Подписано цифровой подписью: Черкашина
Дата: 2023.10.23 10:30:24 +03'00'

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОДА КАЛИНИНГРАД»
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА ДЕТСКИЙ САД № 22

ПРИНЯТО:
на заседании педагогического совета
Протокол №1 от « 31 » августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МАДОУ д/с №22
_____ М.Н. Черкашина
Приказ № 237-о « 31 » августа 2023г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально- гуманитарной направленности «ЗОЛОТЫЕ ПЛОДЫ»

Разработчик:
Лукьянова Н.В.

г. Калининград
2023 год

Пояснительная записка

1.1.Введение

Основу настоящей программы составляет игровая технология интеллектуально-творческого развития детей ХарькоТ.Г,ВоскобовичаВ.В "Сказочные лабиринты игры"

Наши дети рождаются в новом современном информационном мире, и чтобы они продолжали развитие научно-технического прогресса, необходимо развивать их творческие способности.Мы знаем, что природа не щедра на таланты. Они, как алмазы встречаются редко, но, к счастью, человечество, познав естественные закономерности появления алмазов в природе, научилось их делать. Проникнув в одну из великих тайн природы – тайну возникновения и развития творческих способностей, мы тоже учимся выращивать таланты.

Работая с маленькими детьми, я решила открывать свои таланты, вводя их в мир развивающих игр.

Свою работу я начала с изучения научно-методической литературы по этой теме. Особенно интересными явились труды педагогов-новаторов Б.П.Никитина, В.В.Воскобовича, итальянского педагога-психолога М.Монтесори, соавторов программы «Детство» З.А.Михайловой, А.А.Смоленцевой.

Наметила себе задачи:

1. создать предметно-развивающую среду;
2. познакомить с играми нового типа;
3. научить детей действовать с предметами этих игр;
4. проводить просветительскую работу с родителями по этому направлению;

Ознакомившись с играми разработанными авторами, я пришла к выводу, что эти игры являются мощным стимулом для исследовательской деятельности детей.

Начав работу по этому направлению, я поняла, что необходима другая методика общения с ребенком, отличная от привычного обучения: педагог – это партнер по игре.

Этот принцип как нельзя лучше реализуется в технологии "Сказочные лабиринты игры" с использованием развивающих игр В.В.Воскобовича. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. "Сказочные лабиринты игры" - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

В группе был создан интеллектуально- игровой центр «Фиолетовый лес», в котором были сконцентрированы все приобретенные нами игры Воскобовича. По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ребенок может действать здесь самостоятельно: играть, конструировать, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым.

Для реализации поставленных задач мной использовались следующие формы работы:

1) интеграция игр в занятии;
2) подгрупповые занятии;
3) индивидуальные занятия;
4) повседневная самостоятельная познавательно-игровая деятельность ребенка;
5) консультации для родителей.

Проанализировав свою работу и видя неисчерпаемый потенциал развивающих игр В.В.Воскобовича для более эффективного решения образовательных задач по технологии «Сказочные лабиринты», я решила организовать **кружок**. Цель всего сказочного путешествия- Золотой Плод. Дети отправляются в него , начиная знакомиться с циклом историй под названием «Легенды Фиолетового леса». Преодолев сказочные препятствия , дети получают «золотые плоды знаний».

Следующие особенности развивающих игр Воскобовича, помогут реализовать поставленные мной цели и задачи:

- Широкий возрастной диапазон участников игр (от 1,5 до 12 лет).
- Многофункциональность (незаметно для себя ребенок осваивает цифры, запоминает цвет и форму, учится считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение)
- Вариативность игровых заданий и упражнений
- Творческий потенциал каждой игр
- Универсальность игр к образовательным программам
- Сказочность игр

Кружковая работа проводится во второй половине дня с учетом физических и психических возможностей детей, то есть, не перегружая их учебной деятельностью, один раз в неделю. Регламент не превышает временных рамок учебного занятия (30минут). В каждое занятие включаются физкультминутки, тематически связанные с учебными заданиями, что позволяет переключать активность детей, не выходя из учебной ситуации.

Я считаю, что от развивающих игр дети получают радость высшего человеческого порядка – радость преодоления, радость открытия, радость творчества. Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

Это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, путь развития изобретательского и исследовательского таланта.

1.2. Цель и задачи программы, её место в образовательном процессе

Цель освоения программы:
создать условия для проявления творчества, стимулировать развитие творческих способностей детей посредством игрового обучения, воспитывать умение действовать согласованно, соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Задачи:
1.формировать базисные математические представления.
2.развивать у ребенка познавательный интерес, желание и потребности узнать новое.
3.развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности.
4.развивать воображение, креативность мышления.
5.развивать эмоциональную отзывчивость.

Место (роль) программы в образовательном процессе

Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

1.3. Продолжительность реализации программы и планируемые результаты.

Программа рассчитана на реализацию в течение 2018-2019 учебного года.

Планируемые результаты:
1. Систематизация знаний детей об окружающем мире, математических представлениях.
2. Развитие интереса к исследовательской деятельности.
3. Совершенствование речи, эмоционально – образного и логического мышления.

К концу года дети научатся:

- переносить усвоенные представления и умения на другие виды деятельности, другие развивающие игры.
- владеть знаниями о геометрических фигурах их свойствах, преобразовывать одни геометрические фигуры в другие.
- Осуществлять сериацию по количеству, цвету, размеру.
- выполнять действия по знаковым обозначениям, определять последовательность действий, действовать по алгоритму.
- устанавливать речевые контакты, договариваться, вести коллективные разговоры, пересказывать литературные произведения, составлять описательные и сюжетные рассказы, придумывать сказки.

- активно использовать слова ,обозначающие свойства и особенности предметов, действия с предметами.
- знание букв, цифр.

1.4. 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».

1.5. Особенности организации образовательного процесса:

Данная деятельность организуется как интегрированные занятия с применением познавательных игр и требованиями ФГОС, так и в самостоятельной деятельности детей (самостоятельно-исследовательская, индивидуально-творческая деятельность в условиях созданной предметно-развивающей образовательной среды). Новые знания не даются детям в готовом виде, а постигаются ими путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков. Вся НОД проводятся на основе разработанных конспектов в занимательной игровой форме, что не утомляет ребёнка и способствует лучшему запоминанию математических понятий. Сюжетность НОД и специально подобранные задания, способствуют развитию психических процессов (внимания, памяти, мышления), мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. НОД проводятся в определённой системе, учитывающей возрастные особенности детей. Строятся на основе индивидуального, дифференцированного подхода к детям.

1.6. Возраст детей – 6-7 лет

1.7. Состав группы:

От 10 до 16 человек.

1.8.Время занятий:

Работа кружка «Золотые плоды» осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30 минут=1 час.

День занятий: вторник.

2.1. Учебный план

Раздел	**№**	**тема**	**Количество часов**
1. Геоконт	**1**	«Полный вперед».	**1**

	2	«Разноцветная фантазия».	**1**
	3	«Тайна чудесной поляны Золотых плодов».	**1**
	4	«Поляна золотых плодов или Геоконт».	**1**
	5	«Цифры и буквы».	**2**
	6	«Паук Юк и его паутинки».	**1**
	7	«Прямая».	**1**
	8	«Прямая.Закрепление».	**1**
	9	«Пересекающиеся линии».	**1**
	10	«Кривые».	**1**
	11	«Игры с Пауком Юком».	**3**
	12	«Геовизор».	**2**
	13	«Угол».	**1**
	14	«Треугольники».	**1**
	15	«Многоугольники».	**1**
	16	«Забавы Гео и паучат».	**1**
	17	«Шифровщики и дешифровщики».	**1**
	18	«Игровой калейдоскоп».	**1**
2. Квадрат Воскобовича	**1**	«Тайна Ворона Метра».	**1**
	2	«Превращения квадрата в конфету и летучую мышь».	**1**
	3	«Базовые фигуры: мышка и ёжик».	**1**
	4	«Спасение письма для дедушки четырехугольника».	**1**
	5	«Превращения продолжаются».	**1**
	6	«Тайна Ворона Метра раскрыта!».	**1**
3. Прозрачный квадрат	**1**	«Нетающие льдинки Озера Айз».	**2**
	2	«Повторение. Диагностика».	**1**
	3	«Золотые плоды или конец путешествия».	**1**
	ВСЕГО:		**32**

Содержание программы

2.2. Учебно-тематический план

Раздел 1. «Геоконт»

Тема 1. «Полный вперед**».**

Программное содержание: Ориентировка на плоскости листа. Сортировка по цвету. Закрепить последовательность цветов спектра. Составление фигур по замыслу детей и их зарисовка. Закреплять количественный счет. Познакомить с главным героем сказки - малышом Гео. Формировать навыки самоанализа.

Тема 2. «Разноцветная фантазия**».**

Программное содержание: закрепление последовательности цветов спектра.Составление фигур по своему замыслу и их зарисовка.Формировать умения самооанализа.Развивать воображение,творческие способностиЗакреплять названия геометрических фигур и их признаков.

Тема 3.«Тайна чудесной поляны Золотых плодов**».**

Программное содержание:Познакомить с понятием «луч». Уточнить разницу между солнечными и несолнечными лучами. Составление целого из частей по образцу. Закрепить последовательность цветов спектра.

Тема 4. «Поляна золотых плодов или Геоконт**».**

Программное содержание: Закрепить последовательность цветового спектра. Учить составлять алгоритм действий для получения изображения чисел. Ориентировка на плоскости. Последовательность расположения лучей по цвету на Геоконте. Упражнять в количественном счете. Словообразование.

Тема 5. «Цифры и буквы**».**

Часть1

Программное содержание: Познакомить детей с названиями (именами) гвоздиков-штырьков (позволительно использовать термин «точек») на каждом луче. Уточнить количество гвоздиков на каждом луче, откуда берет начало свет.

Часть2

Программное содержание: закрепить умение детей ориентироваться на Геоконте, находить координаты,правильно их называть.Учить детей задавать вопросы.Сериация по высоте.

Тема 6. «Паук Юк и его паутинки**».**

Программное содержание: Помочь детям в освоении понятия «отрезок».Учить давать имена отрезкам(обозначение начала и конца). Формировать представление о том, что отрезки могут иметь разные направления. Сравнение отрезков по длине, используя условную мерку.

Тема 7. «Прямая**».**

Программное содержание : Формировать представление о прямой. Помочь детям в освоении понятий «вертикальная, горизонтальная, наклонная линии». Находить в окружающей обстановке примеры линий.

Тема 8. «Прямая.Закрепление**».**
Программное содержание :упражнять детей в конструировании вертикальных,горизонтальных,наклонных линий по словесному алгоритму.Учить находить точки пересечения прямых,называть координаты
Тема 9.«Пересекающиеся линии**».**
Программное содержание: Познакомить детей с понятием «пересекающиеся линии». Определить точку пересечения двух прямых. Закрепить понятие «прямая линия». Закреплять умение определять координаты (имена) точек (гвоздиков).

Тема 10. «Кривые**».**
Программное содержание: Познакомить детей с понятием «замкнутые и разомкнутые кривые».Способствовать освоению детьми понятия «ломаная линия», используя примеры из повседневной жизни.Закрепить понятие «отрезок», как часть ломаной. Упражнять в определении координат отрезка

Тема 11. «Игры с Пауком Юком**».**
Часть1
Программное содержание: Упражнять конструировать фигуры по образцу.Учить конструировать фигуры по словесному алгоритму.Закрепить понятия: замкнутая кривая, отрезок.Упражнять детей называть «имена» отрезков

Часть2

Программное содержание:Учить конструировать фигуры по словесному алгоритму. Упражнять в конструировании фигур по образцу, называть «имена» отрезков Развивать воображение, составляя предметный силуэт по своему замыслу.Обведение фигур по контуру, раскрашивание по представлению.Учить работе в команде

Часть3
Программное содержание: Развивать творческие способности, придумывая свои фигуры на «Геоконте», схематично их зарисовывая и записывая алгоритм их построения. Учить зеркально отображать предметы. Понятие «симметрия».Упражнять в конструировании фигур по словесному алгоритму.

Тема 12. «Геовизор**».**
Часть1
Программное содержание:Познакомить детей с развивающей игрой «геовизор».Развивать умение рисовать фигуры по заданным точкам координатной сетки.Понимать пространственные отношения
Часть2

Программное содержание: Развивать творческие способности, внимание, память.Учить детей конструировать по словесному алгоритму.Воспроизводить нетипичные изображения по точкам координатной сетки, используя образец

Тема 13. «Угол**».**

Программное содержание: Познакомить детей с понятиями «прямой, тупой, острый угол»Учить распознавать углы, пользуясь эталоном, давать им «имена» .Нахождение углов в окружающем пространстве**.**

Тема 14. «Треугольники**».**

Программное содержание: Классификация треугольников по углам. Понятия «вершина», «сторона», «угол».Закрепить признаки треугольника.Определение координат треугольника.Составление фигур по словесному алгоритму.

Тема 15. «Многоугольники**».**

Программное содержание: Познакомить детей с понятием «многоугольник». Выделить характерные признаки квадрата ,ромба, прямоугольника, трапеции.Построение фигур по алгоритму; самостоятельно, используя признаки фигур.Упражнять детей в умении называть имена четырехугольников(координаты).

Тема 16. «Забавы Гео и паучат**».**
Программное содержание:Упражнять в преобразовании фигур,делении на части.Закрепить признаки квадрата,прямоугольника,трапеции ,ромба.
Учить детей преобразовывать фигуры,используя заданную закономерность.Упражнять в конструировании фигур по словесному алгоритму.Упражнять в конструировании фигур по образцу,называть "имена отрезков"

Тема17. «Шифровщики и дешифровщики**».**
Программное содержание:
Упражнять в конструировании фигур по словесному алгоритму.
Самостоятельное составление словесного алгоритма детьми.
Расшифровка с помощью «Геовизора»

Тема 18. «Игровой калейдоскоп**».**
Программное содержание: Преобразование фигур из данныхКонструирование по словесному алгоритму.Развивать воображение, фантазию.Конструирование силуэтного изображения, используя иллюстрации предметов .Конструирование фигур, используя свойсво симметрии.

Раздел 2. «Квадрат Воскобовича»

Тема 1.«Тайна Ворона Метра».

Программное содержание:Знакомство детей со второй методической сказкой из цикла «Легенды Фиолетового Леса».Знакомство игрой- головоломкой «Квадрат Воскобовича»

Тема 2.«Превращения квадрата в конфету и летучую мышь».

Программное содержание: Продолжать знакомить с игрой – трансформером: «Квадрат Воскобовича».Упражнять детей в выполнении словесного алгоритма.Учить составлять алгоритм действий при сложении фигур.Развитие логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений и мелкой моторики рук.

Тема 3.«Базовые фигуры:мышка и ёжик».

Программное содержание: Развитие логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики.Упражнять в конструировании базисных фигур: мышка, ёжик.Познакомить с обозначениями и упражнять в умении их применять при конструировании

Тема 4. «Спасение письма для дедушки четырехугольника».

Программное содержание:Упражнять в конструировании базовых фигур,по схеме и словесному алгоритму.Учить детей составлять словесный алгоритм конструирования фигур.Развивать воображение.

Тема 5.«Превращения продолжаются».

Программное содержание: Ориентировка в пространстве. Упражнять в конструировании по словесному алгоритму, по схеме. Конструирование фигур с опорой на базисные.

Тема 6.«Тайна Ворона Метра раскрыта!».

Программное содержание: Упражнять в конструировании базовых фигур,по схеме и словесному алгоритму.Развивать воображение.

Раздел 3. «Прозрачный квадрат»

Тема 1.«Нетающие льдинки Озера Айз».

Программное содержание **:**Знакомство детей с развивающей игрой "Прозрачный квадрат",со сказочной историей о дальнейших приключениях Малыша Гео.Упражнять детей в конструировании предметов по силуэтному изображению из частей.

Тема 2.«Повторение.Диагностика**».**

Программное содержание:закрепить умение детей ориентироваться на "Геоконте",выполнять построения по словесному алгоритму и по образцу; закрепить умение детей конструированию фигур по схемам ,используя развивающую игру "Квадрат Воскобовича";побуждать детей к творчеству;

Тема 3.«Золотые плоды или конец путешествия».
Программное содержание:подведение итогов "нашего путешествия",решение интеллектуальных задач,выполнение творческих заданий.

3.1. Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование и принадлежность помещения	Площадь (кв.м.)	Количество мест
1.	Музыкальный зал	61,5	11

3.2. Наглядный материал

Картины, предметные картинки,	Модели, сигнальные карточки
Персонажи сказок:Гео,Ворон Метр,Плод,Паук Юк,Всюсь,Капитан Гусь,матросы лягушата,Владыка.	Эталоны Цвета,
Образцы для составления предметов для игры "Чудо-крестики"	
Касса с цифрами и буквами	
Схемы для конструирования (Геоконт)	Липучки-шнуры,точки
Образцы для р/и "Геовизор"	Модели фигур для р/и "Квадрат Воскобовича"
Геометрические фигуры	

3.3 Основное учебное оборудование

№ п/п	наименование	Наименование специализированных кабинетов, с перечнем основного оборудования
1	Групповая комната	Систематизированный иллюстрированный материал, подобранный с учетом прохождения темы занятия; -предметные картинки; -картинки с действием; -сюжетные картинки; Развивающие игры;
2	Раздвижная доска-мольберт	Переносное оборудование
3	Ноутбук	Электронное оборудование

№ п/п	Наименование развивающих игр
1.	Развивающая игра "Геоконт"
2.	Развивающая игра"Квадрат Воскобовича"
3.	Развивающая игра"Прозрачный квадрат"
4.	Развивающая игра"Игровизор"
5.	Развивающая игра"Геовизор"
6.	Развивающая игра"Кораблик Брызг-Брызг"
7.	Развивающая игра "Чудо-крестики"
8.	Коврограф
9.	Развивающая игра"Великолепная восьмерка"
10.	Развивающая игра "Палочки Кюизенера"
11.	Развивающая игра "Блоки Дьенеша"
12.	Развивающая игра "Сложи узор"
13.	Развивающая игра "Математические корзинки-10"

3.4. Литература.

1. ХарькоТ.Г,ВоскобовичВ.В.
"Сказочные лабиринты игры".Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет.
С-Петербург,ООО "Рив",2007,112стр

2. ВоскобовичВ.В
"Малыш Гео,Ворон МЕТР, и Я,дядя Слава,или Сказка об удивительном Геоконте"
С-Петербург,ООО "Рив",2006,28стр
3. ВоскобовичВ.В
"Тайна Ворона МЕТРа,или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата"
С-Петербург,ООО "Рив",2007,23стр
4. ВоскобовичВ.В
"Нетаюшие льдинки озера Айс ,или Сказка о прозрачном квадрате"
С-Петербург,ООО "Рив",2006,36стр.