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**

**«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»**

по методике Т. Г. Харько

Возраст обучающихся: 3-4 года

Срок реализации: 1 год

Направленность: естественнонаучная

Автор-составитель:

Педагог дополнительного образования,

Густова Ю. В.

Ярославль, 2021

**Оглавление**

1. Пояснительная записка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3стр.
2. Учебный план и календарно-тематический график\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_12стр.
3. Содержание образовательной программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_18стр.
4. Ожидаемые результаты освоения программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_24стр.
5. Контрольно-измерительные материалы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_25стр.
6. Список литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_29стр.
7. **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;
* Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
* Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 г. № 706 «Об утверждения правил оказания платных образовательных услуг».
* 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**

Программа направлена на создание организованного педагогического процесса с применением научно обоснованных методик В.Воскобовича, которые являются актуальными для детей от двух лет и старше. Игры и упражнения, реализуемые в программе, учитывают возрастные особенности и интересы ребенка. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию. Ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач.

За основу взята методика познавательно-творческого развития детей от 2 лет до 7 лет Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового Леса», которая представляет собой систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием развивающих игр Воскобовича В. В., разработанных с усложнением образовательных задач и сюжетных линий. В методике отражены требования ФГОС ДО к организации образовательной деятельности: активная деятельная позиция ребенка, партнерские отношения взрослых и детей, интеграция содержания и деятельностей, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным, придёт ребёнок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

**Направленность программы:** Интеллектуально-творческая

**Новизна программы:** Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. *В таких играх дети через практику постигают теорию.*

**Педагогическая целесообразность:**

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 ребят в более сложные формы игровой активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа кружка «Сказки Фиолетового леса» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов

*Игры разработаны, исходя из интересов детей.*

Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

*Широкий возрастной диапазон.*

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

*Многофункциональность и универсальность.*

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

*Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.*

*Методическое сопровождение.*

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями.

**Цель программы:** Развитие интеллектуально-творческих способностей детей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

**Задачи программы:**

* Развитие познавательной сферы детей: восприятия, внимания, памяти, образного мышления, творческих способностей;
* Развитие познавательной активности и элементарной исследовательской деятельности дошкольников;
* Развитие эмоциональной сферы детей (эмоциональной отзывчивости, нравственных, этических качеств);
* Формирование коммуникативных навыков детей в совместной продуктивной деятельности.

**Принципы и подходы к реализации программы**

Программа дополнительных платных услуг составлена с учетом ФГОС дошкольного образования, в которых утверждены основные принципы, цели и задачи.

Основные принципы:

* самоценности дошкольного детства как важного этапа в общем развитии;
* создания благоприятной социальной ситуации развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями;
* формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка через его включение в различные виды деятельности,
* содействия и сотрудничества детей и взрослых в процессе развития детей.

**Игра плюс сказка**

Первым принципом технологии является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. Форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно — взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

**Интеллект**

Второй принцип технологии Воскобовича — построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть "приобретенный", интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют "натасканными". Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть "врожденный" интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память.

**Творчество**

Третий принцип— раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

**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.**

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

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

1. Словесные приемы:

* диалог с игровыми персонажами,
* объяснение,
* описание,
* рассказ,
* сказка,
* уточнение,
* стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);
* игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

**Специальные «ключевые слова и фразы» способствуют активизации мыслительных процессов ребёнка или группы детей:**

* ключевые слова и фразы, направленные на активизацию познания: «соотнесите», «перечислите», «расскажите», «сформулируйте», «опишите», «установите» и т.д.;
* ключевые слова и фразы, направленные на активизацию понимания: «расскажите своими словами»; «опишите, что вы чувствуете относительно…»; «суммируйте»; «покажите взаимосвязь»; «объясните смысл» и т.д.
* ключевые слова и фразы, направленные на активизацию применения: «покажите как…»; «продемонстрируйте»; «объясните цель применения» и т.д.;
* ключевые слова и фразы, направленные на активизацию анализа: «сравните»; «разложите по порядку»; «объясните, как и почему»; «разложите на составляющие» и т.д.;
* ключевые слова и фразы, направленные на активизацию синтеза: «придумайте»; «создайте»; «что произойдёт, если…»; «придумайте другой вариант» и т.д.;
* ключевые слова и фразы, направленные на активизацию оценки: «выберите то, что вам больше нравиться»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о …»; «подскажите критические замечания» и т.д.

**Категория обучающихся:** 3-4 года.

**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 соответствует санитарным правилам СП 2.4.3648-20, нормам пожарной и электробезопасности, требованиям охраны труда воспитанников и работников.

Оснащение РППС для реализации программы:

Столы по росту детей

Стулья по росту детей

Комплект дидактической литературы

Дидактические игры и пособия по количеству детей:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) — по количеству детей в подгруппе.

2. «Квадрат Воскобовича» + сказка— 1 шт.

3. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.

4. «Фонарики «Ларчик»» — 1 шт.

5. «Логоформочки 3» — по количеству детей в подгруппе.

6. «Черепашки „Пирамидка"» — по количеству детей в подгруппе.

7. «Черепашки „Ларчик"» — 1 шт.

8. «Коврограф „Ларчик"» — 1 шт.

9. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.

10. «Фонарики „Ларчик"» — 1 шт.

11. «Чудо-крестики 1» — по количеству детей в подгруппе.

12. «Чудо-соты 1» — по количеству детей в подгруппе.

13. «Чудо-цветик» — по количеству детей в подгруппе.

14. «Геоконт Малыш» — по количеству детей в подгруппе.

15. «Геоконт Великан» — 1 шт.

16. «Шнур-Затейник» — по количеству детей в подгруппе.

17. «Кораблик «Плюх-Плюх»» — по количеству детей в подгруппе.

Персонажи:

Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок.

Иллюстративный и демонстрационный материал

*Кадровые:*

Автор-составитель и исполнитель программы – Густова Ю.В, воспитатель первой квалификационной категории. Образование: высшее педагогическое. Педагогический стаж работы:9 лет.

*Методическое сопровождение программы:*

*Формы организации детской деятельности на занятии:*

* Интегрированные игровые занятия.
* Совместная деятельность педагога и детей.

*Формы работы с детьми могут быть самые разнообразные:*

* Специально организованная деятельность;
* Придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы;
* Исследовательская деятельность.

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.

**II.Учебный план**

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 9 месяцев.Продолжительность одного занятия 15минут, что составляет 1 академический час. Всего занятий - 36. Всего часов -36.

Каждое занятие содержит в себе следующие этапы:

**1. Организационный этап:**

- Создание эмоционального настроя в группе;

- Упражнения и игры с целью привлечения внимания детей

**2. Мотивационный этап:**

- Сообщение темы занятия, появление персонажа;

- Выяснение исходного уровня знаний по данной теме.

**3. Практический этап:**

- Подача новой информации га основе имеющихся данных;

- Задания на развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, мышления, воображения, внимания, речи) и творческих способностей;

- Обработка полученных навыков на практике.

**4. Рефлексивный этап**

- Обобщение нового материала;

- Подведение итогов занятия.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | 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.) | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Совместная игровая деятельность (освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.) | 9 | 1 | 8 |
| 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. | **«Помоги гномикам найти свой домик»**  Формирование умения классифицировать предметы по цвету; развитие инициативного общения ребёнка взрослым;  стимулирование к проявлению доброжелательности, сопереживания, стремления оказать помощь.  Диагностика. | 1 |
| 2. | **«Дружные гномики»**  Вовлечение детей в игровую ситуацию, развитие навыков общения; побуждение к сочувствию и эмоциональной отзывчивости; развитие умения группировать предметы по цвету и размеру; формирование понятий «один» и «много»; стимуляция стремления оказывать помощь.  Диагностика. | 1 |
| 3. | **«Подарки Слона Лип – Лип»**  Развитие умения соотносить предметы по цвету; стимулирование речевого общения; развитие стремления оказать помощь, проявлять доброжелательность. | 1 |
| 4. | **«Помоги грустным гномикам перебраться на левый берег»**  Развитие эмоциональной отзывчивости; формирование пространственных представлений; обучение приёмам конструирования; развитие мелкой моторики; развитие речи. | 1 |
| 5. | **«Цветы для Пчёлки Жужи»** Закрепление умения выделять предмет по цвету; повторение понятий «один, много, ни одного». | 1 |
| 6. | **«Пчёлка Жужа собирает нектар»** Закрепление умения выделять признак – цвет; тренировка концентрации внимания. | 1 |
| 7. | **«Ягоды на Поляне»**  Закрепление умения выделять признаки – цвет, размер; повторение понятий «один, много, ни одного, счёт до 3-х; тренировка умения работать в группе (3 человека). | 1 |
| 8. | **«Лесная поляна»** Закрепление умения выделять признаки – цвет, размер; повторение понятий «один, много, ни одного», счёт до 3-х; закрепление умения сравнивать группы предметов. | 1 |
| 9. | **«Слон Лип – Лип собирает ягоды»** Закрепление умения выделять признаки, размер; тренировка концентрации внимания. | 1 |
| 10. | **«Ягодное варенье»** Закрепление умения выделять признаки – цвет; закрепление понятий «по одной», счёт до 3. | 1 |
| 11. | **«Как гномики Желе и Кохле пошли в гости к гномику Зеле»** Приобщение к элементарным правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, установление позитивных взаимоотношений; закрепление представлений об основных цветах; развитие речи. | 1 |
| 12. | «**Как Девочка Долька готовилась к новому году**» Развитие умения составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве. | 1 |
| 13. | **«Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»**  Развитие умения группировать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры | 1 |
| 14. | **«Как Лопушок помог Гусенице Фифе»**  Формирование умения классифицировать предметы по цвету; составлять из них горизонтальный ряд, называть на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее. | 1 |
| 15. | **«Как пчелка Жужа получила подарок»**  Развитие умения развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей. | 1 |
| 16. | **«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»**  Развитие умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету. | 1 |
| 17. | **«Как зверята готовили свои корзинки».**  Развитие умения определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве. | 1 |
| 18. | **«Цветы для Пчёлки Жужи»** Закрепление умения выделять предмет по цвету; повторение понятий «один, много, ни одного». | 1 |
| 19. | **«Как Магнолик превратил фигуры в дом»**  Развитие умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение. | 1 |
| 20. | **«Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»**  Развитие умения находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок". | 1 |
| 21. | **«**Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник**»**  Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве. | 1 |
| 22. | **«Как квадрат и Магнолик играли»**  Развитие умения группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали. | 1 |
| 23. | **«Как Пчелка Жужа пришла в гости»**  Развитие умения составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей. | 1 |
| 24. | **«Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»**  Развитие умения составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" по образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка". | 1 |
| 25. | **«Как лягушки изучали морскую науку»**  Развитие умения сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук. | 1 |
| 26. | **«Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»**  Развитие умения конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик". | 1 |
| 27. | **«Как письмо Лягушат нашло своего адресата»**   Развитие умения складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему. | 1 |
| 28. | **«Как Гусеница Фифа съела подарок»**  Развитие умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов. | 1 |
| 29. | **«Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»**  Развитие умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры, сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему. | 1 |
| 30. | **«Как Магнолик увидел звезды»**  Развитие умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы. | 1 |
| 31. | **«Как Лягушки наводили порядок»**  Развитие умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «вверх» и «вниз»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэты по схеме. | 1 |
| 32. | **«Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»**  Развитие умения понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их  . | 1 |
| 33. | **«Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»**  Развитие умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. | 1 |
| 34. | **«Как Девочка Долька плавала на кораблике»**  Развитие умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка»по образцу, придумывать названия рыбкам. | 1 |
| 35. | **«Как друзья строили поезд»**  Развитие умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следи множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.  Диагностика. | 1 |
| 36. | **«Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»**  Развитие умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей  по схеме.  Диагностика. | 1 |
|  | ИТОГО: | 36 |

**III.Содержание образовательной программы**

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

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

**Первая группа игр** направлена на математическое развитие детей. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций.(«Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат Воскобовича»).

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

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

Игры.

1. «Цифроцирк»

* Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.
* Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.
* Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.
* Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.
* Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.

2. «Чудо-соты»

* Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.
* Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.
* Развитие познавательных и творческих способностей, совершенствование процессов логического мышления.
* Знакомство с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.

3. «Кораблик Плюх-Плюх»

* Совершенствование интеллекта.
* Тренировка мелкой моторики рук.
* Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа.
* Развитие умений решать логико-математических задач.

4. «Чудо-цветик»

* Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей).
* Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу.
* Формирование умения анализировать, сравнивать.
* Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей.
* Развитие мелкой моторики рук.

5. «Прозрачный

квадрат»

* Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.
* Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения.
* Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность.
* Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры, созданию образов объектов по собственному замыслу.

6. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

* Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.
* Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур, алгоритмов сложения предметных форм.
* Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур.
* Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.

7.Эталоны цвета «Лепестки»

* Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом.
* Формирование умения отсчитывать нужное количество и определять порядковый номер.
* Знакомство с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между).
* Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.

8. «Прозрачная цифра»

* Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность.
* Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок.
* Усвоение знаний о том, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами.
* Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти.
* Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.
* Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.

9. «Геовизор»

* Развитие интеллектуальной сферы.
* Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач.
* Развитие внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук.
* Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.

10.«Игровизор»

* Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений, знакомство с предметным и природным миром.
* Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать разнообразные фигуры.
* Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. Готовить детей к простейшему программированию.

11. «Шнур-затейник»

* Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения.
* Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.

Игровые ситуации для детей дошкольного возраста по образовательным областям ФГОС ДО.

Разделение игровых ситуаций на отдельные блоки весьма условное, т.к. в каждой игровой ситуации отслеживается интеграция всех пяти образовательных областей: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

 Социально-коммуникативное развитие направлено на развитие общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками, формирование социального и эмоционального интеллекта, становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

***Игровые ситуации для детей 3-4х лет***: «Помоги гномикам найти свой домик», «Дружные Гномики», «Подарки Слона Лип – Лип», «Как гномики Желе и Кохле пошли в гости к гномику Зеле», «Жили – были гномики», «Помоги грустным гномикам перебраться на левый берег».

 Познавательное развитие предполагает развитие любознательности, познавательных интересов, сенсорное развитие, становление познавательной мотивации и формирование познавательных действий, развитие воображения и творческой активности.

***Игровые ситуации для детей 3-4х лет:*** «Цветы для Пчёлки Жужи», «Пчёлка Жужа собирает нектар», «Подружки Пчёлки Жужи», «Ягоды на Поляне», «Лесная Поляна», «Слон Лип – Лип собирает ягоды», «Ягодное варенье».

 Речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; обогащение активного словаря; развитие интонационной и звуковой культуры речи; фонематического слуха; развитие речевого творчества.

***Игровые ситуации для детей 3-4х лет:*** «Тук – Тук», «Большие и маленькие», «Подбери признак».

 Художественно – эстетическое развитие предполагает становление эстетического отношения к окружающему миру, стимулирование сопереживания персонажам, реализацию самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно – модульной, музыкальной и др.), развитие воображения.

***Игровые ситуации для детей 3-4х лет:***«Пирог для Жужи», «Соберём бусы», «Украсим коврик».

 Физическое развитие включает приобретение опыта в двигательной деятельности, развитие координации движений, крупной и мелкой моторики обеих рук, становление ценностей здорового образа жизни и прочее.

***Игровые ситуации для детей 3-4х лет:***«Покормим воронят», «Искупаем слонят», «К лягушатам в гости», «Путешествие по морю», «Паучок потерялся».

**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.);

*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:*

- У детей повысится уровень развития познавательной сферы: восприятия, внимания, памяти, образного мышления, творческих способностей.

- Дошкольники овладеют навыками элементарной исследовательской деятельности; у детей повысится уровень познавательной активности.

- У детей будут формироваться эмоциональная отзывчивость, повысится уровень нравственных, этических качеств.

- Дошкольники будут овладевать коммуникативными навыками в совместной продуктивной деятельности.

**V.Контрольно-измерительные материалы**

*Методы проведения педагогической диагностики*:

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

Мало формализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

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

Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

**1. Развитие внимания**

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности. Приэтом:

- на 1 этапе - удерживает внимание на 5 мин.

- на 2 этапе – удерживает внимание на 10 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

**2. Развитие памяти.**

Ребенку предлагается рассмотреть 4-5 картинки или предмета. А затем назвать:

- на 1 этапе – 3-4 из них;

- на 2 этапе – 4-5 из них;

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

**3. Развитие восприятия.**

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии с возрастом.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

**4. Развитие воображения.**

Ребенку предлагается выполнить:

на 1 этапе – «Преврати кружочек»,

на 2 этапе – «Придумай игру»,

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

**5. Развитие мышления.**

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»

2. «Что лишнее на рисунке?»

3. «Раздели на группы и назови одним словом»

4. «Сложи картинку»

5. «Что перепутал художник?»

6. «Продолжи ряд»

7. «Заплатки к коврикам»

8. «Что сначала, что потом?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализациипрограммы, при этом их количество не сокращается.Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 2 частей, на втором – из 4 частей.Оценивание проходит по трехбалльной системе:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

2,45 – 3 балла – высокий уровень

1,9 – 2,4 – средний уровень

1,85 и ниже – низкий уровень

Диагностика эмоциональной сферы и коммуникативных навыков проводится по результатам педагогического наблюдения.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

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

1. **Уровень развития внимания**
2. Уровень развития памяти
3. Уровень развития восприятия
4. Уровень развития мышления
5. Коммуникативные навыки
6. Общий показатель

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И.ребёнка | **1** | | **2** | | **3** | | **4** | | **5** | | **6** | |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**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 (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», - 2015г.
3. В. В. Воскобович. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
4. 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.
5. Коврограф Ларчик и "МиниЛарчик". Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и школьного возраста. Под ред. Вакуленко Л.С., Вотиновой О.М.