

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Курагинский детский сад № 7 «Рябинка» Комбинированного вида

Дополнительная развивающая программа

«Использование развивающих игр В. Воскобовича в развитии математических
представлений детей 4- 5 лет»

Разработчики
Воспитатели средней группы Старых А.Ю
Захарова Т.В

п.г.т. Курагино 2022г

Содержание

Введение

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

- Цели и задачи реализации Программы
- Принципы и подходы к формированию Программы
- Значимые для разработки и реализации Программы характеристики

1.2. Планируемые результаты освоения детьми возрастных групп Программы

2. Содержательный раздел

Содержание педагогической работы по освоению Программы

2.1. Формы, способы, методы и средства реализации Программы

- Формы организации образовательного процесса
- Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

3. Организационный раздел

Оборудование и оснащение для занятий «»

3.1. Кадровое обеспечение

3.2. Организация воспитательно - образовательного процесса

3.3. Программно – методическое обеспечение образовательного процесса

3.4. Особенности организации Программы

1.1.Введение

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.

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

Первая группа игр направлена на математическое развитие детей. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций.

(«Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат Воскобовича»).

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

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

1.2. Цель работы по данной программе – развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников.

1.3. 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. Возраст детей – 4-5 лет

1.5. Продолжительность реализации программы и ожидаемые результаты.

Программа рассчитана на реализацию в течение 2022-2023 учебного года.

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.

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

2. Учебно-тематический план

Работа осуществляется под руководством педагога, проводится 1 раз в неделю, в четверг, в форме игрового тренинга длительностью 30 минут. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

В течение года будет запланировано провести 31 занятие.

	Неделя	Тема занятия и используемые игры	Задачи
--	--------	-------------------------------------	--------

Октябрь	1	<p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят цифроцирка»</p> <p>«Цифроцирк», «Чудо-соты»</p> <p>(стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; • упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
	2	<p><u>Тема</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»</p> <p>(«Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат»</p> <p>(стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; • учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. • учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат» <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу);

			<ul style="list-style-type: none"> •развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; •формировать умения анализировать, сравнивать. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.
3		<p><u>Тема</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»</p> <p>(«Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)</p> <p><i>стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; •пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое). <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; •продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •формировать навыки саморефлексии; •воспитывать нравственные и волевые качества.

4	<p><u>Тема «Фабрика фигур»</u></p> <p>(«Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять навык счета в пределах 5; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».
		<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.

Ноябрь	1	<p><u>Тема</u> «Путешествие в Фиолетовый лес»</p> <p>(«Цифроцирк», «Чудо-цветик»)</p> <p><i>стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.
	2	<p><u>Тема</u> «В гости к веселым гномам»</p> <p>(Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор»)</p> <p><i>(стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика.

			<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• упражнять в количественном счете, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»;• развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);• продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе.
--	--	--	--

	<p>3 <u>Тема</u> «В гостях у сказки»</p> <p>(«Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокоонт»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• познакомить детей с новой игрой «Геокоонт», ее персонажами: Паук Юк и паучата.• продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геокоонт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы;• побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.
--	---	--

	<p>4 <u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке»</p> <p>(«Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)</p> <p><i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развитие пространственного и логического мышления, воображения; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.
--	--	--

Декабрь	1	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра»</p> <p>(«Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p> <p><i>стр. 23 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); • учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, • продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; • формировать планирующую функцию речи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы.
---------	---	---	--

	<p>2 <u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах»</p> <p>(«Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат»)</p> <p><i>стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.
--	--	--

	<p>3 <u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча»</p> <p>(«Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)</p> <p><i>стр. 27«Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.
--	--	--

	<p>4 <u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»</p> <p>(«Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p> <p><i>Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).
--	--	---

Январь	1	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм»</p> <p>(«Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»</p> <p><i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.
	2	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие</p> <p>(«Танграм», «Прозрачный квадрат»)</p> <p><i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i></p> <p><i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.

Февраль	1	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие</p> <p>(«Танграм»), «Лепестки»)</p> <p><i>3 игровая ситуация</i> «Волшебный зоопарк (звери)»</p> <p><i>4 игровая ситуация</i> «Волшебный зоопарк (птицы)»</p> <p><i>«Методика ознакомления с игрой»</i></p> <p><i>(распечатка)</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми.
---------	---	--	---

2	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру»</p> <p>(«Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера , расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не» ; •продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. •в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); •развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца.
---	--	--