

МАДОУ «ЦРР-детский сад №16»
Ново-Савиновского района г.Казани

СОГЛАСОВАНО
Педагогический совет
протокол от 28.08.2023 № 1
Председатель педсовета
Хамидуллина А.З. _____

«УТВЕРЖДАЮ»
заведующий МАДОУ
«ЦРР – детского сада № 16»
приказ № 13-ДПУ от 01.09.2023г.
_____ Шайдуллина Е.В

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогического направления
(ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ)
для детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет)
"Математические игры"
с использованием методики В.В.Воскобовича**

Возраст обучающихся – 4-5 лет

Срок реализации – 1 год

Разработчик программы

Хамидуллина А.З.

Содержание:

<i>I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</i>	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи реализации программы.....	5
1.3 Планируемые результаты	5
1.4 Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов	6
<i>II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</i>	7
2.1. Организация и формы взаимодействия	7
2.2. Перспективно-тематическое планирование.....	13
<i>III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</i>	19
3.1. Материально-техническое обеспечение программы	19
3.2. Методическое обеспечение программы.....	19
Приложение	20

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

программы дополнительного образования по математике "Математические игры" с использованием методики **В.В.Воскобовича** в средней группе

1.1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования разработана в соответствии с

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в РФ»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 27 октября 2020 года N 32 Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил и норм СанПиН 2.3/2.4.3590-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения";
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Направленность программы дополнительной программы: социально-педагогическое

Программа дополнительного образования направлена на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей, на развитие самостоятельности мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и умение доказать его правильность; устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

Новизну, актуальность, педагогическую целесообразность: развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения. Новизна заключается в том, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса.

Содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умения анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять

сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Дети 4-5 лет активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям, анализируют фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирают необходимые. Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости и удовлетворения способствуют развитию волевой регуляции.

Ребенок, целенаправленно манипулируя различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, упругими и гибкими), всегда получают результат от действий с ними. Это способствует развитию мелкой моторики пальцев рук, координации действий «глаз-рука».

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развивают речь и коммуникативную культуру, в процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов. Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений. Ребенку 4-5 лет предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств, сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами.

Отличительная особенность данной дополнительной образовательной программы от уже существующих – связь образного восприятия с логическим мышлением, в методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей творческого воображения, гибкости мышления, способность видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать различные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. 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, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Оригинальность и самобытность игр заключается в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, интересуется его. Мобилизует внимание и незаметно втягивает в процесс «думания» над задачей. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

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 - интеллектуально - творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «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. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

В дополнительной ОД используются различные методические приемы. Частично-поисковый метод направленный на развитие познавательной активности и самостоятельности. Метод проблемного изложения задания, направленный на активизацию творческого мышления, на поиск нестандартных решений. Использование игровых приемов способствует созданию непринужденной творческой атмосферы, развитию воображения.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы: данная программа дополнительного образования описывает курс познавательно-творческой работы с детьми среднего дошкольного возраста 4-5 лет.

Форма и режим занятий: занятия ведутся по очной форме обучения, 2 раза в неделю в вечернее время, длительность занятий 20 минут.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы: срок реализации 1 год (60 занятий).

1.2 Цели и задачи реализации программы дополнительного образования

Цель и задачи программы дополнительного образования

всестороннее развитие ребёнка - развитие его мотивационной сферы, интеллектуальных и творческих сил, умственных и математических способностей, подготовка к школе в игровой деятельности.

Методика предполагает решение следующих задач:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза воображения и памяти.
3. Способствовать накоплению детского познавательно– творческого опыта через практическую деятельность.
4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
6. Развивать вариативное мышление, фантазию, творческие способности.
7. Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, увеличение объёма внимания и памяти.

1.3. Планируемые результаты освоения программы дополнительного образования

1. Умеют ориентироваться на плоскости;
2. Умеют использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
3. Умение непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, раскладывать до 10 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними (шире-уже, длиннее-короче...)
4. Умение называть и узнавать объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида.
5. Умение считать в пределах 10 в прямом порядке и обратно.
6. Умение соотносить запись чисел 1-10 с количеством и порядком предметов.
7. Хорошо развита мелкая моторика рук.
8. Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.
9. У детей будут развиты мыслительные процессы.
10. У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление
11. Умение различать, называть геометрические и объёмные фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
12. Повышение степени активности в самостоятельной деятельности

Предполагаемый результат:

- Повысить компетентность родителей по вопросу влияния развивающих игр на творческое и интеллектуальное развитие дошкольников.
- В результате проектной деятельности дети приобретут новый, детский познавательный-творческий опыт, высокий и средний уровень развития познавательных процессов: восприятия, памяти, внимания, воображения, мышления. Развитие любознательности, желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.

1.4 Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов

Мониторинг проводится исключительно с целью индивидуализации образовательного процесса и оптимизации работы с группой детей. Все данные заносятся в сводную диагностическую карту обследования, которые помогают проанализировать результаты обследования, спланировать работу и увидеть динамику развития ребенка.

Оценкой результатов является **диагностическая таблица наблюдений**, которая, включает в себя несколько граф показателей

В середине года проводится открытая образовательная деятельность, в мае итоговая. Промежуточным выявлением знаний является проведение мониторинга на начало и конец года (в виде диагностической карты).

Формы подведения итогов реализации программы дополнительного образования: посещение открытого мероприятия педагогами ДООУ, отчет с презентацией о работе дополнительного кружка.

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

Критерии										
ФИО ребёнка										

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Организация и формы взаимодействия

Работа осуществляется под руководством педагога, проводится 2 раза в неделю, в форме игрового тренинга длительностью 20 минут. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

Формы организации образовательной деятельности:

- Игровое упражнение
- Проблемная ситуация
- Игровая беседа с элементами движений
- Интегративная деятельность
- Совместная деятельность взрослого и детей тематического характера
- Совместная со сверстниками игра

Принципы построения занятий

- Системность.
- Учет возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- поэтапное использование игр.
- гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.

Схема и методика проведения занятий

Методы и приемы	
Вводная часть	Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации. Сюжет - завязка
Основная часть	Развитие сюжета В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора - рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Каждое игровое занятие решает математические задачи
Заключительная часть	Контрольный вопрос детям (Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала)

2.2. Перспективно-тематическое планирование (средняя группа)

Октябрь				
	Тема	Цель	Используемые игры	Дата
1	«Выход на арену Цифроцирка»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.	« <u>Цифроцирк</u> » « <u>Буквоцирк</u> »	
2	«Парад – алле». «Песенка друзей»	Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.		
3	«Тепло-холодно» «Два домика» «Лодочка» (фигура	Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. Развитие конструктивных способностей детей.	Игры на коврографе Двухцветный квадрат Воскобовича	
4	10). «Складывание предметных форм по собственному замыслу».			
5	«Постройка моста из льдинок с	Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. Формировать умение находить и называть	Четырехцветный квадрат	

6	прямоугольниками»	геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.	Воскобовича Прозрачный квадрат	
7	«Составляем фигуры из альбомов» «Строим геометрические фигуры»	Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.	Чудо - крестики 1 Шнур Мальш	
8				
Ноябрь				
9	«Ошибка Магнолика» «Парад-алле».	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.	Цифроцирк Буквацирк	
10	«На что похож каждый артист?» «Любимые буквы»			
11	«Геоград». «Домики Геограда» «Рыбка» «Квадратные забавы»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. Развитие конструктивных способностей детей.	Игры на коврографе Двухцветный квадрат Воскобовича, Четырёхцветный квадрат Воскобовича	
12		Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.		

13	«Коврик из льдинок с треугольниками (по алгоритму: от самых больших до самых маленьких)»	Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.	Прозрачный квадрат Чудо - крестики 1	
14	«Составляем фигуры из альбомов» - (машина, ракета, грузовик)	Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов.		
15	«Строим цифры» - «Вышивание цифр 1,2,3 по образцу» «В гости в Геометрию»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. Закреплять навыки счёта и названия цифр	Шнур Мальш Геоконт	
16		Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.		
Декабрь				
17	«Угадай, кто» «Любимые буквы». «Волшебные сундучки»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.	Цифроцирк Буквацирк	
18		Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.		

19	«Красивый цветок». «И снова волшебные круги»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Развитие сенсорных способностей (цвет, размер и форма), элементарных математических представлений.	Игры на коврографе Двухцветный квадрат Воскобовича, Четырёхцветный квадрат Воскобовича	
20	«Самолётик» (фигура 12). Конструирование фигуры по схеме №3, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»	Развитие конструктивных способностей детей. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.		
21	«Скатерть с красивым узором из четырёх льдинок с самыми маленькими треугольниками»	Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта:	Прозрачный квадрат Чудо - крестики 1 Игры на коврографе	
22	«Составляем фигуры из альбомов» - (машина, ракета, грузовик)	внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов.		
23	«Вышивание цифр» «Лучи»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. Закреплять навыки счёта и названия цифр.	Шнур Мальш Игры на коврографе	
24		Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).		
Январь				

25	«Угадай, кто» «Волшебные сундучки»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.	Цифроцирк Игры на коврографе	
26	«Где гусеница Фифа?» «Разноцветные шары» Конструирование фигуры по схеме	Развитие у детей пространственных и количественных отношений и отношений по величине. Развитие конструктивных способностей детей. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук	Игры на коврографе Двухцветный квадрат Воскобовича, Четырёхцветный квадрат Воскобовича	
26 28	«Придумывание и выкладывание узоров из разных геометрических фигур» «Составляем фигуры из альбомов» - «Животные» (бык, галчонок, бабочка, пчела, дятел, носорог, ослик) и складываем предметный силуэт.	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов.	Игры на коврографе Прозрачный квадрат Чудо - крестики 1	

29, 30	«Прямая линия» Конструирование фигуры по схеме	Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. Продолжить знакомство с гласными буквами. Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о прямой линии, пространственных отношений, букв и цифр.	Игры на коврографе Шнур - Мальш Геоконт	
31, 32				
Февраль				
33	Как кораблик Плюх-плюх готовился к путешествию	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Формирование у детей умения считать, понимания того, что количество предметов не зависит от расположения предметов. Формирование умения классифицировать предметы по назначению.	Игры на коврографе	
34				
35	«Маленький домик» (фигура 14). Конструирование фигуры по схемам №5 и 6, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»	Развитие конструктивных способностей детей. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей.	Двухцветный квадрат Воскобовича, Четырёхцветный квадрат Воскобовича	
36	«Сделай льдинки цветными»		Прозрачный квадрат	

37	«Составляем фигуры из альбомов» - «Люди и предметы, их окружающие» (повар, клоун, лампа, ключ, шляпа, кружка, самовар) и складываем предметный силуэт. «Отрезки»	Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о пересекающихся линиях, об отрезке, пространственных отношений, букв и цифр.	Чудо - крестики 1 Геоконт	
39	«Волшебные сундучки» «Где свитер?»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов	Игры на ковровографе	
40				
Март				

41	«Отрезки» «В гости к весёлым гномам».	Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о вертикальных и горизонтальных линиях, пространственных отношений, букв и цифр. Закреплять умение определять цвета; развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер; Развитие внимания, памяти, воображения.	Геоконт Лепестки. Игры на коврографе	
42				
43	«Волшебные фонарики» «Корзинки».	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); Совершенствование интеллекта; Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов; Освоение количественного счёта. Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти; Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; Развитие мелкой моторики рук; Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.	Математич еские корзинки Игры на коврографе	
44				

45	<p>«Шапочка Фифы»</p> <p>«Кран» (фигура 16).</p> <p>Конструирование фигуры по схемам № 9 и 10, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»</p>	<p>Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно.</p> <p>Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p>	<p>Игры на коврографе</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича, Четырёхцветный квадрат Воскобовича</p>	
46	<p>Свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур.</p> <p>«Составляем фигуры из альбома» - «Люди» (девочка, малыш, мальчик) и складываем предмет.</p>	<p>Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.</p> <p>Развитие конструктивных умений детей.</p> <p>Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.</p> <p>Освоение количественного счёта, пространственных отношений.</p>	<p>Прозрачный квадрат</p> <p>Игры на коврографе</p>	
47	<p>Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.</p> <p>«В гости к весёлым гномам»</p>	<p>Развитие сенсорных способностей.</p> <p>Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).</p> <p>Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.</p> <p>Закреплять умение определять цвета;</p> <p>Развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);</p> <p>Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;</p> <p>Развитие внимания, памяти, воображения.</p>	<p>Геокоонт</p> <p>Игры на коврографе</p>	

48	«Друзья отправляются в лес» «Кто – кто в теремочке живёт?»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти; Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; Развитие мелкой моторики рук; Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления. Совершенствовать память, развивать словарный запас.	Математические корзинки Игры на коврографе	
Апрель				
49	«А это зачем?» «Складывание предметных форм по собственному замыслу».	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Познакомить детей с названиями частей растений и об их назначении, роли для жизни растений.	Игры на коврографе	
50	Как Магнолик показывал фокусы	Развитие конструктивных способностей детей. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.	Двуцветный квадрат Воскобовича, Четырёхцветный квадрат Воскобовича	
51	Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляла по Ковровой Полянке	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей. Развивать речь детей.	Прозрачный квадрат Чудо Крестики 2	
52		Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. Освоение количественного счёта, пространственных отношений.	посobie «Коврограф»	

53	Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома. «Цветок» «Цифрята набрали грибов»	Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр. Закреплять умение определять цвета; Развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер; Развитие внимания, памяти, воображения. Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти; Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; Развитие мелкой моторики рук; Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.	Геоконт Лепестки Математические корзинки	
54				
55	Повторение. «Назовите жителей волшебных сундучков»	Решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно.	Кораблик Плюх-Плюх Теремки	
56				
Май				
57	« У кого какие ноги?» «Составляем фигуры из альбома»	Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти и обратно. Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. Освоение количественного счёта, пространственных отношений.	Игры на коврографе Чудо Крестики 2	
58				

59, 60	Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома. «Корзинка Зайки – Двойки»	Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи) Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти; Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; Развитие мелкой моторики рук; Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.	Геоконт Математические корзинки Игры на коврографе	
61, 62	«Дует ветер». «Надеваем флажки»	Решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.	Кораблик Плюх-Плюх Игры на коврографе	
63, 64	Логико – математическая игра. «Как Жужа гостей встречала»	Развитие умений выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематичному рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	Игры на коврографе «Геоконт», «Шнур – затейник»	
ИТОГО 64 занятий				

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 Материально-техническое обеспечение программы:

	Наименование ДПУ	Технические средства обучения	Демонстрационный материал	Помещение

1	«Математические игры»	Мультимедийный проектор, интерактивная доска, мультимедийный проигрыватель, ПК.	1.Развивающие игры Воскобовича: Коврограф «Ларчик» (Ковролинное поле и набор пособий для работы с ним), Кораблик "Брызг-Брызг", Кораблик "Плюх-Плюх", Математические корзинки 10, Математические корзинки 5, Математические корзинки Ларчик 10 Счетовозик, Геовизор, прозрачный квадрат (красный, синий), сказочные образы. 2. Комплект наглядного и демонстрационного материала по Л.Г.Петерсон, Кочемасова	Кабинет татарского языка
---	-----------------------	---	---	--------------------------

3.2. Методическое обеспечение программы

Литература:

1. В.В.Воскобович, Н.А.Мёдова «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича». КАРО, 2017.-325с.
2. В.В.Воскобович «Сказка об удивительных приключениях – превращениях квадрата».СПб 2007.
3. В.В.Воскобович «Сказка о прозрачном квадрате». СПб 2006.
- 4.В.В.Воскобович, Т.Г. «Ларчик» (методические рекомендации к игровому комплекту МиниЛарчик
- 5..Развивающие игры Воскобовича. Сборник методических материалов. Под ред. В.В.Воскобович, Л.С.Вакуленко
6. В.В.Воскобовича, Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой Играем в математику. Использование технологии В.В.Воскобовича Сказочные лабиринты игры в математическом развитии детей. - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 312с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Во время перестройки разыскивая по магазинам какие - нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Бил и колотил все вручную. Копировать чужое не стал, и потому его новые игры вызвали такой интерес.

Целью его игр является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей. Его игры - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление... Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Что отличает игры Воскобовича от всех остальных? Возрастной диапазон. Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей. Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет. После трех все зависит от родителей, если они хотят дать ребенку больше, должны быть все - таки рядом в этой сфере. Ребенок будет выполнять задания и сам, но присутствие рядом взрослого даст ему больше.

Многофункциональность - Это то, что отличает игры Воскобовича от всего коробочного, что стоит в магазинах игрушек. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.

Творческий потенциал Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое - нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, простое не способны.

Сочетание сказки и головоломки. Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Образность и универсальность Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Реализация технологии В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Прозрачный квадрат Что развивает - освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера; - умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части; - умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок. - внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук. Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

Игровизор "Долгоиграющая" папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером, раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями. В комплекте с Игровизором разнообразные приложения: (Катя, Рыжик и рыбка, Лабиринты цифр, Лабиринты букв, Предметный мир вокруг нас).

Пространственные карточки Образные карточки "Лев-Павлин-Пони-Лань" с возможностью крепления на ковровом поле используются для формирования и развития пространственных представлений ребенка (ассоциативно указывают на "Левый Верхний", "Правый Верхний", "Правый Нижний", "Левый Нижний" угол).

Радужные гномы Данное приложение представляет собой набор карточек из плотной бумаги с Радужными гномами: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Приложение к "Коврографу Ларчик"

Разноцветные верёвочки Это прекрасный материал для аппликации, с большими функциональными возможностями. Верёвочками можно обводить, соединять картинки, выделять множества, «рисовать», измерять величину предметов. Совершенствуют интеллект. Развивают математические представления. Развивают творческие способности. Тренируют мелкую моторику.

Кружки «Забавные цифры» Задачи: - цвет, величина; -обозначение (углы); -количество; -соотнесение парами. Если на помощь малышу придут забавные зверята - цифрята, математика превратится в увлекательную игру под названием «Цифроцирк».

Комплект «Геокопт» - геометрический конструктор Игра способствует: Развитию сенсорных способностей (цвет, форма, величина) Совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, воображения, речи). Тренировке мелкой моторики кисти и пальцев рук. Освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв, цифр. Развитию творческих способностей. Виды конструирования: 1 Силуэтное конструирование 2 Работа с координатной сеткой 3 Геометрия для дошкольников 4 Логика, фантазия, творчество.

Комплект «Игровой квадрат» «Квадрат Воскобовича» – это игра – головоломка на трансформацию фигур без нарушения целостности самой игры. С помощью сказки, волшебный квадрат становится домиком, ежиком, конфетой, Вороном Метром. Задачи: Развитие логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики руки.

Знаковый конструктор «Волшебная восьмёрка» Что развивает: 1. Интеллект – процессы внимания, словесно – логической – памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры. 2. Мелкую моторику рук. Конструирование цифр по схеме. Играем с палочками: -Ориентировка в пространстве -Счётный элемент -«Рисуем» предметы и называем их -Находим ошибки 2 этап. Конструирование по словесной модели. 3 Мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

«Прозрачный квадрат» «Непадающие льдинки» – это пластинки игры «Прозрачный квадрат», которые превращаются в различные фигурки и помогают Малышу Гео найти дорогу из Фиолетового леса. Играя развиваем память, внимание, логическое мышление,

сенсорные и творческие способности. Игра способствует освоению эталонов формы, умению считать, знакомит с пространственными отношениями и величиной, помогает понять соотношение целого и части.

«Чудо конструкторы» «Чудо соты» и «Чудо цветик» В играх у детей развиваем: Математические представления (состав числа, соотношение целого и части пространственные отношения); Творческие способности. Психические процессы. Мелкую моторику.

Играем с «Чудо – сотами» Знакомимся с сотами; Составляем фигурки из альбома; Придумываем фигуры; Обводим по трафарету. Придумываем фигуры.

Игры с «Читайкой» на шариках Поиск шариков с одинаковыми буквами; слоговое чтение; поиск группы слов по обобщающему слову. Приложение к игре «Игровизор» - «Лабиринты букв».

Ожидаемые результаты Сформированность навыков учебной деятельности, собственного мнения. Способность решать интеллектуальные и личностные задачи адекватные возрасту. Применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач. Поставленных как взрослым, так и им самим. Понимать, расчленять, конкретизировать, строить схемы, воспроизводить по точкам кода, способен предложить собственный замысел и выполнить его в рисунке. Хорошо развитые пространственные представления. Уметь работать по правилу и образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкцию. Развитую мелкую моторику, подготовку руки к письму.

-

ОТПРАВИТЕЛЬ МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ЦЕНТР РАЗВИТИЯ	ПОДПИСАНО
ВЛАДЕЛЕЦ СЕРТИФИКАТА Шайдуллина Елена Васимовна	
ДОЛЖНОСТЬ Заведующая	
СЕРТИФИКАТ 00E83611EF4AE3262AE7694283CCEAA8 E6	ПОДПИСАН 14.11.2023 09:12:22 МСК
ПОДПИСЬ ВЕРНА	