

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 66 комбинированного вида»
МДОУ «Д/с № 66»**

ПРИНЯТО:
педагогическим советом
протокол № 1
от «31» октября 2022г.

УТВЕРЖДЕНА:
приказом № 01-10/113
от «31» августа 2022г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
социально-педагогической направленности.**

**Возраст воспитанников: 5-7 лет.
Срок реализации: 2 года.**

**Фондеркина Ева Левкиевна
Канева Юлия Анатольевна
воспитатели**

Ухта
2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Учебный план
3. Календарно-тематическое планирование
4. Календарно-учебный график
5. Планируемые результаты
6. Комплекс организационно-педагогических условий
7. Список литературы
8. Приложение. Педагогическая диагностика

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная программа «Сказочные лабиринты игры» относится к естественно-научной направленности.

Актуальность

Дошкольный возраст – период активной познавательной деятельности. В это время происходит всестороннее развитие дошкольника. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребёнка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому развитию восприятия, памяти, внимания, воображения. Это обусловлено тем, что у детей дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов, осуществляется формирование функциональной дифференциации отдельных участков коры головного мозга, связей между ними и движениями рук. Так же большую часть в будущей жизни ребёнка дошкольника играют и творческие способности.

Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения. Таким образом, если найти ключи к развитию интеллектуальных и креативных способностей ребёнка, то открывается возможность для становления многогранной личности дошкольника.

Образовательная программа по реализации дополнительных общеобразовательных программ – дополнительных общеразвивающих программ «Сказочные лабиринты игры» основана на технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей В.В.Воскобовича.

Игровые технологии В.Воскобовича представляют собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета. Развивающие игры дают возможность проявлять творчество и детям и взрослым.

Многофункциональность игровой технологии обусловлена тем, что в каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач, дети осваивают цифры или буквы; узнают и запоминают цвет, форму; тренируют мелкую моторику рук; совершенствуют речь, мышление, внимание, память, воображение

Одним из важных особенностей игровой технологии – игровое обучение детей дошкольного возраста. Взрослый от имени персонажа, через методическую сказку, в которой заложена игровая мотивация, задает вопросы, задачи и задания. Таким образом, выстраивается процесс обучения игра-сказка.

Игровая технология создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка, дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность.

Образовательная программа по реализации дополнительных общеобразовательных программ – дополнительных общеразвивающих программ «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей старшего дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

На 1 этапе - дошкольник, при помощи обследовательских действий знакомится с цветом, формой, усваивает некоторые представления.

На 2 этапе- с помощью образца запоминает символы, понятия.

На 3 этапе - знакомится с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация), планирование своих действий.

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию

способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребёнок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления - наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического. У детей развиваются психические процессы: внимание, память, мышление. Постепенно осваивают: буквы, цифры. Узнают и запоминают цвет, форму, тренируют мелкую моторику рук, совершенствуют речь.

Адресат программы - воспитанники ДООУ 5-7 лет.

Объем программы 32 учебных часа.

Форма организации занятий: Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к воспитанникам.

- Совместная игровая познавательная деятельность.
- Логико - математические игры.
- Самостоятельная игровая деятельность.
- Интегрированные игровые занятия.

Режим занятий. Продолжительность занятия в старшем дошкольном возрасте 5-6 лет не более 25 минут; в старшем дошкольном возрасте 6-7 лет не более 30 мин. Количество занятий в неделю - 1 раз. Всего за год – 16 часов.

Срок освоения программы: 1 учебный год.

Количество обучающихся в группе: 15-16 человек.

Цель программы: Совершенствовать память, воображение, внимание, восприятие логического и творческого решения, речь детей старшего дошкольного возраста.

Задача программы:

Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

Развитие у ребенка познавательного интереса, желание и потребности узнать новое.

Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

Развитие воображения, креативности мышления(умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения.)

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Первый год обучения (5-6 лет)

№	Наименование разделов, тем	Количество часов (1 год обучения)	Всего
1.	Двухцветный квадрат	1	1
2	Двухцветный квадрат.	1	1
3	Двухцветный квадрат.	1	1
4	Двухцветный квадрат	1	1
5	Четырехцветный Квадрат	1	1
6	Четырехцветный Квадрат.	1	1
7	«Чудо- крестики»	1	1
8	«Чудо -крестики»	1	1
9	«Путешествие в Фиолетовый лес	1	1
10	«Нетающие льдинки	1	1
11	Прозрачный квадрат	1	1
12	Прозрачный квадрат	1	1
13	Прозрачный квадрат	1	1
14	Прозрачный квадрат	1	1
15	«Нетающие льдинки озера Айс»	1	1
16	«Поляна золотых плодов»	1	1
17	Геоконт	1	1
18	Большой Геоконт, маленький на каж- дого, цветные резинки	1	1
19	Геоконт	1	1
20	Геовизор	1	1
21	Геовизор	1	1
22	«Волшебные забавы»	1	1
23	Прозрачная цифра»	1	1

24	«Прозрачная цифра»	1	1
25	«Прозрачная цифра»	1	1
26	«Прозрачная цифра»	1	1
27	«Чудо соты»	1	1
28	«Чудо соты	1	1
29	Чудо соты»	1	1
30	«Чудо соты»	1	1
31	«Путешествие в Фиолетовом лесу»	1	1
32	«Ворон Метр, малыш Гео и обитатели фиолетового леса» Творческий отчет.	1	1
	всего	32	32

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Второй год обучения (6-7 лет)

№	Наименование разделов, тем	Количество часов (1 год обучения)	Всего
1.	«4-х цветный квадрат»	1	1
2	«4-х цветный квадрат»	1	1
3	«Геконт»	1	1
4	«Геокоонт» «Геовизор»	1	1
5	«Чудо крестики» №2	1	1
6	«Чудо крестики» №2	1	1
7	«Чудо крестики» №2	1	1
8	«Чудо крестики» №2	1	1
9	Чудо соты» №2	1	1
10	Чудо соты» №2	1	1
11	Чудо соты» №2	1	1
12	«Чудо соты» №2	1	1
13	«Нетающие льдинки озера Айс»	1	1

14	«Прозрачный квадрат»	1	1
15	«Прозрачные льдинки»	1	1
16	«Прозрачные льдинки»	1	1
17	«Прозрачные льдинки»	1	1
18	«Прозрачные льдинки»	1	1
19	«Прозрачные цифры»	1	1
20	Прозрачные цифры»	1	1
21	«Прозрачные цифры»	1	1
22	«Прозрачные цифры»	1	1
23	Математические корзинки	1	1
24	Математические корзинки	1	1
25	Математические корзинки	1	1
26	«Копилка цифр»	1	1
27	«Космическое путешествие»	1	1
28	«Чудо-цветики»	1	1
29	«Чудо-цветики»	1	1
30	«Чудо цветики	1	1
31	«Чудо цветики	1	1
32	Итоговое мероприятие совместно с родителями (творческий отчет)	1	1
	всего	32	32

3. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
Первый год обучения (5-6 лет)

Тема занятий	Программное содержание	Материалы и оборудование	Количество часов	Дата проведения	Дата проведения (факт)
Двухцветный квадрат	Знакомство с игрой. Знакомить со свойствами предметов (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представление о форме (квадрат, прямоугольник, треугольник)	Двухцветный квадрат на каждого ребенка	1		
Двухцветный квадрат.	Учиться относить свойство предмета с предложенным образцом, выполнять задания по схеме сложения фигур	Двухцветный квадрат на каждого ребенка.	1		
Двухцветный квадрат.	Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.	Двухцветный квадрат на каждого ребенка	1		
Двухцветный квадрат	Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	Двухцветный квадрат на каждого ребенка.	1		
Четырехцветный Квадрат	Знакомство с игрой. Продолжать осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения	Четырехцветный Квадрат на каждого ребенка	1		
Четырехцветный Квадрат.	Учить складывать фигуры по схеме и заданным условиям. Развивать наблюдательность.	Четырехцветный Квадрат на каждого ребенка.	1		
«Чудо- крестики»	Знакомство с игрой. Продолжать осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения.	«Чудо крестики» на каждого ребенка.	1		
«Чудо - крестики»	Закрепить название геометрических фигур, закрепить счет, учить перечислять признаки сходства и различия, принимать участие в играх соревновательного характера.	«Чудо крестики» на каждого ребенка, схемы	1		
«Путешествие в	Закрепить умение складывать предметные формы		1		

Фиолетовый лес	по схемам, по собственному замыслу, конструировать фигуры по замыслу, воспитывать творческое воображение, развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему.	2-х цветный и 4-х цветный квадрат. Чудо крестики 2, схемы, фиолетовый лес, герои.			
«Непадающие льдинки	Познакомить с игрой. Учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое используя приемы наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.	Прозрачный квадрат на каждого ребенка	1		
Прозрачный квадрат	Поддерживать инициативу детей в самостоятельной деятельности использовать знакомые игры, конструировать фигуры прикладыванием нескольких пластинок друг к другу с опорой на схемы различные по масштабу.	Прозрачный квадрат на каждого ребенка	1		
Прозрачный квадрат	Поставить перед детьми задачу выбрать те льдинки из которых можно собрать квадрат, т.е сделать льдинку цветной. Каждый должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрическую фигуру, входящую в его состав, и проверить себя	Прозрачный квадрат на каждого ребенка	1		
Прозрачный квадрат	Учить детей другому варианту игры с прозрачным квадратом «вертикальное домино». Совершенствовать приобретенные навыки в совместной игре со сверстниками.	Прозрачный квадрат на каждого ребенка	1		
Прозрачный квадрат	Вспомнить персонажей сказки. Закрепить название геометрических фигур, место их расположения на прозрачном квадрате, активировать в речи слова. Справа-слева, сверху-внизу. Развивать внимание, память, речь.	Прозрачный квадрат на каждого ребенка	1		
«Непадающие льдинки озера Айс»	Научить детей закономерности продолжать ряд («льдинки» с маленькими, средними треугольниками и трапециями. Следующей будет пластинка с большим треугольником.	Прозрачный квадрат на каждого ребенка, 2-х цветный и 4-х цветный квадрат.	1		

«Поляна золотых плодов»	Познакомить детей с игрой геоконт. Учить ориентироваться на игровом поле, развивать творческие способности детей и речь.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки.	1		
Геоконт	Знакомить детей с умением делить игровое поле пополам создавать рисунок симметрично на другой половине, учить детей работать в паре. Развивать пространственную ориентировку на плоскости	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки	1		
Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки	Закрепить порядковый счет в пределах десяти. Учить выкладывать фигуры изменяя их форму путем добавления сторон, углов меняя цвет, местоположение на плоскости (вверх, вниз, вправо, влево)	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки	1		
Геоконт	Учить конструировать различные предметы фигуры по образцу («одежда», »транспорт», посуда» по замыслу.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки	1		
Геовизор	Знакомство с конструктором. Учиться переносить с листа бумаги рисунок, отмечая центр и лучи на конструктор геоконт.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки, геовизор, карандаши	1		
Геовизор	Учиться переносить с листа бумаги рисунок, отмечая центр и лучи на конструктор геоконт.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки, геовизор, карандаши	1		
«Волшебные забавы»	Закрепить навыки работы с геовизором, геоконтом, переносить с листа бумаги рисунок. Развивать пространственную ориентировку на плоскости. Учиться переносить с листа бумаги рисунок, отмечая центр и лучи на конструктор геоконт.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки, геовизор, карандаши, герои.	1		
Прозрачная цифра»	Познакомить детей с игрой и с ее правилами. Упражнять детей в выкладывании цифр, развивать творческую инициативу, самостоятельность,	Игра «Прозрачная цифра»	1		

	мышление				
«Прозрачная цифра»	Закреплять правила игры. Упражнять детей в выкладывании цифр по признакам, развивать творческую инициативу, самостоятельность, мышление.	Игра «Прозрачная цифра»	1		
«Прозрачная цифра»	Дать установку детям что цифры 0, 1,5- складываются из синих полосок. Цифры 2,4,7-из зеленых.3,9-из красных.6,8 из желтых. Загадать загадку: «Что нужно сделать, чтобы превратить шестерку в девятку или восьмерку в девятку и т.д.	Игра «Прозрачная цифра»	1		
«Прозрачная цифра»	Упражнять детей в выкладывании цифр по предложению взрослого.	Игра «Прозрачная цифра», схемы, таблицы	1		
«Чудо соты»	Знакомство с игрой, сказочным сюжетом. Закрепить сенсорные эталоны: форма, цвет, величина. Учить складывать фигуры из частей по схемам различного масштаба. Развивать глазомер, внимание, мышление.	Игра «Чудо соты», схема.	1		
«Чудо соты»	Учить детей ориентироваться по сенсорным эталонам, помочь освоить игры различной сложности. Развивать познавательные творческие способности	Игра «Чудо соты», схема.	1		
«Чудо соты»	Учить определять на ощупь геометрические фигуры, учить группировать фигуры по одному, двум признакам (форма, цвет). Развивать внимание память, мышление	Игра «Чудо соты», схема, мешочек.	1		
«Чудо соты»	Учить группировать фигуры по трем признакам развивать самостоятельность. Воспитывать желание помочь сказочному герою.	Игра «Чудо соты», схема, сказочный герой.	1		
«Путешествие в Фиолетовом лесу»	Выявить уровень развития познавательных процессов у детей старшего возраста, через использование развивающих игр.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки	1		
«Ворон Метр,	Развитие познавательного интереса, наблюдатель-	2 цв. квадрат, большой	1		

малыш Гео и обитатели фиолетового леса» Творческий отчет.	ности, исследовательского подхода к явлениям и подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. Развитие воображения, умения гибко, оригинально мыслить. Формирование базисных представлений речевых умений.	Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки, чудо – соты, чудо- крестики, схемы, герои.			
--	--	--	--	--	--

Второй год обучения 6 -7 лет

Тема занятий	Программное содержание	Материалы и оборудование	. Количество часов	Дата проведения	Дата проведения (факт)
«4-х цветный квадрат»	Учить складывать фигуры по схеме и заданным условиям. Развивать воображение, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	4-х цветный квадрат на каждого ребенка	1		
«4-х цветный квадрат»	Помочь героям вернуть цвет по схеме 11, 12,13.	4-х цветный квадрат на каждого ребенка	1		
«Геоконт»	Познакомить с понятием «луч», «отрезок», «прямая», «кривая». Учить их замечать и выкладывать на геоконте.	«Геоконт», фломастеры, листок бумаги.	1		
«Геоконт» «Геовизор»	Учить зарисовывать план Геоконта на листе бумаги. Различать центр и лучи, учить ставить точки и соединять их. Развивать процессы внимания, операции логического и творческого мышления, воображение, речи. Учить рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, конструировать геометрические фигуры и различные формы. Развивать творческие способности самостоятельность.	Развивающие игры В.Воскобовича «Геоконт», «Геовизор» фломастеры, листок бумаги.	1		
«Чудо крестики» №2	Продолжать осваивать конструктор головоломки. Учить конструировать из деталей головоломки различные модели «самолетов», «бабочек».	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка	1		

«Чудо крестики» №2	Предложить сложить картину из конструктора-головоломки одну сложную картинку и придумать рассказ.	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка	1		
«Чудо крестики» №2	Поддерживать инициативу детей в самостоятельной деятельности использовать знакомые игры.	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка	1		
«Чудо крестики» №2	Придумывать сюжеты и фигур, складывать ее из деталей головоломки. Обводить на листе бумаги, и сочинять и рассказывать сказку.	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка	1		
Чудо соты» №2	Продолжать осваивать конструктор головоломки. Учить конструировать из деталей головоломки различные модели «самолетов», «бабочек».	«Чудо соты» на каждого ребенка	1		
Чудо соты» №2	Предложить сложить картину из конструктора-головоломки одну сложную картинку и придумать рассказ.	«Чудо соты» на каждого ребенка	1		
Чудо соты» №2	Поддерживать инициативу детей в самостоятельной деятельности использовать знакомые игры.	Чудо соты» на каждого ребенка	1		
«Чудо соты» №2	Придумывать сюжеты и фигур, складывать ее из деталей головоломки. Обводить на листе бумаги , и сочинять и рассказывать сказку.	«Чудо соты» на каждого ребенка	1		
«Нетающие льдинки озера Айс»	Продолжать осваивать игру. Учить выкладывать из «Льдинок» по показу. Игровое задание «Выложи точно такой же из «Льдинок».»	Продолжать осваивать игру. Учить выкладывать из «Льдинок» по показу. Игровое задание «Выложи точно такой же из «Льдинок».»	1		
«Прозрачный квадрат»	Научить детей описывать каждую из льдинок. Организовать игру «Кто быстрее сложит девять квадратов» . Самостоятельно конструирует любым способом девять квадратов на время, соревнуясь друг с другом.	«Прозрачный квадрат» на каждого ребенка	1		
«Прозрачные льдинки»	Научить детей описывать каждую льдинку, доставая ее из «Волшебного мешочка» ,перечисляя ее	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка	1		

	геометрические признаки. Учить отгадывать название фигур по описанию				
«Прозрачные льдинки»	Учить определять закономерность последовательности фигур, выбирая самостоятельно необходимую пластинку из трех предложенных взрослых.	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка	1		
«Прозрачные льдинки»	Учить самостоятельно собирать квадрат из предложенных «Льдинок», сделать «Льдинку» цветной . Самостоятельно называть геометрические фигуры входящие в состав «Льдинки»	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка	1		
«Прозрачные льдинки»	Продолжить игры на поиск закономерности. Придумать продолжение сказки «Нелетающей льдинки»	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка	1		
«Прозрачные цифры»	Продолжать осваивать правила игры, упражнять детей выкладывании цифры, развивать творчество, самостоятельность мышление.	Прозрачные цифры» на каждого ребенка	1		
Прозрачные цифры»	Упражнять детей в выкладывании цифр 5,6,7..Развивать творческую инициативу, самостоятельность и мышление.	«Прозрачные цифры» на каждого ребенка	1		
«Прозрачные цифры»	Закрепить правило из каких цветных полосок складываются цифры.0,1,5- синие полоски 2,4,7-зеленые . 3,9- красные. 6,8-желтые. Загадать загадку, «как 3 5 в пятерку перевернув только одну пластинку или 8 в 9 и тд.»	«Прозрачные цифры» на каждого ребенка	1		
«Прозрачные цифры»	Упражнять детей в складывании разноцветных и одноцветных цифр- карточкой схемой	«Прозрачные цифры» на каждого ребенка	1		
Математические корзинки	Знакомство с персонажами сказки, Ежик-1, Лиса-9, Зайка-2, Обезьяна -8. Если в корзину положить грибы, она превратится в волшебную корзину. Это десяток который называется «ДЦАТЬ» учить находить соответствующие корзинки, называть пары, заполнять их грибами.	Игра «Математическая корзинка» на каждого ребенка	1		
Математические корзинки	Знакомство со вторым десятком, развитие внимания, мышления, памяти.	Игра «Математическая корзинка» на каждого	1		

		ребенка			
Математические корзинки	Закрепить счет прямой, обратный в пределах двух десятков.	Игра «Математическая корзинка» на каждого ребенка	1		
«Копилка цифр»	Знакомство с игрой. Активизировать познавательный интерес детей. Использовать задание возрастающего и убывающего вида (через одну, две,...)	«Цифры из «цифроцирка» на каждого ребенка	1		
«Космическое путешествие»	Продолжить закреплять полученные навыки, выполнять задания на обобщение, классификацию по 2-3 признакам, закрепить счет, ориентировку в пространстве, знание геометрических фигур, развивать память, внимание, творчество.	Цифры из «цифроцирка» на каждого ребенка, геоконты, волшебные квадраты, цифры	1		
«Чудо-цветики»	Знакомство со сказочным сюжетом, новой игрой, дать знания о ча-сти, целом.	Игра «Чудо-цветики	1		
«Чудо-цветики»	Учить детей определять конструировать различные фигуры из частей, развивать воображение, мелкую моторику, воспитывать стремление помогать сверстнику объединять сюжет, развивать речь.	Игра «Чудо-цветики»	1		
«Чудо цветики	Знакомство детей с одной четвертой Игра частью, учить сравнивать целое и часть, что больше, что меньше. Развивать внимание, мышление, самостоятельность.	«Чудо-цветики	1		
«Чудо цветики	Учить определять количественный состав из единиц, путем наложения лепестков, формировать умение осуществлять действия в соответствии с последовательностью. Развивать логическое мышление, сообразительность	Игра «Чудо-цветики	1		
Итоговое мероприятие совместно с родителями (творческий отчет)	Выявить уровень развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста		1		

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Первый год обучения 5-6 лет

Дата начала учебного года	Дата окончания учебного года	количество учебных недель	сроки контрольных процедур
03.10.2022	31.05.2023	32	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Второй год обучения 6-7 лет

Дата начала учебного года	Дата окончания учебного года	количество учебных недель	сроки контрольных процедур

5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Сенсорные эталоны (цвет, форма, величина)
- Свойства (геометрические фигуры, структурные элементы (сторона, угол, их количество, обобщающие понятия)
- Преобразовать одни геометрические фигуры в другие ;
- Пространственные отношения;
- Знакомятся с планом, как уменьшенным, смоделированным отношением между предметами;
- Отношения и зависимости части и целого;
- Количественное значение числа, получаемого в результате со считывания элементов, частей;
- Значение цифр, состав чисел второго десятка, состав чисел из двух меньших;
- Алгоритмы, выполнение действий по знакомым образованиям, определением последовательности действий, чтение схем, способа и пути выполнения действий

6. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Развивающие игры Воскобовича

Игры на развитие сенсорных способностей: (Геоконт (конструктор), Геовизор «Чудо головоломки», «Математическая корзинка»)

Игры на внимание: «Прозрачный квадрат»

Игры на развитие логического мышления: «Квадрат Воскобовича» 2х цветный и 4х цветный, «Геоконт»

Игры на развитие творческого мышления: Квадрат Воскобовича 4х цв., «Чудо крестики», «Чудо соты»

Игры на развитие речи: «Геоконт», «Прозрачный квадрат»

Игры на развитие воображения: «Чудо соты», «Чудо крестики», «Прозрачный квадрат»

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воскобович В.В. «Технология «Сказочные лабиринты игры» - СПб: «ДЕТСТВО ПРЕСС» - 2008.
2. Харько Т.Г. Методика познавательно- творческого развития дошкольников (ранний и младший возраст) -СПб: «ДЕТСТВО- ПРЕСС» 2011.
3. Нищева Н.В. Развитие математических представлений у дошкольников с ОНР. СПб: «ДЕТСТВО ПРЕСС»
4. Михайлова З.А. Предматематические игры младший дошкольный возраст., -СПб «ДЕТСТВО ПРЕСС» 2013.
5. Бондаренко Т.М. Диагностика педагогического процесса в ДОУ. - Воронеж - 2010.
6. Воскобович В.В. Нетающие льдинки озера Айс. –СПб ,«ДЕТСТВО ПРЕСС» 2002.
7. Воскобович В.В. Тайна Ворона Метра, или об удивительных приключениях – превращениях квадрата.- СПб « ДЕТСТВО ПРЕСС» - 2010.
8. Михайлова З.А. Математика – это интересно. Игровые ситуации для детей дошкольного возраста. СПб. - 2010.
9. Михайлова З.А. Чеплашкина И.Н. Диагностика освоения математических представлений: методические пособия для педагогов ДОУ. - СПб «ДЕТСТВО ПРЕСС» - 2002.
10. Михайлова З.А.Ю Иоффе Э.Н. Математика от 3х до 7лет: учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов.- СПб: «ДЕТСТВО -ПРЕСС» - 2001.
11. Непомнящая Р.Л. Носова Е.А. Логика и математика для дошкольников. СПб: «ДЕТСТВО - ПРЕСС» - 2003.
12. Смоленцева А.А. Сурова О.В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. - СПб «ДЕТСТВО - ПРЕСС» - 2004.
13. Воскобович В.В. Малыш Гео ворон Метр и Я дядя Слава или сказка об удивительном ГЕОКОНТЕ. - ООО «РИВ» - 2006.
14. Воскобович В.В. Развивающие игры с дошкольниками и младшего дошкольного возраста. Сборник материалов по итогам 1 Всероссийской конференции
15. Воскобович В.В. Развивающие игры с дошкольниками и младшего дошкольного возраста. Сборник материалов по итогам 2 Всероссийской конференции
16. Бандаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича.

8. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА

Качественная реализация дополнительной программы «Сказочные лабиринты игры» невозможна, без определения оценки индивидуального развития детей. Форма проведения оценки индивидуального развития - наблюдение в процессе игры.

Критерии оценки:

3 балла: ребенок самостоятельно справляется, правильно отвечает на вопросы.

2 балла: ребенок справляется с заданием с помощью педагога.

1 балл: ребенок не справляется с заданием.

Результаты оценки:

от 30-до 21 балла – навык сформирован

от 20 до 11 баллов – навык на стадии формирования

от 10 и менее – навык не сформирован

Результаты оценки индивидуального развития заносятся в протокол.

Протокол оценки индивидуального развития детей старшего дошкольного возраста (5- 7 лет)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575796

Владелец Карачинская Екатерина Валентиновна

Действителен с 29.11.2021 по 29.11.2022