение предметов , составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета.
	2	Как цветок исполнял желания.	Развивать умения складывать фигуру «конфетка» путём перемещения частей в пространстве, трансформировать её в фигуру другого цвета по словесному описанию, составлять из частей фигуру «самолёта» по схеме.
	3	Как в Цифроцирке появились новые артисты.	Развивать умение называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, придумывать и выкладывать узор , рассказывать , что он может украшать.
	4	Как лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал.	Развивать умение отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связь и зависимость между ними (меньше одного, но больше другого), составлять силуэт «расчёска» по схеме.
Ноябрь	5	Как у девочки Дольки появились цветы.	Составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; распределять их в соответствии с заданными пространственными характеристиками.
	6	Как Малыш Гео получил приз	Развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходство и различие, аргументировать своё решение.
	7	Как друзья делили фигуры.	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечения множеств (круги Эйлера)

	8	Как Медвежонок и Китёнок играли.	Развивать умения составлять силуэт из частей по схеме, конструировать контуры геометрических фигур, рассказывать об условиях содержания домашних животных.
Декабрь	9	Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлочка» по словесной инструкции, решать задачи на поиск цвета в радуге, придумывать и конструировать силуэты «ёлочные украшения»
	10	Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки.	Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку, группировать фигуры по форме и размеру, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга.
	11	Как Ворон Метро приготовил для гостей сюрпризы.	Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученные предметы.
	12	Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути	Развивать умение создавать силуэт «собака» по схеме, действовать по правилам, рисовать изображения с помощью графического диктанта.
Январь	13	Как в Буквоцирке появились новые артисты.	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах, находить зеркально написанную букву складывать фигуры по схеме путём трансформации.
	14	Как друзья катались с горки.	Развивать умения называть признаки сезона (зима), находить геометрические фигуры форме , сравнивать их между собой.
	15	Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк.	Развивать умение складывать цифру из частей путём накладывания пластинок друг на друга и на образец, ориентировка на плоскости и называть пространственные характеристики.
	16	Как паучок пил чай и слушал истории.	Составление силуэта «чайник» по схеме описание его.

Февраль	17	Как зверята в лесу собирали грибы.	Развивать умения понимать отношения частей в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации.
	18	Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился.	Развивать умения составлять силуэты из пластинок по схеме, действуя по правилам.
	19	Как гусеница Фифа нашла украшения	Развивать умения определять и называть порядковый номер; ориентироваться на плоскости.
	20	Как Лопушок ловил мух	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из их домик по схеме и словесной инструкции.
Март	21	Как друзья побывали в замке превращений	Развивать умения придумывать и конструировать силуэты замка, складывать по схеме предметы путём трансформации, развивать задачи по поиску квадратов разного цвета на игровом поле.
	22	Как Галченок Каррчик помогал своим друзьям	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, группировать предметы по цвету, решать задачи на ориентировку в пространстве.
	23	Как Лапушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка	Развивать умения измерять длину с помощью условных мерок, видоизменять форму силуэта, находить геометрические формы по форме среди множества других.
	24	Как Магнолок выручил шутов	Развивать умения складывать фигуры по схеме методом трансформации, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.
Апрель	25	Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след.	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному, заполнять поле с помощью графического диктанта, рисовать по точкам геометрическую фигуру.
	26	Как Лапушок ждал	Развивать умение составлять

		Гусеницу Фифу.	силуэт из частей, придерживаясь, правил, рассказывать о предмете, ориентироваться на плоскости.
27		Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм.	Развивать умения решать логические задачи на поиск предметов по признакам, понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга.
28		Любимые игры по выбору детей	Подведение итогов чему мы научились за учебный год.

Игровые пособия В.В. Воскобовича делятся на три группы: универсальные, математические и игры с буквами, слогами, словами. «Коврограф Ларчик» относится к универсальным пособиям т. к. способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). С данным пособием могут использоваться различные игровые ситуации для детей дошкольного возраста по образовательным областям ФГОС. Целью игрового пособия является: развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности. 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 мм 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.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Кол-во занятий в неделю, продолж. одного занятия (мин.)	Наименование дисциплины (модуля)	Всего ак. часов	Режим занятий
2023-2024	с 01.10.2023-30.04.2024– 28 уч. недель	1 занятие по 25 мин.	«Думай, играя!»	28	Вторник – с 15.40

2.2. Формы контроля и оценочные материалы

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

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в старшей группе.

Задание 1. «Дорисуй фигуры».

Цель: определение особенностей развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал: половина листа А4, в центре изображения фигур (5 фигур, составленные из элементов игры «Логоформочки 5 или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребенку предлагается фигурки превратить в образы, дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получилась картинка. Нужно постараться, чтобы рисунки получились необычными. После того как ребенок дорисовал, попросить, что именно он нарисовал. (название ребенка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 – баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

5 баллов (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

10 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей, образ фигуры является второстепенной частью рисунка.

Задание 2. «Стрелочки».

Цель: оценка ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, имеющие сложное направление – вверх вправо, вверх влево, вниз вправо, вниз влево.

Процедура проведения: ребенку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющим направление «вверх - влево, зеленым цветом – «вверх – вправо», красным - «вниз – влево, желтым – вниз вправо.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3– балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5– баллов (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

Задание 3. «Графический диктант».

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, умения на слух воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление.

Стимульный материал: игра «Шнур – Малыш», шнурок.

Процедура проведения: ребенок выполняет шнуровку: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребенок плохо ориентируется в направлении движения.

2 – балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 – балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

Задание 4. «Повтори рисунок симметрично».

Цель: диагностика уровня развития наглядно – действенного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: матриц без разметки. (Игра «Прозрачный квадрат»), простой или черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных на рисунках справа, воспроизвести картинку, изображенные на этом же рисунке слева.

1 балл (низкий уровень) – ребенок за 10 мин не смог заштриховать ни одной пары, симметрия фигур отсутствует, фигуры не менее чем на одну четверть не заштрихованы.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 10 мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1.5мм.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 мин выполнил все задания, то есть, нарисовал в пустых матрицах все 6 фигур, соблюдая симметрию.

Задание 5. «Продолжи ряд».

Цель: диагностика развития логического мышления, способности ребенка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

Стимульный материал: приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 2), пластинки из игры «Прозрачный квадрат».

Процедура проведения: на листе дан ряд из трех картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвертую

1 балл (низкий уровень) – ребенок работал более 5 мин., не смог самостоятельно найти закономерность, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 5 мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: допуская неточности в закономерности, почти во всех матрицах правого ряда, не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1,5мм.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 5 мин., выполнил задание, то есть, нашел закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвертую фигуру, соблюдая симметрию.

Задание 6. «Конструирование по схеме».

Цель: диагностика наглядно – образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики2», альбом со схемами или схематические рисунки в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящие из игры «Чудо – Крестики2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребенок не справился с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребенок не справился с заданием самостоятельно, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (высокий уровень) - ребенок самостоятельно справился с заданием.

Задание 6. «Придумай сказку».

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса» - Малыш Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика. Процедура проведения: ребенку дается 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат»). И предлагает подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая –нибудь картинка. (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 - 7 баллов (низкий уровень) – ребенок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишен дополнительных деталей.

8 – 14 баллов (средний уровень) – ребенок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет изображаемый объект различными особенностями.

15 – 21 баллов (высокий уровень) – ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

2.3. Формы, методы и приемы реализации Программы

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные.

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

Практические приемы:

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

Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами,
- объяснение,
- описание,
- рассказ,
- сказка,
- уточнение,

2.4. 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»

Кадровое обеспечение реализации образовательной программы

- 1. ФИО:** Болдырева В.Ф.
- 2. Место работы, должность:** МАДОУ АР детский сад «Сибирячок», воспитатель.
- 3. Квалификационная категория:** высшая квалификационная категория.
- 4. Профессиональное образование:** Средне-специальное, Голышмановское педагогическое училище Тюменской области, квалификация «учитель начальных классов, старший пионервожатый», специальность «преподавание в начальных классах общеобразовательной школы» 1990 г., - 2019 г. Диплом о профессиональной переподготовке, квалификация «Воспитатель детей дошкольного возраста» 2021 г. ТОИРРО г. Тюмень «Актуальные вопросы и совершенствование образовательного процесса в условиях реализации ФГОС дошкольного образования» 2023 г. Вебинар «Внедрение технологии В.В. Воскобовича в дошкольном образовании» Игровое пособие «Волшебный квадрат Воскобовича»
- 5. Стаж:** педагогический – 26 г., на должности- 14 г.

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.