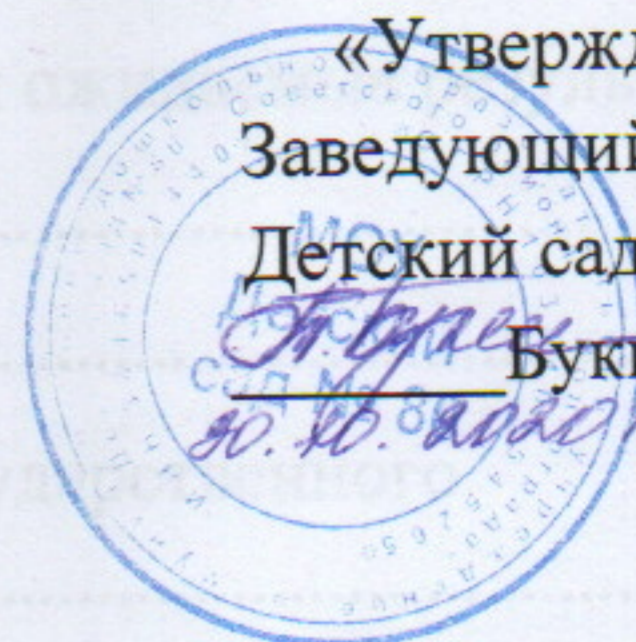


муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 80 Советского района Волгограда»
(МОУ Детский сад № 80)

Принято на заседании
Педагогического совета
МОУ Детский сад №80
Протокол № 4
от 3.09.2020



«Утверждаю»
Заведующий МОУ
Детский сад № 80
Букина Т.С.

Программа
Игры В. В. Воскобовича
(в рамках курса дополнительного образования детей)
Для детей 4-5 лет на 2020-2021 год
Срок реализации 7 месяцев

Составитель:
воспитатель первой
квалификационной категории
Джанхотова Э.Н.

Волгоград 2020

Оглавление

1. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель работы по данной программе	4
1.3. Основные задачи реализации программы	4
1.4 Продолжительность реализации программы и ожидаемые результаты. .	4
1.5 Педагогическая диагностика	5
2. Содержательный раздел программы.	5
2.1 Соответствие требованиям федерального государственного образовательного стандарта ДО.	5
2.2 Формы организации работы с родителями:.....	6
3. Организационный раздел.....	6
3.1 Учебно-тематический план	6
3.2 Перспективно – тематический план	7
3.3 Принципы построения занятий кружка.	13
3.4 Формы организации детской деятельности на кружке.	14
4. Информационно – методическое обеспечение рабочей программы.	14
4.1 Список используемой литературы:	14

1. Целевой раздел по основной программе

1.1. Пояснительная записка

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

В «Концепции дошкольного воспитания» утверждены такие важные принципы, как:

- интеллектуальное развитие;
- создание условий для развития личности ребёнка, его творческих способностей.

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой дополнительных платных услуг и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

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.

Игры на освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций: «Геоконт», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырёхцветный квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат».

Универсальное игровое обучающее средство: «Игровизор».

Среди множества существующих игр-головоломок на создание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений с детьми будут использоваться такие игры, как: «Танграм», «Колумбово яйцо» и «Счетные палочки».

Повышение степени активности в самостоятельной деятельности.
высказывать суждения, доказательства, объяснить свою позицию, выразить свое мнение.
Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

1.2. Цель работы по данной программе

Основной целью работы по данной программе является развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников.

1.3. Основные задачи реализации программы

Основными задачами реализации программы являются:

- Обучение пониманию и решению логических задач.
- Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления.
- Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование.
- Развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
- Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
- Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.

1.4 Продолжительность реализации программы и ожидаемые результаты.

Срок реализации программы 7 месяцев. Количество часов в месяц – 4.

К концу года дети научатся:

- различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- Повышение степени активности в самостоятельной деятельности.
- высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

- Повышение педагогической культуры родителей.
- Формирование интереса к развивающим играм.

1.5 Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-6 лет «Сказочные лабиринты игры»; «Развивающие игры Воскобовича» - сборник методических материалов.

2. Содержательный раздел программы.

2.1 Соответствие требованиям федерального государственного образовательного стандарта ДО.

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.

Стандарт позволяет решить основную **цель** - обеспечение равенства возможностей для каждого ребёнка в получении качественного дошкольного образования.

ФГОС нацеливает на решение следующих **задач**:

- сохранения и поддержки индивидуальности ребёнка, развития индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка;
- формирования общей культуры воспитанников, развития их нравственных, интеллектуальных, эстетических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, формирования предпосылок учебной деятельности;
- обеспечения вариативности и разнообразия содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования, возможности формирования образовательных программ различных уровней сложности и направленности с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников;

В соответствии с ФГОС программа платных услуг направлена на создание условий социальной ситуации развития дошкольников, его всестороннего и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности (игры, изобразительной деятельности, конструирования, восприятия сказки), сотрудничества со взрослыми и сверстниками в зоне его ближайшего развития. Методика работы кружка «Занимательная математика» направлена на освоение детьми задач образовательных областей:

- коммуникативно-личностное развитие;
- познавательно-речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Программа учитывает образовательные потребности и интересы воспитанников группы, членов их семей и педагогов, и ориентирована на сложившиеся традиции группы.

В соответствии с ФГОС создана предметно-развивающая среда:

- развивающие игры математического характера: «Геокоонт», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат», «Танграм».
- универсальные игровые обучающие средства: «Игровизор».

2.2 Формы организации работы с родителями:

- мастер-класс по изготовлению игр;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- организация «Домашней игротеки»;
- разъяснительная и образовательная работа.

3. Организационный раздел.

3.1 Учебно-тематический план

Работа кружка «Развивающие игры Воскобовича» осуществляется под руководством педагога, проводится 1 раз в неделю (4 раза в месяц), в среду, длительностью 25-30 минут. Занятия проводятся с ноября по май. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

В течение года будет запланировано провести 28 занятий.

3.2 Перспективно – тематический план

№ занятия	Тема	Цель
1	2	3
Ноябрь		
1	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умение составлять фигуру – головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).
2	«Как кораблик «Плюх – Плюх» готовился к путешествию»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».
3	«Как лягушата пополняли запасы воды»	Развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его,

		аргументировать выбор предмета определенной формы, складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве.
4	«Как Лопушок и гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.
Декабрь		
1	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «низ», определять на ощупь игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэты игрушки, называть его.
2	«Как Малыш Гео оказался на Чудо – островах».	Развивать умения вышивать узор, придумывать, на что он похож, называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».
3	«Как друзья разгадывали загадки Краб - Крабыча»	Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон, по описанию их признаков, придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего – либо,

		рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.
4	«Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке»	Развивать умение выкладывать контуры геометрических фигур, придумывать и составлять из частей силуэты «елочные украшения», определять фигуры по пространственному предложению их частей, делить поровну игрушки между персонажами, аргументировать свой выбор.
Январь		
1	«Как Кораблик попал в шторм»	Развивать умение определять высоту предмета, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между». Тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука»
2	«Как команду кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умения составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму, придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, поддерживать беседу на предложенную тему.
3	«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Развивать умение называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные

		характеристики «слева», «справа», «назад»
4	«Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	Развивать умение определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка – невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседу на предложенные темы.

Февраль		
1	«Как команда Кораблика получила подарки»	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием, составлять «плот» из фигур – головоломок по образцу.
2	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам, придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей. Придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.
3	«Как Малыш Гео нашел грибы»	Развивать умения конструировать фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве, отсчитывать заданное количество предметов, выкладывать из них горизонтальный ряд, делить предметы на подгруппы, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, беседовать на предложенные темы.
4	«Как Гусеница Фифа нашла»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх»,

	льдинки»	«вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт путем наложения пластинок на схему.
Март		
1	«Как артисты Цифроцирка плавали на кораблике Плюх - Плюх»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты ее решения.
2	«Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»	Развивать умение конструировать контур фигуры «ключ» по образцу, складывать силуэты «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вниз», придумывать разные варианты использования предмета «шкатулка»
3	«Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная»	Развивать умения запоминать пространственное положение частей, находить и исправлять ошибку, решать логические задачи на поиск предмета по признакам, придумывать и выполнять физические упражнения, слушать и понимать друг друга.
4	«Как у Гусеницы Фифы осыпался цветок»	Развивать умения придумывать названия цветку, понимать порядковый счет, пространственное положение предмета относительно друг другу и плоскости, находить предметы заданного цвета в окружающей обстановке, придумывать и

		вышивать фигуру любой формы, называть ее.
Апрель		
1	«Как друзья помогли Девочке Дольке»	Развивать умения выкладывать ряд из фигур, руководствуясь определенной закономерностью, составлять целое из частей, конструировать силуэт «цветок» из частей по образцу, придумывать название цветку и для чего он нужен.
2	«За грибами в лес пойдём»	Обобщить и систематизировать знания детей об сборе урожая в саду, на огороде, в лесу, обучать детей счету, способствовать развитию сенсорных способностей внимания, элементов логического мышления. Воспитывать любовь к природе.
3	«Путешествие в фиолетовый лес»	Учить детей конструировать заданную форму, складывать забавные фигурки из детской игры. Развивать психические процессы: внимание, речь, мышление, воображение, творческие способности.
4	«Путешествие в сказку»	Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, интонационно выразительно передавать образы персонажей при воспроизведении песенок, используя структурно – логическую схему.
Май		
1	«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от жука»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предметы по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жука» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать ее, менять

		характеристики предмета на противоположные.
2	«Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже»	Развивать умения исправлять ошибку, располагая карточки по цветам радуги, сортировать пластинки по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга, составлять силуэт «китенка», обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображения, рассказывать о содержании рисунка.
3	«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять по высоте предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела
4	«Как Девочка Долька встречала гостей»	Развивать умения выбирать инструменты, необходимые для уборки дома, составлять их силуэты из частей, складывать разные варианты фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «платье» по описанию, предлагать варианты решения проблемной ситуации.

3.3 Принципы построения занятий кружка.

- Системность.
- Учёт 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.

3.4 Формы организации детской деятельности на кружке.

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

4. Информационно – методическое обеспечение рабочей программы.

4.1 Список используемой литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования
2. Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: ИП Лакоценин С.С. 2009.
3. 1. Харьков Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013. – 192с.
4. Харьков Т. Г., Воскобович В.В Методическое пособие «Ларчик» ООО «РИВ», 2007г.
5. 3. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы 2 –ой всероссийской научно – практической конференции с международным участием (23 ноября г., Хабаровск) / Под ред. Л. С. Вакуленко, В. В. Воскобовича. – СПб.: Свое издательство, 2014. – 172с
6. З.А.Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников», Просвещение, М., 1990.

Список детей

1. Аникин Дмитрий
2. Варнаков Тимофей
3. Воропаев Иван
4. Глущенко Василиса
5. Губин Артем
6. Дергачева Виктория
7. Ермолаев Кирилл
8. Ледовская Мария
9. Мажников Никита
10. Мамедова Амалия
11. Петров Артем
12. Рамазанова Камилла
13. Русинова Марианна
14. Сулейманлы Гасан
15. Сулейманлы Зейнаб
16. Шихова Алия