

Управление образования администрации муниципального образования Гусь-Хрустальный район Владимирской области
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №3 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно – эстетическому направлению развития детей города Курлово

Принята на заседании педагогического совета
От 31.08. 2023 г.
Протокол №1

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ д/с №3 г. Курлово
Романова Е.А.
Приказ №187/р/01-18 от 31.08. 2023 г.

**Романова
Елена
Александровна**

Подписано цифровой подписью: Романова Елена Александровна
Дата: 2023.09.01 15:14:23 +03'00'

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа естественно – научной направленности
«Сказки фиолетового леса»
Ознакомительный уровень

Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 4 месяца

Автор составитель:
Педагог дополнительного образования
Ефремова Мария Андреевна

г. Курлово, 2023 год

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи	6
1.3. Содержание программы.....	6
1.4. Планируемые результаты	12
Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Условия реализации программы	14
2.3. Формы аттестации.....	15
2.4. Оценочные материалы	15
2.5. Методические материалы	16
2.6. Список литературы	16

Нормативно-правовое обеспечение программы.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа естественнонаучной направленности «Сказки фиолетового леса» разработана на основе:

1. ФЗ № 273 от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»,
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 06-1172)
Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
3. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России (ФГОСООО).
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Примерные требования к программам дополнительного образования детей в приложении к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844.
6. Письмо Министерства образования и науки РФ N 09-3242 от 18 ноября 2015 г. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Положение о дополнительном образовании воспитанников (Приказ №200-р/01-18 от 23.08.2022).
9. Устав МБДОУ д/с №3 г. Курлово.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1. Пояснительная записка.

«Сказки Фиолетового леса» – это программа, основанная на методике познавательно – творческого развития детей от 2 до 7 лет Т.Г. Харько «Сказки фиолетового леса», которая представляет систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича.

Направленность программы:

Программа «Сказки Фиолетового леса» имеет естественнонаучную направленность, так как направлена на логико – математическое развитие (частично решаются вопросы познания окружающих предметов и природы).

Актуальность программы.

Актуальность данной программы объясняется тем, что эти игры учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает

воображение, развивает их творческие возможности и способности. Чем раньше начать стимулировать и развивать логическое мышление, тем более высоким окажется уровень познавательной деятельности.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке. Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс.

Значимость для конкретного региона, муниципалитета.

Программы естественнонаучной направленности ориентированы на становление у детей научного мировоззрения, освоение методов познания мира. Занятия детей в объединениях естественнонаучной направленности способствуют развитию познавательной активности, углублению знаний, совершенствованию навыков по математике, окружающему миру; формированию у воспитанников интереса к научно-исследовательской деятельности. Дети учатся находить и обобщать нужную информацию, действовать в нестандартных ситуациях, работать в команде, получают навыки критического восприятия информации, развивают способность к творчеству, наблюдательность, любознательность, изобретательность.

Новизна программы.

Новизна программы заключается в том, что в её основе лежит система постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления.

Своевременность, необходимость, соответствие потребностям времени.

Программа «Сказки фиолетового леса» обеспечивает своевременное, всестороннее развитие личности ребёнка с учётом его индивидуальных и психофизических особенностей; активно помогает каждому ребёнку в освоении соответствующих возрасту умений и знаний, и обучает систематически и грамотно анализировать полученные результаты.

Взрослый и ребенок действуют от лица персонажей и помогают им в решении неотложных проблем и различных задач. Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делает обучение опосредованным, придает игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализует игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально - положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Отличительные особенности программы.

Важным этапом к реализации содержания специфической среды в виде сказочного Фиолетового Леса, организованной на принципе не только сказочности, но еще и функциональности, то есть предоставления ребенку возможности действовать в сказочной среде. Развивающие игры отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры. Во-первых, вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможностью решать, действительно ли разнообразные игровые задания и задачи. Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр — от малышей до взрослых. В-третьих, возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым. Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

Адресат программы.

Программа рассчитана для занятий с детьми старшего дошкольного возраста (5-6 лет). Наполняемость учебной группы: от 7 до 10 человек.

Объем и срок освоения программы.

Программа рассчитана на 4 месяца обучения, 20 часов.

1	Возраст, период обучения	5-6 лет, 4 месяца
2	Объём одного занятия	25 мин
3	Количество занятий в неделю	1 (в конце месяца 2)
4	Объём нагрузки в неделю	25 мин
5	Количество занятий за 4 месяца	20 занятий

Формы обучения:

Форма обучения – очная. Занятия могут проводиться всем составом (групповое) или при необходимости индивидуально.

Занятия проводятся 1 раз в неделю (в последнюю неделю месяца 2 занятия). Продолжительность программы составляет 4 месяца (в течение 2023-2024 учебного года). В соответствии с требованиями СанПиН (а), проводится во второй половине дня: для детей 5 - 6 лет - 25 минут (1 академический час).

Особенности организации образовательного процесса.

Специального отбора детей в детское объединение для обучения по разновозрастной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Сказки фиолетового леса» не предусмотрено. Зачисление на тот или иной месяц/год обучения осуществляется в зависимости от возраста и способностей обучающихся. Дети одного возраста имеют близкое психофизическое развитие, у них одинаковый режим дня, они занимаются по одной программе. Состав группы – 7-10 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

4 месяца обучения 1 час x 1 раз в неделю.

Занятие проводится 1 раз в неделю по 25 минут (1 академический час), в конце месяца 2 занятия в неделю.

1.2. Цели и задачи.

Цель данной программы: развитие у детей эмоционально-образного и логического мышления посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Предметные:

- Формировать у детей приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия);
- Выработать у детей умение понимать и решать логические задачи и проблемные ситуации;
- Научить применять накопленный через практическую деятельность познавательный-творческий опыт в окружающей действительности.

Метапредметные:

- Развивать у детей связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь, а также речевое творчество;
- Развивать саморегуляцию и целенаправленность в двигательной сфере, мелкую моторику пальцев и рук, координацию действий «глаз – рука».
- Развивать у детей познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое;
- Развивать воображение, умение гибко и оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения.

Личностные:

- Создать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах;
- Создать условия для становления эстетического отношения к окружающему миру, так как игры имеют яркое эстетическое оформление;
- Развивать навыки инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности;
- Создать условия для развития положительного отношения ребенка к себе и другим людям.

1.3. Содержание программы.

Таблица 1. Учебный план

№ п/п	Месяц	Наименование модулей, разделов и тем	Количество часов всего		
			Кол-во занятий	Общее кол-во часов	Практика
1	1 месяц	Игровая ситуация «Как малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	1	1	1
2		Игровая ситуация «Как Магнолик удивил малыша Гео»	1	1	1
3		Игровая ситуация «Как в цифроцирке появились новые артисты»	1	1	1
4		Игровая ситуация «Как у девочки	1	1	1

		Дольки появились цветы»			
5		Игровая ситуация «Как команда Кораблика помогла девочке Дольке»	1	1	1
6	2 месяц	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»	1	1	1
7		Игровая ситуация «Как кот Филимон поведал Крутику про великую тайну»	1	1	1
8		Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	1	1	1
9		Игровая ситуация «Как гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	1	1	1
10		Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	1	1	1
11	3 месяц	Игровая ситуация «Как Лопушок ловил мух»	1	1	1
12		Игровая ситуация «Как малыш Гео и девочка Долька украшали ёлку»	1	1	1
13		Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	1	1	1
14		Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к встрече Нового года»	1	1	1
15		Игровая ситуация «В буквоцирке появились новые артисты»	1	1	1
16	4 месяц	Игровая ситуация «Как ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	1	1	1
17		Игровая ситуация «Как друзья побывали в замке Превращений»	1	1	1
18		Игровая ситуация «Как галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	1	1	1
19		Игровая ситуация «Как начались занятия в школе Волшебства»	1	1	1
20		Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до замка Превращений»	1	1	1
ИТОГО:			20	20	20

Содержание дополнительной образовательной программы
«Сказки фиолетового леса»

Тема №1. Игровая ситуация «Как малыш Гео узнал о волшебстве считалки».

Задачи: Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и

называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположение.

Материалы: Игры «Чудо -крестики 2», «геоконт Малыш». Пособие «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты». Персонажи Малыш Гео, Паучок, Медвежонок мишик.

Тема №2. Игровая ситуация «Как Магнолик удивил малыша Гео».

Задачи: Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» и «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.

Материалы: Игра «Волшебная восьмерка 1», «Волшебная восьмерка 3», любые игры по выбору детей. Пособие «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и крыска-силачка). Персонаж малыш Гео.

Тема №3. Игровая ситуация «Как в цифроцирке появились новые артисты».

Задачи: Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение), трансформировать цифру «восемь» в цифру «девять», придумывать и вышивать узор, рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.

Материалы: Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1» «Шнурзатейник», «Волшебная восьмерка 3». Пособие «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры (все персонажи).

Тема №4. Игровая ситуация «Как у девочки Дольки появились цветы».

Развивать умение составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме силуэт из частей; придумывать на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовать изображение до сюжетной картинки.

Материалы: Игры «Чудо крестики 2» и «Чудо – цветик». Альбомные листы, фломастеры или карандаши. Пособие «Коврограф Ларчик». Схема силуэта.

Персонаж девочка Долька.

Тема №5. Игровая ситуация «Как команда Кораблика помогла девочке Дольке».

Задачи: Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предложения.

Материалы: Игры «Чудо – цветик» и «Геоконт Малыш». Пособие «Коврограф Ларчик». Любые игры по выбору детей. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок».

Персонажи девочка Долька, Гусь и Лягушки.

Тема №6. Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры».

Задачи: Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрических фигур по схеме, исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования предмета (технология ТРИЗ).

Материалы: Игры «Шнур – затейник» и «Чудо крестики 2», «Ларчик». Пособие «Коврограф Ларчик», «Круговерт и стрелочка». Схема контура. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимоша, Пчёлка Жужа.

Тема №7. Игровая ситуация «Как кот Филимон поведал Крутику про великую тайну».

Задачи: Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, название которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ).

Материалы: Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5». Схема букв К.

Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.

Тема №8. Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы».

Задачи: Развивать умение понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «влево», «вправо».

Материалы: Игра «Математические корзинки 10» и «Счетовозик». Пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры (все персонажи).

Тема №9. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами».

Задачи: Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; с придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИИЗ), рассказывать о нём.

Материалы: Игры «Математические корзинки 10», «Геоконт Малыш». Любые игры о выборе детей. Пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки». Картинки с изображением стола, «прошлого» стола. Персонажи Крокодил – канатоносец и Лиса фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.

Тема №10. Игровая ситуация «Команда кораблика опоздала в гости».

Задачи: Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.

Материалы: Игра «Кораблик Брызг Брызг». Любые игры о выборе детей. Пособие «Коврограф Ларчик». «Кармашки». Персонажи Краб Крабыч, Китенок Тимоша, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки

Тема №11. Игровая ситуация «Как лопушок ловил мух».

Задачи: Развивать умения решать задачи на поиск фигур – головоломок; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).

Материалы: Игры «Чудо – крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками». Пособие «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы». Схема силуэта «Домик». Персонаж Лопушок.

Тема №12. Игровая ситуация «Как Малыш Гео и девочка Долька украшали ёлку».

Задачи: Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вшивать контур геометрической фигуры; называть её, мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).

Материалы: Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо – крестики 2», «Шнур-затейник». Пособие «Коврограф Ларчик». Схема контура. Персонаж девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.

Тема №13. Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки».

Задачи: Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев.

Материалы: Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат. Пособие «Коврограф Ларчик». Персонажи Ворон Метр и Паучок».

Тема №14. Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового Года».

Задачи: Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты,

называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.

Материалы: Игры «Кораблик Брызг-Брызг», «Логоформочки 5». Пособие «Коврограф Ларчик». Персонажи Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь.

Тема №15. Игровая ситуация «В Буквоцирке появились новые артисты».

Задачи: Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).

Материалы: Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Пособие «Коврограф Ларчик», «Прозрачные буквы, цифры». Персонажи Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, (пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.

Тема №16. Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз».

Задачи: Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходиться к единому мнению).

Материалы: 1. Игры «Чудо-соты 1», «Полученный квадрат». Пособие «Коврограф Ларчик». Схема «кувшин» 4. Персонажи Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей).

Тема №17. Игровая ситуация «Как Галчонок друзья побывали в Замке Превращений».

Задачи: Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.

Материалы: Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш». Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.

Тема №18. Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям».

Задачи: Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.

Материалы: Игры «Геконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты». Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры.) Пособие «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты». Две схемы силуэтов. Персонажи

Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведонок Мишик и Пчёлка Жужа.

Тема №19. Игровая ситуация «Как начались занятия в школе Волшебства».

Задачи: Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).

Материалы: Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги, «Геокопт Великан». Пособие «Коврограф Ларчик». Схемы половины силуэта. Персонаж Околесик.

Тема №20. Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до замка Превращений».

Задачи: Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.

Материалы: Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный). Любые игры по выбору детей. Пособие «Коврограф Ларчик» и «Забавные цифры». Персонаж Магнолик.

1.4. Планируемые результаты.

Ожидаемые результаты освоения учащимися программы «Сказки Фиолетового Леса»

Предметные результаты:

- смогут различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам, словесному алгоритму и замыслу, научатся понимать соотношение части и целого;

- смогут решать различные словесно-логические задачи;

- смогут ориентироваться на плоскости игрового поля;

- смогут ориентироваться в пространстве и на плоскости;

Метапредметные результаты (развивающие):

- научатся использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;

- приобретут умение креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами;

- смогут осуществлять самоконтроль и самооценку, а также взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

- приобретут умение понимать причины успеха или неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуации неуспеха;

- смогут предлагать варианты решения различных проблемных ситуаций, высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение и аргументировать их.

Личностные результаты:

- будут готовы к активной самостоятельной деятельности;
- овладеют основами самоконтроля и самооценки;
- смогут продемонстрировать умение концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца.

Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график.

№ п/п	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	Групповое помещение	Диагностика
2		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как Магнолик удивил малыша Гео»	Групповое помещение	Наблюдение
3		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как в цифроцирке появились новые артисты»	Групповое помещение	Наблюдение
4		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как у девочки Дольки появились цветы»	Групповое помещение	Наблюдение
5		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как команда Кораблика помогла девочке Дольке»	Групповое помещение	Наблюдение
6		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»	Групповое помещение	Наблюдение
7		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как кот Филимон поведал Крутику про великую тайну»	Групповое помещение	Наблюдение
8		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	Групповое помещение	Наблюдение
9		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	Групповое помещение	Наблюдение
10		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	Групповое помещение	Наблюдение
11		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как Лопушок ловил мух»	Групповое помещение	Наблюдение
12		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как малыш Гео и девочка Долька украшали ёлку»	Групповое помещение	Наблюдение

13		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	Групповое помещение	Наблюдение
14		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к встрече Нового года»	Групповое помещение	Наблюдение
15		Фронтальное	1	Игровая ситуация «В буквоцирке появились новые артисты»	Групповое помещение	Наблюдение
16		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	Групповое помещение	Наблюдение
17		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как друзья побывали в замке Превращений»	Групповое помещение	Наблюдение
18		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	Групповое помещение	Наблюдение
19		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как начались занятия в школе Волшебства»	Групповое помещение	Наблюдение
20		Фронтальное	1	Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до замка Превращений»	Групповое помещение	Диагностика

2.2. Условия реализации программы.

Для успешной реализации программы требуется:

- информационно – методическое сопровождение программы;
- внедрение в практику работы лично – ориентированного подхода;
- умелое использование наиболее эффективных форм работы по развитию личности детей.

Материально-техническое обеспечение

Помещение:

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами;
- столы и стулья для педагога и учащихся, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.
- освещение общее

Материалы:

Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»; «Чудо – крестики 2»; «Геоконт Малыш»; «Коврограф Ларчик»; «Цветные квадраты»; «Волшебная восьмерка 1»; «Волшебная восьмерка 3»; «Прозрачные цифры»; «Шнур – затейник»; «Чудо – цветик»; «Ларчик»; «Круговерт и стрелочка»; «Конструктор букв»; «Логоформочки 5»; «Математические корзинки 10»; «Счетовозик»; «Разноцветные веревочки»; «Кружки и зажимы»; «Кармашки»; «Кораблик Брызг-брызг»; «Игровизор+маркер»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный); «Прозрачные буквы»;

«Забавные буквы»; «Забавные цифры»; «Чудо-соты 1»; «Геовизор»; «Сказочные персонажи».

Оборудование, инструменты, приспособления:

Детские столы и стулья.

Оборудование кабинета отвечает требованиям безопасности, здоровьесбережения, эстетически привлекательно, является развивающим.

Мебель соответствует росту и возрасту детей.

Эстетическое оформление кабинета соответствует нормативным требованиям к содержанию детей. Предметно-развивающая среда создается творческими усилиями педагогов, родителей и соответствует индивидуальным психологическим особенностям ребёнка, возрастным и полоролевым различиям, интересам и потребностям.

Информационное обеспечение: наглядные пособия, выполненные самим педагогом или приобретённые в продаже, игры В.Воскобовича.

Материально-техническое обеспечение программы, методические материалы и средства обучения и воспитания соответствуют:

- СанПиН;
- правилам пожарной безопасности;
- требованиям к средствам обучения и воспитания с учетом возраста и индивидуальных особенностей детей;
- требованиям к оснащённости помещений предметно-развивающей средой.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляют штатный педагогический работник МБДОУ д/с №3 г. Курлово – старший воспитатель первой квалификационной категории Мария Андреевна Ефремова. Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации. (п.3.1–Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Минтруда России от 5 мая 2018 г. № 298н) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам (ФЗ №273 ст.46, ч.1).

2.3. Формы аттестации.

- Ежемесячные фотовыставки занятий группы.
- Участие в различных конкурсах.

2.4. Оценочные материалы.

Для отслеживания, фиксации и демонстрации результативности образовательного процесса по программе «Фиолетовый лес» используется диагностика. 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».

2.5. Методические материалы.

Форма организации образовательного процесса – очная.

Методы обучения - словесный, наглядный, практический, объяснительно иллюстративный, частично-поисковый, исследовательский проблемный, игровой, дискуссионный, и воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная и групповая.

Педагогические технологии: игровые технологии В.В.Воскобовича - «Сказочные лабиринты игры»; ТРИЗ; здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия. Занятия по данной программе состоят из практической части.

2.6. Список литературы.

Для педагога:

1. Воскобович В. В., Харько Т. Т., Балацкая Т. И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2018.- 360с.: ил.

2. Играем в математику. Использование технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей: методическое пособие/ под ред. м.В.В.Воскобовича, Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой.- Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018.-312с.:ил.- (Серия «Сказочные лабиринты игры»)

3. Воскобович В. В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.

4. Воскобович В. В., Харько Т. Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн. 2. Описание игр. СПб., 2003 г.

5. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.

6. Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа/под ред. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой. -Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2019.-224с.: ил.- (Серия «Сказочные лабиринты игры»).

7. Т. М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.

8. Панфилова Э.Н. Развивалка.ру: дополнительная общеразвивающая программа/под ред. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой.-Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО. 2017.- 112с.: ил.

9. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/Под ред. В.В.Воскобовича, Л.С.Вакуленко,

О.М.Вотиновой.- Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017.- 176с.: ил.- (Серия «Сказочные лабиринты игры»)

10. Социально-коммуникативное развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста средствами технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»/под ред. В.В.Воскобовича, О.М.Вотиновой, И.В.Евстифеевой и др. - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020.-312с.:ил.- (Серия «Сказочные лабиринты игры»)

11. Универсальное средство «Коврограф Ларчик и МиниЛарчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: методическое пособие/ Под ред. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой. -Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО 2019.-288с.: ил.

12. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет).- СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО –ПРЕСС», 2016.- 304с.

Для родителей:

1. Котова Е.В. 244 упражнения для маленького гения. Развитие креативных способностей ребенка – дошкольника /Е.В.Котова, С.В.Кузнецова, Т.А.Романова – Изд. 2-е, стер.- Ростов н/Д: Феникс, 2010 – 138с.

2. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей: Популярное пособие для родителей и педагогов.- Екатеринбург: У-Фактория, 2003.- 240с. (Серия «Психология детства: Практикум»).

3. Трясорукова Т.П. Игры и упражнения для развития памяти и речи /Т.П.Трясорукова.- Изд.2-е.- Ростов н/Д: Феникс, 2015.- 75с.

Для детей:

1. Воскобович В.В. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате.-Санкт-Петербург:ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2003.- 36 с.

2. Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях- превращениях Квадрата. Методическая сказка. — СПб.: ООО РиВ 2007 г. -28с.