Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 155»

ПРИНЯТО Утверждаю:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е. В. Карпычева

решением педагогического совета Заведующий МДОУ «Детский сад№155»

протокол № 4 от 31.05.2021г. Приказ № 01-07/66 п.19 от 31.05.2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

" Развивающие игры"

(развивающие игры В.В.Воскобовича)

Возраст обучающихся: 4-5 лет

Срок реализации: 1 год

Направленность: естественнонаучная

Автор-составитель:

Конькова Е. А.

педагог дополнительного

образования

Ярославль, 2021

**Оглавление**

1. Пояснительная записка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3стр.
2. Учебный план и календарно-тематический график\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_9стр.
3. Содержание образовательной программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_13стр.
4. Ожидаемые результаты освоения программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_17стр.
5. Контрольно-измерительные материалы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_18стр.
6. Список литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_19стр.

**I.Пояснительная записка**

**Нормативно-правовая основа для разработки программы**

Дополнительная образовательная программа разработана в соответствии с:

* Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012, ФЗ №185 от 02.07.2013;
* Приказом департамента образования Ярославской области № 47-нп от 27.12.2019 «О внесении изменений в приказ департамента образования Ярославской области» (п.14, п.17).

**Актуальность программы**

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. 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.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, обладают адекватной самооценкой, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальный труд нелегок, и учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, основной метод развития — проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопониманию.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры В. В. Воскобовича. Эти игры 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, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе.

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

Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

**Направленность программы:** Естественнонаучная.

**Цель:** Развитие логического мышления, математических способностей и познавательных процессов детей дошкольного возраста, как основы интеллектуального развития детей. Развитие стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр В. В. Воскобовича.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- мотивировать детей на предстоящую деятельность через создание игровой ситуации;

-формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;

-построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре

- учить детей способам использования сенсорных эталонов;

-формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ.

*Развивающие:*

-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);

- развивать гармоничное, сбалансированное развитие эмоционально-образного и логического начала;

- [развивать](http://ds82.ru/doshkolnik/1486-.html) эмоциональную отзывчивость через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес.

*Воспитательные:*

- воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.

-воспитывать чувство взаимопомощи, доброту, умение доводить начатое дело до конца.

**Новизна, отличительные особенности программы**

Новизна данной программы заключается в том, что на протяжении всего дошкольного детства развивается интересная, не ограниченная во времени, сказка. Путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомиться с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности

**Принципы и подходы к реализации программы**

Основные принципы, заложенные в основу этих игр: интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

* Наглядность – программа составлена с учётом того, что каждая деятельность с детьми осуществляется на восприятии наглядного и раздаточного материала;
* Доступность - программа составлена с учётом возрастных особенностей детей;
* Интегративность - характеризуется связью познавательной деятельности с другими видами деятельностями;
* Последовательность и систематичность – постепенное и постоянное усложнением материала.
* Активное обучение – построение процесса обучения с использованием активных форм и методов, способствующих развитию у детей самостоятельности, инициативы и творчества;
* Проблемность – ребёнок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной деятельности.
* Коммуникативность – помогает воспитать у детей потребность в общении.
* Результативность – предполагает получение положительного результата работы независимо от уровня развития обучающегося.
* Индивидуализация – развитие личных качеств, через решение проблем разноуровневого обучения.
* Комфортность – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребёнка.

**Категория обучающихся:** 4-5лет.

**Количество обучающихся:** от 7 до 10 детей.

**Продолжительность обучения:** 9 месяцев (с сентября по май).

**Место реализации образовательной программы:** МДОУ “Детский сад №155”.

**Условия реализации программы**

*Организационные условия:*

Реализация программы осуществляется за рамками основной образовательной программы ДОУ на платной основе в форме дополнительного образования. Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня.

*Материально-технические условия реализации программы:*

Состояние и содержание помещения образовательной организации соответствуют санитарным и гигиеническим нормам, нормам пожарной и электробезопасности, требованиям охраны труда воспитанников и работников.

Столы по росту детей

Стулья по росту детей

Комплект дидактической литературы

Дидактические игры и пособия по количеству детей

Иллюстративный и демонстрационный материал

Сказочные персонажи

Коврограф «Ларчик»

Листы бумаги

Цветные карандаши, фломастеры

Компьютер

Магнитофон

*Кадровые:*

Автор-составитель и исполнитель программы – Конькова Елена Александровна, воспитатель высшей квалификационной категории. Образование: высшее педагогическое. Педагогический стаж работы: 13лет.

*Методическое сопровождение программы:*

*Формы организации детской деятельности на занятии:*

* Логико-математические игры.
* Интегрированные игровые занятия.
* Совместная деятельность педагога и детей.
* Самостоятельная игровая деятельность.

*Формы работы с детьми могут быть самые разнообразные:*

* Специально организованная деятельность;
* Занятия;
* Решение проблемных заданий;
* Придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы;
* Сочинение загадок, сказок, стихотворений;
* Исследовательская деятельность.

*Методы работы с детьми:*

1. Методы стимулирования мотивации к образовательной деятельности:

* методы формирования интереса к деятельности (создание ситуации занимательности, создание ситуации успеха);
* методы формирования долга и ответственности (предъявление требований, поощрение, анализ ситуаций).

1. Методы организации образовательной деятельности:

* методы словесной передачи и смыслового восприятия (беседа, объяснение);
* методы наглядной передачи и зрительного восприятия (показ способа действия, показ схемы действия);
* методы практической передачи и тактильного кинестетического восприятия (математические упражнения, творческо – практическая деятельность);
* методы степени педагогического управления (опосредованное управление);
* методы степени творческой самостоятельности (организация поисковой деятельности).

1. Методы контроля и самоконтроля (текущий, итоговый, индивидуальный).

* Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку. В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили.

*Перечень наглядных пособий, игр:*

1. Квадрат «Воскобовича» (двухцветный) – 10 шт.
2. Квадрат «Воскобовича» (двухцветный) + сказка – 1шт.
3. «Фонарики» - 10шт.
4. «Фонарики «Ларчик» - 1шт.
5. «Чудо-крестики 2» - 10шт.
6. «Чудо-крестики 2 Ларчик» - 1шт.
7. «Чудо-соты 1» - 10шт.
8. «Чудо-соты «Ларчик» - 1шт.
9. «Лепестки» - 10шт.
10. «Логоформочки 3» - 10шт.
11. «Геоконт Малыш» - 10шт.
12. «Геоконт Великан» - 1шт.
13. «Прозрачный квадрат» - 10шт.
14. «Прозрачная цифра» - 10шт.
15. «Математические корзинки 10» - 10шт.
16. «Счетовозик» - 10шт.
17. «Кораблик «Плюх-Плюх»» - 10шт.
18. «Чудо-цветик» - 10шт.
19. «Игровизор + маркер» - 10шт.
20. «Волшебная восьмерка 1» - 10шт.
21. «Волшебная восьмерка 3» - 1шт.
22. «Шнур-затейник» - 10шт.
23. «Коврограф Ларчик» - 1шт.
24. Персонажи: Магнолик, Забавные цифры (Ежик-наездник, Зайка— укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат), Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Крутик По, Гусеница Фифа, Лопушок, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Ворон Метр, Маллыш Гео, Паучок.

**II.Учебный план**

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 9 месяцев. Продолжительность одного занятия 20 минут, что составляет 1 академический час. Всего занятий - 36. Всего часов -36.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема раздела | Всего часов | Из них | |
| Теория | Практика |
| 1. | Вводная педагогическая диагностика  (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.) | 2 | 0,3 | 1,7 |
| 2. | Игры, направленные на знакомство, развитие интереса (активная работа в организации игровой познавательной деятельности; знакомство с персонажами и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.) | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Совместная игровая деятельность (освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.) | 8 | 1 | 7 |
| 4. | Логико – математические игры (развитие мыслительных операций,  игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.) | 18 | 2 | 16 |
| 5. | Заключительная педагогическая  диагностика (выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.) | 2 | 0,2 | 1,8 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | ИТОГО: | 36 | 5,5 | 30,5 |

**Календарно-тематический график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
| 1. | Какдрузья подарили друг другу по конфете («Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича»). Диагностика. | 1 |
| 2. | Как кораблик «Плюх-Плюх» готовился к путешествию («Кораблик Плюх-Плюх», «Фонарики»). Диагностика. | 1 |
| 3. | Как зверята собирали грибы. Как лягушата пополняли запас пресной воды («Математические корзинки 10», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича») | 1 |
| 4. | Как Магнолик показывал фокусы.(«Шнур-затейник», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича (двухцветный)») | 1 |
| 5. | Как Крутик По подарил Пчелке Жуже лодочку. Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке («Чудо-соты 1», «Логоформочки 3», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 6. | Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки. Как Малыш Гео оказался на Чудо-островах. Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча («Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2», «Фонарики») | 1 |
| 7. | Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку. Как Ежик помог зверятам и Крутику По. («Логоформочки 3», «Чудо-цветик», «Математические корзинки 10», «»Квадрат Воскобовича двухцветный) | 1 |
| 8. | Как зверята выступали на арене Цифроцирка. Как Кораблик попал в шторм, а потом наводила порядок. («Кораблик Плюх-Плюх», «Игровизор + маркер», «Чудо-соты 1», «Фонарики») | 1 |
| 9. | Как друзья пили чай с пирогами. Как Пчелка Жужа угощала Девочку Дольку. («Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 10. | Как Малыш Гео увидел волшебный цветок и узнал его тайну.Как Гусеница Фифа наряжалась. («Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Фонарики», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 11. | Как Магнолик удивил Крутика По. Как Крутик По шул по загадочным следам .«Шнур-затейник», «Логоформочи 3», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 12. | Как зверята поменяли грибы на лепестки. Как команда кораблика получила подарки. Как прошло вечернее представление в Цифроцирке. («Математические корзинки 10», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик», «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачная цифра») | 1 |
| 13. | Как в Фиолетовом Лесу выпал снег. Как Малыш Гое нашел грибы. («Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Математические корзинки 10», «Квадрат Воскобовича двухцветный») | 1 |
| 14. | Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились. Как Гусеница Фифа нашла льдинки. Как Ворон Метр подарил улыбку жителям Фиолетового леса. («Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат») | 1 |
| 15. | Как друзья украшали елку в Цифроцирке. Как Малыш Гео принес елку на Чудесную Поляну Золотых Плодов. («Фонарики», «Математические корзинки 10», «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник», «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича двухцветный») | 1 |
| 16. | Как праздновали Новый гож на Ковровой Полянке. Как встречали Новый год на Чудо-островах. («Шнур-затейник», «Логоформочки 3», «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 2») | 1 |
| 17. | Как артисты Цифроцирка плавали на кораблике «Плюх-Плюх». («Кораблик «Плюх-Плюх», «Фонарики») | 1 |
| 18. | Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку. («Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик») | 1 |
| 19. | Как артисты Цифроцирка нашли новую игру и узнали, почему она волшебная. («Квадрат Воскобовича двухцветный», «Волшебная восьмерка 1», «Геоконт Малыш», «Игровизор») | 1 |
| 20. | Как Магнолик показал еще одно волшебное свойство «восьмерки». Как Гусеница Фифа вырастила цветы. Как у Гусеницы Фифы осыпался цветок. («Волшебная восьмерка 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Игровизор», «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник») | 1 |
| 21. | Как на Чудо-островах появилась необычная машина. Как друзья помогли Девочке Дольке. («Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик») | 1 |
| 22. | Как друзья играли с Крутиком По. Как Малыш Гое и Паучок удивляли друг друга. Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от жука. («Логоформочки 3», «Геоконт малыш», «Фонарики», «Чудо-соты 1», «Кораблик «Плюх-Плюх») | 1 |
| 23. | Как в Цифроцирке появился новый артист. Как Магнолик катал артистов на счетовозике. («Прозрачная цифра», «Счетовозик», «Чудо-крестики 2», «Математические корзинки 10») | 1 |
| 24. | Как Галчонок Карчик получил два портрета. Как Лопушок и Гусеница Фифа делали фигуры. («Квадрат Воскобовича двухцветный», «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1», «Фонарики») | 1 |
| 25. | Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку. Как Девочка Долька встречала гостей. Как друзья поздравляли Пчелку Жужу. («Кораблик «Плюх-Плюх», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2») | 1 |
| 26. | Как артисты Цифроцирка катались на паровозике-счетовозике. Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу. («Счетовозик», «Чудо-крестики 2», «Геоколнт малыш», «Чудо-соты 1», «Волшебная восьмерка 1») | 1 |
| 27. | Как Крутик По и Малыш Гое попали под дождь. Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер. Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку. («Логоформочки 3», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2», «Фонарики») | 1 |
| 28. | Как птичка осталась на Поляне Чудесных цветов. Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу. («Математические корзинки 10», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-цветик», «Прозрачный квадрат») | 1 |
| 29. | Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал и как его команду встретили на Чудо-островах. («Кораблик «Плюх-Плюх», «Счетовозик», «Геонокт Малыш», «Чудо-крестики 2») | 1 |
| 30. | Как Пчелка Жужа хранила мед. Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка. («Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-соты 1», «Игровизор», «Прозрачная цифра», «Фонарики») | 1 |
| 31. | Как у Паучка появилась новая одежда. Как Пчелка Жужа делила мед. («Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник») | 1 |
| 32. | Как Крутик По и Краб Краббыч составляли формочки. Как Краб Крабыч оказался дома. («Логоформочки 3», «Чудо-соты 1», «Шнур-затейник», «Квадрат Воскобовича двухцветный») | 1 |
| 33. | Как Гусеница Фифа путешествовала и потом рассказывала о нем. («Логоформочки 3», «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 34. | Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх. Как артисты Цифроцирка готовились к представлению. («Чудо-крестики 2», «Кораблик Плюх-Плюх», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Шнур-затейник») | 1 |
| 35. | Как у Крутика По появился волшебный ларец. Как Девочка Долька составила букет. ( «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Логоформочки 3», «Чудо-цветик») Диагностика. | 1 |
| 36. | Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов и нашли там необычные плоды. («Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2») Диагностика. | 1 |
|  | ИТОГО: | 36 |

**III.Содержание образовательной программы**

Содержание программы «Развивающие игры» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет – это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления.

Игровые действия – это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и другие. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности.

Содержание программы «Развивающие игры» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. А иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. В конце игровой ситуации детям задается итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли ребята слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию.

***Игры, используемые на занятиях:***

1. *Квадрат Воскобовича 2-хцветный:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми ее свойствами;

Практика - складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, трансформировать их в фигуры других цветов по словесному описанию, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер.

1. *Геоконт Малыш:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструировать предметные силуэты, контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, достраивать их до предметного контура, видоизменять их.

1. *Чудо - крестики 2:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять фигуру - головоломку из частей по алгоритму «цвет», составлять из частей различные предметные картинки по схеме и по словесной инструкции, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера)

1. *Кораблик «Плюх-Плюх»:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - определять высоту предмета, порядковый номер, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, располагать части на игровом поле по алгоритму, решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.

1. *Коврограф «Ларчик»:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать, конструировать , располагать, достраивать и называть предметы, в составе которых есть несколько частей, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять по схеме силуэт из частей, измерять длину с помощью условной мерки, видоизменять форму силуэта.

1. *Математические корзинки 10:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа, определять состав числа, образовывать числа путем присчитывания по одному.

1. *Прозрачный квадрат:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходства и различия. Составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам, составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга.

1. *Прозрачная цифра:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки. Конструировать цифры путем наложения пластинок друг на друга и на образец, определять и называть порядковый номер, конструировать цифру по модели, группировать пластинки по одинаковой части.

1. *Шнур-затейник:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать и вышивать узор, вышивать контур геометрической фигуры.

1. *Чудо-соты 1:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять силуэты из частей и по собственному замыслу, определять геометрическую фигуру на ощупь, составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет, анализировать силуэты и находить в них одинаковые части, понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру.

1. *Игровизор:*

Теория - знакомство с игрой, новыми свойствами;

Практика - решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа, составлять силуэт из частей на листе бумаги.

1. *Счетовозик:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа.

1. *Чудо-цветик:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструирование по схемам, понимание соотношения части и целого.

1. *Волшебная восьмерка 1:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - запоминать цвета радуги, складывать цифры из палочек и слов считалки.

**IV.Ожидаемые результаты освоения программы**

* у детей развиты перцептивные действия;
* у детей развит познавательный интерес;
* развиты психические процессы с учётом возрастной категории;
* дети умеют использовать сенсорные эталоны для более точного отображения пред­метов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.);
* у детей сформированы базисные представления о математических умениях.

*Критерии эффективности:*

* интерес детей к математическим играм;
* сравнительный анализ психолого-педагогической диагностики;
* адекватная ориентация в сенсорных эталонах;
* использование сенсорных эталонов для более точного отображения пред­метов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.).

*Ожидаемые результаты:*

* называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (шар, куб);
* умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
* умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
* умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
* умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
* умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
* умеет составлять целое из частей;
* понимает пространственные отношения;
* конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
* умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
* считает до 6 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

**V.Контрольно-измерительные материалы**

*Методы проведения педагогической диагностики*:

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

Малоформализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае).

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

1. С желанием познает свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Анализирует, сравнивает предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находит сходства и различие, видит разные образы в знакомых предметах(совершенствуется логическое мышление).
3. Придумывает названия составленным предметным силуэтам, описывает их, рассказывает о назначении предметов, высказывает предположения.

У ребенка развита:

1. Мелкая моторика пальцев и рук, координация действий «глаз-рука»;
2. Самостоятельность мышления, способность найти решение, иногда нестандартное, умение аргументировать выбор.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И.ребёнка | **1** | | **2** | | **3** | | **4** | | **5** | | **итог** | |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Мониторинг (критерии оценки) :*

«-» – не выполняет;

«+-» – выполняет с ошибками, исправляется с незначительной помощью взрослого или по словесному указанию взрослого;

«+»– выполняет самостоятельно и правильно.

**Список литературы**

1. В. В. Воскобович , Т. Г. Харько , Т. И. Балацкая . Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // С– Пб., 2003.
2. Т. Г. Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки Фиолетового леса. Средний дошкольный возраст. СПб.: ООО «ИДетство-Пресс, 2013г.
3. В. В. Воскобович. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
4. В.В. Воскобович. Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях, превращениях квадрата. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
5. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы I-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб., 2013. – 148 с.
6. Коврограф Ларчик и "МиниЛарчик". Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и школьного возраста. Под ред. Вакуленко Л.С., Вотиновой О.М.