

Российская Федерация Иркутская область
Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 15 «Золотой ключик» г. Нижнеудинск»

665104, Иркутская область, г. Нижнеудинск, ул. Жданова, д.59
телефон (395 57) 5-54-02; e-mail: zolotoi-kluchik@bk.ru

СОГЛАСОВАНО:

на педагогическом совете МКДОУ
«Золотой ключик»
Протокол №3 от «19» сентября 2023г.

УТВЕРЖДЕНО:

приказом МКДОУ «Золотой ключик»
от «19» сентября 2023 г. № 39-од

Дополнительная общеразвивающая программа
«Сказочные лабиринты игры»

Направленности: социально-
гуманитарная

Возрастная категория: 6-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

Андреев В.С., воспитатель

г.Нижнеудинск, 2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка (актуальность, новизна, практическая значимость).....	3
- цель и задачи	4
- условия реализации Программы	4
- планируемые результаты	6
2. Учебный план	7
3. Календарный учебный график.....	10
4. Оценочные материалы.....	10
5. Организационно – педагогические условия	12
6. Методические материалы.....	13
Список литературы	15

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа (далее Программа) реализуется в форме кружка «Сказочные лабиринты игры».

Программа разработана на основе пособия «Играем в математику» с использованием технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей под редакцией В.В.Воскобовича, а также парциальной программы «Умные игры в добрых сказках» С.В. Макушкина под редакцией кандидата педагогических наук Л.С. Вакуленко и кандидата педагогических наук О.М. Вотиновой.

Данная Программа решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения и элементов сказкотерапии. За основу программы взята технология интеллектуально – творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Актуальность данной общеразвивающей Программы заключается в том, что она нацелена на развитие творческого начала и мышления ребёнка, а значит, отвечает современным требованиям модернизации системы образования.

Новизна Программы заключается в том, что она решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения, элементов сказкотерапии и информационно – коммуникационных технологий.

Сочетание трёх основных технологий составляет основу системы занятий «Сказочные лабиринты игры» и направлено на развитие ребёнка как личности.

Решая, прежде всего задачи, характерные для области «Познавательное развитие», Программа затрагивает аспекты, касающиеся других образовательных областей ФГОС дошкольного образования.

Этапы реализации программы

Программа реализуется в три этапа:

- подготовительный – ознакомление со сказочной развивающей средой Фиолетового леса и его героями;
- формирующий – овладение умением решать творческие задачи с помощью пособий В.В. Воскобовича;

- закрепляющий – самостоятельное решение творческих задач.

Практическая значимость заключается в том, что результаты Программы – технология развивающей игры, педагогические условия ее реализации и авторские развивающие игры – внедрены в практическую деятельность Муниципального казенного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №15 «Золотой ключик» г. Нижнеудинск».

Цель и задачи программы

Цель Программы:

Гармоничное развитие эмоционально - личностной и интеллектуальных сфер детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Познакомить с развивающими играми и внедрить их в повседневную жизнь детей.
2. Приобщить к духовно-нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путём интеграции развивающих игр.
3. Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями сказок.
4. Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.
6. Развивать посредством работы с играми логическое и пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, способность к абстрагированию, мелкую моторику рук.

Условия реализации Программы

Дополнительная общеразвивающая программа кружка «Сказочные лабиринты игры» имеет социально – гуманитарную направленность.

Адресат программы: Программа рассчитана на детей дошкольного возраста 6-7 лет.

Решая, прежде всего задачи, характерные для области «Познавательное развитие», программа затрагивает аспекты, касающиеся других образовательных областей ФГОС дошкольного образования.

Программа включает в себя 36 занятий по 30 минут, 1 раз в неделю с сентября по май.

Форма обучения: очная.

Содержание и план занятий, практическая работа могут корректироваться с учётом интересов, знаний и умений, индивидуальных особенностей воспитанников. Набор детей в кружок основывается на инициативе, желании детей. Количество обучающихся в группе 10 человек.

Методы обучения:

- словесные (диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимо - и самооценка); игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала), рекомендация, инструктаж);
- наглядные (иллюстрации, схемы, карточки с заданиями, герои сказок Фиолетового леса (Радужные гномы, Зверята - цифрята, герои Буквоцирка, Гусеница Фифа, Ворон Метр и другие), пособия и игры В.В.Воскобовича);
- практические (наблюдения, манипуляция, превращение, складывание, выбор, складывание, показ, совместные действия, сравнение, самостоятельная работа, инициатива ребёнка, творческая работа, решение поставленной проблемы);
- игровые (манипуляции с игровыми персонажами, фигурками; побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности);
- эвристические, поисковые (свободные ассоциации, поиск оригинальных идей);
- электронные образовательные ресурсы (аудио-, видео-, компьютерные презентации).

Используемые педагогические технологии:

- технология интегрированного обучения (способствует повышению мотивации, формированию познавательного интереса, целостной картины мира и рассмотрению явления с нескольких сторон);

- здоровьесберегающие технологии;

- технология проблемного обучения (предполагает организацию под руководством педагога самостоятельной поисковой деятельности по решению проблем, в ходе которых у детей развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление);

- игровые технологии.

Основные формы работы:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

Планируемые результаты реализации Программы

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

- Умеет планировать свою деятельность, намечать последовательность, отбирает необходимый материал;
- Умеет ответить на вопрос взрослого по содержанию произведения, оценить поступки героев, определить их характер;
- Знает произведения известных отечественных и зарубежных писателей и поэтов;
- Имеет представление об особенностях родного края, природе и условиях жизни;
- Соотносит эталон формы с формой объемных тел и предметов, с формой предметного изображения; составляет целое из частей предметного изображения;
- Ориентируется на листе (верх, низ, середина, справа от середины, слева от середины; сверху вниз, снизу-вверх, слева направо и в разных направлениях; в правом нижнем углу, в левом и т.д.);

- Осознанно овладевает нравственными и этическими категориями, особенно категориями добра и зла;
- Владеет комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла;
- Эмоционально откликается на художественные произведения;
- С удовольствием слушает программные жанровые произведения в исполнении взрослого, узнает их и повторяет понравившиеся;
- Знаком с русскими народными сказками, может назвать пословицы, приметы, загадки и пр.;
- Начинает формироваться произвольность как умение прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения; ребенок учится следовать инструкции взрослого, самостоятельно оценивать свой результат деятельности, сравнивая с образцом;
- Развита диалогическая речь: задает вопросы и отвечает, умеет оформить монологическую речь грамматически правильно, последовательно и связно, точно и выразительно пересказывает и рассказывает;
- В целом ребенок обладает широким кругозором, проявляет активный интерес к познавательной литературе, адекватно воспринимает символы и схемы, имеет желание применять их в самостоятельной деятельности.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/ п	Разделы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	15мин.	15мин.	1	Начальная диагностика
2	Модифицированный вариант развивающей среды «Фиолетовый лес»	20мин.	1ч.40мин.	4	выполнение самостоятельных творческих работ
3	Прозрачный квадрат	40мин.	3ч.20мин.	8	выполнение самостоятельных творческих работ
4	Коврограф «Ларчик»	40мин.	3ч.20мин.	8	выполнение самостоятельных творческих работ
5	Кораблик «Плюх – Плюх»	10мин.	50мин.	2	выполнение самостоятельных

					творческих работ
6	«Геокоонт»	30мин.	2ч.30мин.	6	выполнение самостоятельных творческих работ
7	«Математические корзинки»	20мин.	1ч. 40мин.	4	выполнение самостоятельных творческих работ
8	«Двухцветный квадрат» Воскобовича	10мин.	50мин.	2	выполнение самостоятельных творческих работ
9	Итоговое занятие			1	Итоговое открытое занятие
	ИТОГО			36	

Содержание:

1. Вводное занятие (1з.)

Краткое ознакомление с автором технологии – В.В. Воскобовичем, и его играми и пособиями.

2. Модифицированный вариант развивающей среды «Фиолетовый лес» (4з.)

Развитие аналитических способностей, умения видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; тренировка мелкой моторики рук и координации действий (глаз – рука).

3. «Прозрачный квадрат» (8з.)

Формирование умений описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развитие умений определять закономерность расположения фигурок в ряд; Выкладывание картинок с изображениями; игра «Кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом).

Развитие игровых умений (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); упражнение в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; упражнение в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи.

Развитие умения составлять силуэты предметов приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэты из частей по образцу.

4. Коврограф «Ларчик» (8з.)

Развитие умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; развитие понимания пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки (между, после, перед, после, впереди, за).

Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; формирование умений уравнивать верёвочки. Игра «Сделай одинаковые».

Придумывание и выкладывание верёвочками разных предметов, сопровождая рассказом. Закрепление умений находить нужные блоки по карточкам – схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Лев, Пони, Павлин, Лань», «Помоги Мишику»).

5. Кораблик «Плюх – Плюх» (2з.)

Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепление состава чисел в пределах десяти. Закрепление счёта в пределах десяти, формирование умения сравнивать числа, решать примеры на сложение и вычитание.

Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да – Нет» (дети учатся задавать вопросы, развивается речь).

6. «Геокоонт» (6з.)

Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки; ознакомление с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников, называя их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого (паутина треугольной формы, квадратной).

Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геокоонте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геокоонте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты – перечисляет «имена» гвоздиков).

Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геокоонте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геокоонте».

7. «Математические корзинки» (4з.)

Знакомство детей с героями Цифроцирка, с игрой. Формирование количественного и порядкового счёта, закрепление состава чисел первого десятка. Понятия «больше – меньше», действия «вычитание», «сложение».

8. «Двухцветный квадрат» Воскобовича (2з.)

Развитие умения выкладывать многоугольники с объяснением; ознакомление с понятием «пятиугольник» и складывание других пятиугольников из игрового квадрата. Превращение квадрата в конверт. Конверт «закрылся». На какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»?

Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструирование из игрового квадрата многоугольников. Дети складывают предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы.

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Разделы	Месяцы								
	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Раздел 1	1								
Раздел 2	2		2						
Раздел 3	1	4	2	1					
Раздел 4				3		4		1	
Раздел 5					1			1	
Раздел 6					3		1	2	
Раздел 7							1		3
Раздел 8							2		1
Раздел 9									

4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для проверки эффективности реализации программы используются диагностические материалы комплексной методики «School» Е.С. Бухариной, в частности, такие методики как:

- методика «Бусы» (по А. Л. Венгеру) - направлена на развитие, умение слушать взрослого, умение переводить речевую команду в план действий, умение удерживать инструкцию (сформированность внутреннего плана деятельности), на

развитие произвольности или преобладание импульсивности, развитие тонкой моторики у ребенка;

- методика «Зеркало» - направлена на выявление способности к пространственным операциям, конструктивной активности мышления, наблюдательности, «зеркальности» восприятия, внимания, способности ориентироваться на образец;

- «Хороший, плохой ребенок и Я» - направлена на выявление особенностей личностного развития, тревожности, прогноза социально-психологической адаптации к школе, особенностей семейных отношений, возможных невротических проблем у ребенка, ориентировочной направленности личности ребенка, его ценностей, зрительного восприятия и представлений (перцептивной зрелости), тонкой моторики, энергетических характеристик и т.п.;

- проективная проба «Волшебная палочка» - является вспомогательным средством для определения возможных эмоциональных проблем ребенка.

Формы подведения итогов реализации программы: открытые с участием родителей, викторины.

Критерии для определения уровней овладения необходимыми знаниями, умениями и навыками

1. Количественные и порядковые числительные.
2. Сравнение до 10 предметов различной величины и размера.
3. Сходство и различия фигур по сравнению с геометрическими эталонами.
4. Группировка блоков по двум-трем свойствам (по форме, размеру, цвету).
5. Определение положение предметов в пространстве по отношению к себе.
6. Ориентировка в пространстве и на листе бумаге.
7. Знать и называть части суток, дни недели.
8. Решение арифметических примеров и логических задач в пределах 5.
9. Чтение символов и схем, конструирование фигур, по словесному алгоритму.

Анализ продуктов детской деятельности

Направленность интересов

Параметр анализа	Тематика			
	Конструирование	Логические задачи	Ориентировка на плоскости и в пространстве	Количественный и порядковый счёт

Количественный анализ				
Качественный анализ				

Степень выраженности параметра: 0 – отсутствует; 3 – слабо выражен; 5 – явно выражен.

Показатели ведущего интереса

Сознательность интереса, лёгкость его возникновения	Наличие выраженной мотивационной основы (понимание ребёнком того, для чего он занимается этой деятельностью)	Устойчивость и длительность интереса.	Широта и глубина интереса (интерес структурирован и раскрывает несколько ключевых понятий)	Мотивация достижения

Степень выраженности параметра: 0 – отсутствует; 3 – слабо выражен; 5 – явно выражен.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Материально – техническое обеспечение Программы

- видео материалы
- ноутбук
- фото - и видеокамера телефона

Дидактический и демонстрационный материал

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) - по количеству детей в подгруппе.
2. Кораблик «Плюх - плюх».
3. «Счетовозик».
4. «Чудо-крестики 1,2,3».
5. «Чудо соты 1,2,3»
6. Модифицированный вариант развивающей среды «Фиолетовый лес»
7. Коврограф «Ларчик»
8. «Прозрачные льдинки» озера Айс четырёх цветов (красные, жёлтые, зелёные, фиолетовые).
9. «Геоконт»

Занятия проходят в групповом помещении где имеются стеллажи для развивающих пособий и игр В.В.Воскобовича, столы и стульчики для детей.

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Способы и результаты использования развивающих игр в детской деятельности

Способы использования	Продукты детской деятельности	Результат
Фиксация личностно значимой информации	Зарисовки и схемы в индивидуальных блокнотах. «Какие игры мне больше нравятся?» «Удивительные фигуры»	Выявлены индивидуальные способности ребёнка. Созданы условия для выражения творческих идей.
Фиксация этапов познавательной деятельности	Зарисовки и схемы маршрутов путешествий по сказочным лабиринтам игры. «С кем сегодня познакомился», «Что нового узнал».	
Поиск и фиксация необходимой информации	Фиксация собственных решений проблемных ситуаций.	

Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство и сквозных героев.

Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.

- «Осознание успешности». Следует постоянно поощрять, оказывая им своевременную помощь, делая это незаметно. Ребёнку должно быть знакомо чувство успеха.

- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.

- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия с ребенком, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций и детского травматизма.

- «Эмоциональные переживания». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, но имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивает психологическая «разрядка».

При грамотной реализации вышеописанных принципов формируется условия, способствующие развитию интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля у детей. Это имеет колоссальное воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь в коллективе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Игры Воскобовича в работе учителя-логопеда: Метод. пособие / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб.: «Развивающие игры Воскобовича», 2019. – 236 с.
2. Макушина С.В. Парциальная программа. «Умные игры в добрых сказках» – СПб., 2019. – 224с.
3. Под редакцией Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. «Коврограф Ларчик и МиниЛарчик» – СПб., 2017. – 288с.
4. Под редакцией В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М.Вотиновой Использование технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей. «Играем в математику» СПб., 2018. – 311с.
5. Новикова В.П. Математика в детском саду. М. Мозаика-Синтез, 2007.
6. Использованы сведения с сайта <http://www.umka.by/methods/voskobovich.html>