

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
№ 104 «СЕМИЦВЕТИК» ГОРОДА КАЛУГИ
МБДОУ №104 «Семицветик»

Принята
педагогическим советом
МБДОУ №104 «Семицветик» г. Калуги
протокол №1 от 30.08 2024

Утверждена
приказом
МБДОУ №104 «Семицветик» г. Калуги
от 02.09.2024 № 0209/16-ОД

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Знайка»

Возраст обучающихся: 4- 5 лет
Срок реализации: 1 год (72 часа)

Составил:

воспитатель Кожевникова Юлия Владимировна,

Проверил:

28.08.2024г, направил

на рассмотрение

педагогического совета:

Манакина А.А., зам.зав. по ВР

Калуга, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка.

1.2. Цель и задачи программы

1.3. Содержание ДОП

1.4. Планируемые результаты освоения ДОП.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Условия реализации ДОП

2.2. Формы педагогического мониторинга

2.3. Методические материалы

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

4. ПРИЛОЖЕНИЯ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Актуальность

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения.

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 задач по развитию интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности с развивающими играми. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. 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.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - развитие интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста. С учетом актуальности проблемы организации образовательного процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно.

Отличительные особенности, новизна

Игра – ведущий вид деятельности, в которой ребенок учится, развивается и растет. Развивающие игры являются одним из средств умственного развития ребенка. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении.

В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные формы игровой активности. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, вызывает интерес у детей, желание заниматься играми.

Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу инновационных игр, влияющих на развитие интеллекта: «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, «блоки Дьенеша», «палочки Кюизенера», поисково-творческие задачи А. Зака и другие.

Адресат ДОП дети в возрасте от 4-5 лет

Объём ДОП

Занятия начинаются в сентябре и заканчиваются в мае. Общее количество образовательных ситуаций в год по каждому возрасту – 72 часа.

Количество организованно-образовательной деятельности в неделю – 2 часа.

Длительность организованно-образовательной деятельности: средняя группа - 20 минут.

Название программы	Форма организаци и занятий	Объем реализац ии	Учебная группа		Возраст	Кол-во учебных часов в неделю	Кол-во учебных часов в год
			кол-во групп	наполня- емсоть			
«Знайка»	групповая, очная	1 год	3	до 15	4-5 лет	2	72

Формы обучения

- логико - математические игры;
- интегрированные занятия;
- совместная игровая познавательная деятельность (совместные игровые мероприятия детей и родителей);
- самостоятельная игровая деятельность.

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей в дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Формы занятий

Традиционное

Игра

Игра-путешествие

Сюжетная игра

1.2 Цель и задачи ДОП

Цель: повышение уровня интеллектуальных и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста через систему развивающих игр.

Задачи:

1. Формировать у дошкольников с помощью развивающих игр мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.
2. Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.
3. Развивать умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения
4. Развивать интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.
5. Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

1.3. Содержание ДОП

Развивающие игры нового поколения, вошедшие в проект:

Развивающие игры В. Воскобовича – это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Технология В. В. Воскобовича - посторенние такой игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимание, память, воображение, мышление, речь. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддержать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается, какого - то «предметного» результата. Это не просто игры – это сказки,

интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

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. В основе технологии лежит сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Использование развивающих игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач. К играм В. Воскобовича относятся: «Геоконт», «Квадрат Воскобовича», «Математические корзинки», Кораблик «Плюх-плюх» Кораблик «Брызг -Брызг», «Счетовозик», «Ромашка», «Теремки Воскобовича», Коврограф «Ларчик» «Игровизор», Сказочные гномы «Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи».

Игры Никитина - в развивающих играх Никитина - удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста; задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества; играя в игры Никитина со своими детьми, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение - сдерживаться, не мешать ребенку самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

К развивающим играм Никитина относятся игры: «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор».

Логические блоки Дьенеша — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом,

формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно - образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Палочки Х. Кюизенера.

С помощью цветных палочек Х. Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х. Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету.

Палочки Х. Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается, прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во

внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

1.4. Планируемые результаты освоения ДОП

- Повысится эффективность и качество образовательного процесса, через внедрение в образовательную деятельность современных образовательных технологий.

- Дети научатся обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

- У воспитанников сформируются основные мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.

- Появятся навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, навыки взаимодействия друг с другом, дети научатся согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

- Расширится представление о математических понятиях: о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, математической терминологии.

- Повысится уровень заинтересованность родителей (законных представителей) в применении игровых технологий и удовлетворенность социальным заказом со стороны родителей (законных представителей) на интеллектуальное развитие дошкольника, через дополнительные образовательные услуги (в том числе платные).

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Условия реализации ДОП

Данная программа основывается на следующих парциальных программах:

Дополнительная общеобразовательная программа познавательного - речевой направленности «Сказки на коврографе». Программа с указанием выходных данных Харько Т.Г. , Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуального творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Сказочные лабиринты, игры. - СПб.: ООО РиВ, 2007 Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Издательство: РиВ Харько Т.Г. Воскобович В.В.

Техническое обеспечение

Помещение для проведения занятий должно быть светлым, соответствовать санитарно – гигиеническим требованиям. До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание помещения. Используется ноутбук, проектор с экраном, комплект столов и стульев для дошкольников.

Информационное обеспечение:

Аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

Кадровое обеспечение:

Воспитатель Кожевникова Ю.В. Категория - высшая. Образование – высшее.

2.2. Формы педагогического мониторинга

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги. Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям: низкий уровень - ребенок не может выполнить все параметры оценки; средний уровень - ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки; высокий уровень - ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все пар

1. Изучение слуховой памяти дошкольников по методике «10 слов».

Ребенку зачитывают 10 слов: дом, мёд, конь, лист, день, дверь, сок, туча, сад, кукла. Воспроизведение – 10 – 7 слов высокий уровень, 3- 4 слов свидетельствует о среднем уровне, 0 –2 – слабый уровень.

2. Изучение зрительной памяти дошкольников по методике «12 картинок».

Ребёнку предъявляется таблица с 12-ю картинками, время предъявления 30 секунд. Воспроизведение 7,5-12 картинок высокий уровень, 4-7 картинок свидетельствует о среднем уровне, 0 –3 – слабый уровень.

3. *Изучение слухового восприятия дошкольников по методике проба «Понимание текста».*

Ребёнку диктуем предложение: «Серёжа встал, умылся, позавтракал, взял портфель и пошёл в школу». После прочтения, ребёнка просят повторить предложение. Безошибочные ответы - высокий уровень; 1-3 ошибки – средний уровень; более 3 ошибок – слабый уровень.

Безошибочные ответы, найдены все предметы за 20-30 сек. - высокий уровень; Найдены все предметы за 40-50 сек. - средний уровень; Найдены все предметы более 50 сек. или допущены ошибки - слабый уровень

4. *Изучение зрительного восприятия дошкольников по методике: «Какие предметы спрятались?».*

Ребёнку предъявляются несколько контурных рисунков, в которых «спрятаны» известные ему предметы. Ребёнка просят последовательно назвать очертания всех изображённых предметов. Общее количество предметов 14.

5. *Оценка развития образно-логического мышления у дошкольников по методике «Раздели на группы».*

Ребёнку предлагаются 20 картинок, на которых изображены знакомые ему предметы. Его просят разделить эти карточки на группы так, чтобы в каждой группе были похожие друг на друга картинки, чтобы их можно было назвать одним словом. Высокий уровень – ребёнок самостоятельно выделил пять групп и назвал обобщающие слова; Средний уровень - ребёнок выделил пять групп и назвал обобщающие слова с незначительной помощью взрослого; Слабый уровень – ребёнок произвольно разделил картинки на группы и затруднился с обобщением.

6. *Определить способность ребёнка устанавливать причинно-следственную связь.*

Ребёнку предлагаются пять картинок с описанием какого – либо события, ему необходимо расположить эти картинки по порядку (от начала до конца). Высокий уровень – ребёнок самостоятельно расположил картинки по порядку и рассказал историю; Средний уровень - ребёнок с незначительной помощью взрослого расположил картинки по порядку и рассказал историю; Слабый уровень – ребёнок расположил картинки произвольно и не смог придумать историю.

2.3 Методические материалы

2.3.1 Материально-техническое оснащение

Логические блоки Дьенеша представляет собой набор из 48 геометрических фигур: А) четырёх форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольнике); Б) трёх цветов (красные, синие, жёлтые); В) двух размеров (большие и маленькие); Г) двух видов толщины (толстые и

тонкие). В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером.

2.3.2 Дидактико-методический материал

1. Учебно-методический комплекс игровых материалов к логическим блокам Дьенеша <https://corvet-igra.ru/catalog/denesha/>
2. Игротека, материалы по работе с развивающими играми и пособиями корвет <https://corvet-igra.ru/igroteka/>
3. Новости по теме: Логические блоки Дьенеша <https://corvet-igra.ru/article/logicheskie-bloki-denesha/>
4. Суворова Н.В. Блоки Дьенеша-универсальный дидактический материал <https://club-detstvo.ru/raznoe/kartochki-simvoly-po-blokam-denesha-kartochki-simvoly-svoystv-k-blokam-denesha-dlya-vas-kollegi-moi-professionalnye-naxodki-katalog-statej/>

2.3.3 Формы, методы и приемы обучения

Развитие сенсорных способностей посредством занятий с блоками Дьенеша реализуется через организацию деятельности кружка «Знайка». В рамках кружковой деятельности дети не ограничены в возможностях выразить в играх свои мысли, чувства, настроение. Использование игровых методов и приемов, сюжетов, сказочных персонажей, схем вызывает постоянный интерес к игре с фигурками. Деятельность кружка не носит форму «изучения и обучения», а превращается в творческий процесс педагога и детей. Занятия целиком проходят в форме игры. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в самостоятельности – речевой и поведенческой (движения, действия и т.п.) Основной упор сделан на применении дидактических игр и игровых упражнений, которые могут проводиться в комплексе и самостоятельно, в зависимости от уровня развития и подготовленности ребенка к восприятию.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.
3. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.
4. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2006.
5. Методические советы к программе «Детство», СПб «Детство – Пресс», 2006.
6. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. - М.: «Просвещение», 1985.
7. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие», 1994.
8. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс», 2004.
9. Смоленцова А.А., Суворова О.В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С.- П-б. «Детство – Пресс»: 2004
10. Финкельштейн Б.Б. На золотом крыльце. Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера.- ООО «Корвет»: СПб, 2003.
11. Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»;
12. Б.Б. Финкельштейн «Лепим Нелепицы»
13. Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть».
14. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., Харько Т.Г. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста». Учебно-методическое пособие. 2011 г.
15. Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.
16. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуальнотворческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.
17. Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.

Средняя группа 4-5 лет

Месяц	Тема НОД	Содержание работы	Количество часов
1	Знакомство с блоками Дьенеша. Д/и «Найдите, такую же фигуру, как эта по цвету (форме, размеру)»	Знакомство с логическими блоками, повторение названий геометрических фигур, основных цветов, понятий «большой – маленький».	1
	«Что нам привёз Мишутка?»	Способствовать развитию умения выделять в геометрических фигурах признак цвета, различать и называть основные цвета.	1
	Игра на внимание «Чего не стало?» и «Что изменилось?»	Закреплять умение различать и называть основные цвета.	1
	Упражнение: «Построим два забора» (строим заборы так, чтобы рядом были блоки разного цвета и размера (1-й забор, разного размера и формы 2-й забор)	Развивать умение детей самостоятельно указывать сразу два свойства блока (камня). - Развивать умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов.	1
	Дидактическая игра «Найди клад».	Развивать умение детей выявлять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам (два свойства – цвет и размер, размер и форма)	1
	Дидактическая игра «Художники».	Развивать умение кодировать информацию о свойствах предметов (рыбки). Развивать умение детей рассуждать логически.	1
	Дидактическая игра «Продолжи ряд».	Развивать умения выделять свойства в предметах, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий.	1
	Упражнение: «Поможем геометрическим фигурам сесть в свою машину»	Развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают.	1
	Дидактическое упражнение: «Поможем геометрическим фигурам найти свои вагончики в поезде».	Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию о свойствах	1
2	Упражнение: «Поможем гномикам разложить овощи по ящикам».	Развивать умение разбивать множество по одному свойству на несколько подмножеств, производить логическую операцию «не»	1
	Игра на внимание «Какой фигуры не достаёт на карточке».	Развивать умение детей разбивать множество по двум совместимым свойствам на несколько подмножеств, производить логические операции «не», «и», «или»	1
	Знакомство с двухцветным квадратом Воскобовича	Осваивать приёмы сложения плоскостных фигур, закрепление основных цветов.	1
	Знакомство с палочками Кюизенера	Познакомить детей с палочками, как с игровым материалом	1
Игра «Столбики» (палочки Кюизенера)	Познакомить детей с палочками, как с игровым материалом	1	

	«Аквариум» (палочки Кюизенера)	Продолжать развивать умение ориентироваться на плоскости, развивать мышление, фантазию	1
	«Поезд» (кубики «Сложи узор») Игры Никитина	Учить работать со схемой. Способствовать развитию пространственного воображения, внимания, умению анализировать и комбинировать	1
	«Придумываем фигуры» (Четырехцветный квадрат Воскобовича)	Развитие воображения, тренировка мелкой моторики рук	1
	«Найди пару» (блоки Дьенеша)	Учить выявлять и абстрагировать в предметах цвет, форму.	1
	«Цветок» (кубики «Сложи узор»)	Развитие у детей способности к анализу и самоанализу. Развитие зрительной памяти.	1
3	Блоки Дьенеша	Овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение;	1
	Игры Воскобовича: «Геокопт».	Развитие конструктивных умений и навыков, развитие мелкой моторики	1
	Палочки Кюизенера	Формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета	1
	Игры Никитина «Сложи узор»	Развитие анализа и синтеза, способности к комбинированию; закрепление представлений о цвете и форме.	1
	Д/и «Продолжи ряд» (блоки Дьенеша)	Учить находить закономерности в ряду картинок и продолжать этот ряд	1
	Выкладываем по образцу (палочки Кюизенера)	Умение работать со схемой, накладывать палочки на их изображение.	1
	«4-й лишний» (блоки Дьенеша)	Развитие умение выделить существенные признаки	1
	Квадрат Воскобовича (двухцветный).	Формировать умение конструировать плоскостные фигуры (мышку, ежика); развитие умений детей придумывать и складывать фигуры по схеме.	1
4	Д/и «Второй ряд» (блоки Дьенеша)	Развивать внимание, умение анализировать и делать выводы, объяснять, развивать связную речь. умение находить закономерности.	1
	Животные (палочки Кюизенера)	Развивать фантазию, формировать умение придумывать модель.	1
	Игры Воскобовича: «Прозрачный квадрат»	Ознакомление с эталонами формы и величины; учить соотносить целое и часть; развитие пространственных представлений и ориентировки в пространстве	1
	«Собери бусы» (блоки Дьенеша)	Развитие зрительное и слуховое восприятия, учить выполнять задания по катрочке-схеме.	1
	Головоломки «Листик»	Развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей	1
	Игровизор (игры Воскобовича)	Закреплять счет до 5. Развивать внимание, память, мышление, воображение.	1
	Улица разноцветных палочек (палочки Кюизенера)	Знакомство с принципом окраски палочек «Цветные семейки»	1
	Д/и «Найди пару» (блоки Дьенеша)	Развивать внимание, умение анализировать и делать выводы, объяснять, развивать связную речь	1
5			

	Игры Воскобовича: «Двухцветный квадрат»	Развитие тонкой моторики руки; пространственного мышления и творческого воображения; умений сравнивать, анализировать, сопоставлять; освоение эталонов формы и величины	1
	Д/и «Клад» (блоки Дьенеша)	Развивать связную речь, память, внимание	1
	«Елочка» (кубики «Сложи узор») Игры Никитина	Развитие цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположение	1
	«Дорога к дому» (палочки Кюизенера)	Развивать умения воссоздать модель по образцу, закрепить понятия длинный, короткий.	1
	Математический планшет. Знакомство	Развивать умение играть по правилам и выполнять инструкции, пользоваться схемой.	1
	Фигура «Конфета» (Четырехцветный квадрат Воскобовича)	Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов	1
	Игры Воскобовича: «Ларчик»	Развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами.	1
6	Чудо – соты (игры Воскобовича)	Формирование умений детей собирать несложные фигуры ориентироваться на цвет деталей.	1
	Найди свой домик (блоки Дьенеша)	Учить детей группировать и классифицировать блоки, а также реальные предметы с использованием символа отрицания.	1
	Игра «Живая неделя» с блоками Дьёньша	Закрепление знаний названий и последовательность дней недели.	1
	Математический планшет.	Умения играть по правилам и выполнять инструкции.	1
	Игра «Посмотри и повтори»	Развитие зрительного восприятия, логического мышления и внимания	1
	Улица разноцветных палочек (палочки Кюизенера)	Закрепление знаний о «Цветных палочках»	1
	Д/и «Заселим в домики» (2 признака) (блоки Дьенеша)	Закреплять умение детей ориентироваться по карточкам- признакам. Учить детей классифицировать блоки по 2 признакам	1
	Д/и «Художник» (блоки Дьенеша)	Учить классифицировать по 2 признакам (цвет-форма).	1
7	Д/и «Игра с двумя обручами» (блоки Дьенеша)	Учить классифицировать по 2 признакам (цвет-форма)	1
	Продолжи узор с кубиками Никитина	Развивать умение выкладывать из кубиков нужные по цвету грани на основе зрительного восприятия.	1
	Найди свой домик (группирование блоков Дьенеша)	Учить группировать по размеру с использованием символа отрицания.	1
	«На свою веточку» (блоки Дьенеша)	Учить детей группировать и классифицировать блоки, а также реальные предметы с использованием символа отрицания	1
	Лабиринт. Задачи со счетными палочками	Развивать у детей умение сравнивать и классифицировать свойства предмета.	1
	Игра «Продолжи ряд» с	Уловить закономерность в следовании предметов,	1

	блоками Дьёныша	продолжить логический ряд.	
	Игры Никитина «Сложи узор»	Развитие анализа и синтеза, способности к комбинированию; закрепление представлений о цвете и форме.	1
	Дидактическая игра «Лабиринты»	Развитие пространственных представлений; сообразительности, смекалки, находчивости.	1
8	Игры Никитина «Сложи квадрат»-1 уровень	Учить детей самостоятельно решать головоломки.	1
	Математический планшет	Закрепить умение работать со схемой. Учить преобразовывать фигуры.	1
	Головоломки со счётными палочками	Закрепить знание геометрических фигур, развитие творческих способностей, смекалки.	1
	Д/и «Кто в доме хозяин» (блоки Дьёныша)	Учить решать головоломки из заданного количества на построение фигур	1
	Геоконт (игры Воскобовича)	Закреплять умение определять верхние левый и правый углы. Развивать умения придумывать новые фигуры.	1
	Улица разноцветных палочек (палочки Кюизенера)	Закрепление знаний принципа окраски палочек с соотношением: цвет – длина.	1
	«Зоопарк» (палочки Кюизенера)	Закрепление навыков работы со схемой	1
	- Д/и «Игра с двумя обручами» (блоки Дьенеша)	Учить детей обобщать, классифицировать, развивать связную речь.	1
	Прозрачный квадрат (игры Воскобовича)	Упражнять детей в сложении фигур по образцу. Развивать логическое мышление	1
	«Ракета» (кубики «Сложи узор»). Игры Никитина	Продолжать развивать умение работать по схеме.	1
9	«Живая неделя» «Волшебные камни» (блоки Дьенеша)	Закрепление знаний названий и последовательность дней недели. Называть расположение предмета «внутри» и «вне» круга	1
	«Подснежники» (кубики «Сложи узор») Игры Никитина	Учить выкладывать из кубиков разнообразные цветы по образцу.	1
	«Найди отличия»	Развивать внимание, мышление. Находить отличия между картинками.	1
	Диагностика	Выявить знания и умения детей по окончании годового курса занятий.	1
			72

Рецензия

**на дополнительную общеразвивающую программу
социально-гуманитарной направленности
«Знайка»
муниципального бюджетного дошкольного образовательного
учреждения № 104 «Семицветик» города Калуги**

Составитель программы:

Кожевникова Ю.В.

воспитатель

Дополнительная общеразвивающая программа «Знайка» (далее Программа) соответствует Уставу учреждения, действующим нормативно-правовым документам, требованиям к содержанию дополнительного образования детей дошкольного возраста. Данная программа не дублирует основную образовательную программу дошкольного учреждения. Программа предназначена для занятий с детьми среднего дошкольного возраста.

Программа реализуется в групповой форме в течение учебного года, с периодичностью проведения занятий 2 раза в неделю. Срок реализации программы 1 год.

Стиль изложения четкий, доказательный, логичный. Материал изложен профессионально грамотно: отмечается логика, последовательность, аргументированность, системность, научно-методическая обоснованность.

Программа имеет социально – гуманистическую направленность, затрагивает образовательные области познавательного и речевого развития, представляет собой систему взаимосвязанных занятий.

Данная программа актуальна, так как использование развивающих игр 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 задач по развитию интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности с развивающими играми.

Новизна состоит в том, что учитывая природную любознательность дошкольника, в программе «Знайка» предлагается развивать логическое мышление с помощью игр и игровых упражнений. Использование развивающих игр в педагогическом процессе

позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, вызывает интерес у детей, желание заниматься играми.

Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу инновационных игр, влияющих на развитие интеллекта: «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, «блоки Дьенеша», «палочки Кюизенера», поисково-творческие задачи А. Зака и другие.

Структура программы соответствует требованиям, предъявляемым к составлению программ дополнительного образования. Программа носит целостный характер, выделены структурные части, основные компоненты представлены внутри частей, согласованы цели, задачи и способы их достижения. В программе прописаны формы, методы работы, особенности организации образовательного процесса, учтены возрастные физиологические и психологические особенности детей. Основной формой организации образовательной деятельности является игра. Основные темы занятий раскрыты в календарно-тематическом плане.

Содержание программы разработано в соответствии с требованиями программ нового поколения и составлено с учётом опыта работы педагога.

Список рекомендуемой литературы достаточен, доступен для адресата.

Заключение

Дополнительная общеразвивающая программа «Знайка» пригодна для дошкольного образовательного учреждения, соответствует современным требованиям, рекомендована для реализации в рамках дополнительного образования.

Рецензент: Манакина А.А., зам.зав. по ВР

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 359040073915316482112313993369613528402878580826

Владелец Костюшенкова Татьяна Николаевна

Действителен с 26.02.2024 по 25.02.2025