

Муниципальное учреждение
«Управление образования» администрации МОГО «Ухта»
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 66 комбинированного вида»

ПРИНЯТО
решением педагогического совета
протокол № 2
от «03» октября 2016г

УТВЕРЖДЕНО
приказом № 01-10/125
от «03» октября 2016г
Заведующий МДОУ «Д/с № 66»
_____ И.И. Фомичёва

***Образовательная программа по реализации
дополнительных общеобразовательных программ –
дополнительных общеразвивающих программ
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
срок реализации 2 года
старший дошкольный возраст 5-7 лет***

Разработчики: Канева Юлия Анатольевна
Фондеркина Ева Левкиевна
воспитатели МДОУ «Д/с № 66»

УХТА, 2016

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план.....	6
3. Календарно – тематический план дополнительной программы.....	7
4. Оценка индивидуального развития ребенка.....	14
5. Планируемые результаты освоения дополнительной программы.....	16
6. Программно-методическое обеспечение дополнительной программы.....	17

Пояснительная записка

Образовательная программа по реализации дополнительных общеобразовательных программ – дополнительных общеразвивающих программ «Сказочные лабиринты игры» муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №66 комбинированного вида» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- СанПиН 2.4.1. 3049 -13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений»;
- Письмом Министерства образования РФ от 14.03.2000 М 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»;
- Постановлением правительства Российской Федерации № 706 от 15.08.2013 г. « Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг»;
- Приказом № 1008 от 29.08.2013г. « Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Уставом МДОУ «Д/с № 66»;
- Положением об образовательной программе по реализации дополнительных общеобразовательных программ - дополнительных общеразвивающих программ.

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.

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

Многofункциональность 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.

Концепция программы: Создание системы работы с дошкольниками по развитию мыслительных процессов с помощью игровой технологии математического развития.

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.)
- ❖ Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально- образного и логического начал.

Формы организации детской деятельности.

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

Используемые методы и приемы:

- ❖ Наглядные (использование схем, иллюстраций, картинок, моделей, мнемотаблиц);
- ❖ Словесные (использование художественного слова, сказок, беседы, объяснение, вопросы, пояснение, инструкции);
- ❖ Практические (практические действия, упражнения, выполнение работ на заданную тему, по инструкции);
- ❖ Игровые (проблемная ситуация, игровая ситуация).

Настоящая дополнительная программа составлена с учетом **интеграции** образовательных областей:

«Познавательное развитие» - обследование объектов, установление связей между способом обследования и познаваемым свойством предмета, сравнение по разным основаниям (внешне видимым и скрытым существенным признакам), измерение, упорядочивание, классификация, игры и игровые материалы способствуют освоению элементарных математических представлений.

«Физическое развитие» - детей учат ориентироваться в пространстве, относительно самого себя, участвуют в подвижных играх с дидактическим материалом, физкультурных минутках, формирование навыков правильной осанки.

«Социально-коммуникативное» - дети учатся поддерживать порядок в помещении, помогать готовить к занятию и убирать после проведения занятия дидактический материал, разнообразные игровые приемы позволяют заинтересовать дошкольников предстоящей деятельностью.

«Речевое развитие» - умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обогащение словаря детей прилагательными, обозначающими качества предметов (величину, цвет, форму, материал).

«Художественно-эстетическое развитие» - дети учатся изображать предметы (фигуры) на листе бумаги, соотносить размеры, закрашивать изображение; прослушивание музыкальных произведений, делают процесс познания, весьма эффективным, за счет целенаправленного осуществления взаимосвязи интеллектуальных и эмоциональных компонентов человеческой психики.

Сроки реализации дополнительной программы два учебных года.

Дополнительная программа «Сказочные лабиринты игр» рассчитана на старший дошкольный возраст с 5 до 7 лет. Для успешного освоения программы на занятиях, численность детей не должна превышать 14 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю с октября по май. Продолжительность занятия в старшем дошкольном возрасте 5-6 лет не более 25 минут; в старшем дошкольном возрасте 6-7 лет не более 30 мин. В середине занятия проводится физкультурная минутка. Численность занятий в течение учебного года – 32 занятия, включая проведение одного творческого отчета.

Работа с родителями

Семья и детский сад – два воспитательных феномена, каждый из которых по-своему дает ребенку социальный опыт, но только в сочетании друг с другом они создают оптимальные условия для вхождения маленького человека в большой мир. Задача педагога по данной проблеме - донести до родителей, что ребенок с развитым логическим мышлением всегда имеет больше шансов быть успешным в математике. Совместные игры родителей с детьми духовно и эмоционально обогащают детей, удовлетворяют потребность в общении с близкими людьми, укрепляют веру в свои силы. Работа в данном направлении осуществляется через следующие формы взаимодействия.

Формы взаимодействия с родителями:

- ❖ анкетирование, социологический опрос
- ❖ родительское собрание
- ❖ «Игротека» - совместные игры-занятия с детьми и родителями
- ❖ информационные статьи: «О роли развивающих игр во всестороннем развитии детей старшего дошкольного возраста»
- ❖ открытые просмотры занятий
- ❖ мастер – классы
- ❖ семинар-практикум
- ❖ обогащение развивающей среды «Фиолетовый лес» сказочными персонажами.

2.УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Вариативная часть		Средняя группа (20)	Старшая группа (25)	Подготовительная группа (30)
Дополнительные образовательные услуги	«Сказочные лабиринты игры»			
Количество занятий, объем образовательной нагрузки в неделю (мин.)			1/25	1/30
Количество занятий, объем образовательной нагрузки в учебный год (мин.)			32/ 800	32/960
итого			13 час. 20 мин.	16 часов

**3. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ПРОГРАММЫ
Первый год обучения (5-6 лет)
октябрь**

№	Тема	Цель, задачи	Материал
1.	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.
2.	Двухцветный квадрат.	Учиться относить свойство предмета с предложенным образцом, выполнять задания по схеме сложения фигур.	Двухцветный квадрат на каждого ребенка.
3.	Двухцветный квадрат.	Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.	Двухцветный квадрат на каждого ребенка.
4.	Двухцветный квадрат.	Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	Двухцветный квадрат на каждого ребенка.

Ноябрь

№	тема	Цель, задачи	Материал
5.	Четырехцветный Квадрат.	Знакомство с игрой. Продолжать осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения.	Четырехцветный Квадрат на каждого ребенка.
6.	Четырехцветный Квадрат.	Учить складывать фигуры по схеме и заданным условиям. Развивать наблюдательность.	Четырехцветный Квадрат на каждого ребенка.
7.	«Чудо-крестики»	Знакомство с игрой. Продолжать осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения.	«Чудо крестики» на каждого ребенка.
8.	«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
9.	«Путешествие в Фиолетовый лес»	Закрепить умение складывать предметные формы 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.

Декабрь

№	Тема	Цель, задачи	Материал
10.	«Нетающие 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
11.	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
12.	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
13.	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

Январь

№	Тема	Цель, задачи	Материал
14.	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
15.	«Нетающие 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.

Февраль

№	тема	Цель, задачи	Материал
16.	«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.
17.	Геоконт	Знакомить детей с умением делить игровое поле пополам создавать рисунок симметрично на другой половине, учить детей работать в паре. Развивать пространственную ориентировку на	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки

		плоскости.	
18.	Геоконт	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

Март

№	Название игры	Цель, задачи	Материал
19.	Геоконт	Учить конструировать различные предметы фигуры по образцу («одежда», «транспорт», посуда» по замыслу.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки
20.	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
21.	Геовизор	Учиться переносить с листа бумаги рисунок, отмечая центр и лучи на конструктор геоконт.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки, геовизор, карандаши
22.	«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.

Апрель

№	тема	Цель, задачи	Материал
23.	«Прозрачная цифра»	Познакомить детей с игрой и с ее правилами. Упражнять детей в выкладывании цифр, развивать творческую инициативу, самостоятельность, мышление	Игра «Прозрачная цифра»
24.	«Прозрачная цифра»	Закреплять правила игры. Упражнять детей в выкладывании цифр по признакам, развивать творческую инициативу, самостоятельность, мышление.	Игра «Прозрачная цифра»
25.	«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»

26.	«Прозрачная цифра»	Упражнять детей в выкладывании цифр по предложению взрослого.	Игра «Прозрачная цифра», схемы, таблицы
27	«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.

Май

№	Тема	Цель, задачи	Материал
28.	«Чудо соты»	Учить детей ориентироваться по сенсорным эталонам, помочь освоить игры различной сложности. Развивать познавательные творческие способности.	Игра «Чудо соты», схема.
29.	«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.
30.	«Чудо соты»	Учить группировать фигуры по трем признакам развивать самостоятельность. Воспитывать желание помочь сказочному герою.	Игра «Чудо соты», схема, сказочный герой.
31.	«Путешествие в Фиолетовом лесу»	Выявить уровень развития познавательных процессов у детей старшего возраста, через использование развивающих игр.	Большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки
32.	«Ворон Метр, малыш Гео и обитатели фиолетового леса» Творческий отчет.	Развитие познавательного интереса, наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. Развитие воображения, умения гибко, оригинально мыслить. Формирование базисных представлений речевых умений.	2 цв. квадрат, большой Геоконт, маленький на каждого, цветные резинки, чудо – соты, чудо-крестики, схемы, герои.

Второй год обучения 6 -7 лет

Октябрь

№	тема	Цель, задачи	Материал
1.	«4-х цветный квадрат»	Учить складывать фигуры по схеме и заданным условиям. Развивать воображение, Уметь объяснять последовательность работы, дать словесную инструкцию.	4-х цветный квадрат на каждого ребенка
2.	«4-х цветный квадрат»	Помочь героям вернуть цвет по схеме 11, 12,13.	4-х цветный квадрат на каждого ребенка
3.	«Геоконт»	Познакомить с понятием «луч», «отрезок», «прямая», «кривая». Учить их замечать и выкладывать на геоконте.	«Геоконт», фломастеры, листок бумаги.
4.	«Геоконт» «Геовизор»	Учить зарисовывать план Геоконта на листе бумаги. Различать центр и лучи, учит 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.

Ноябрь

№	тема	Цель, задачи	Материал
5.	«Чудо крестики» №2	Продолжать осваивать конструктор головоломку. Учить конструировать из деталей головоломки различные модели «самолетов», «бабочек».	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка
6.	«Чудо крестики» №2	Предложить сложить картину из конструктора-головоломки одну сложную картинку и придумывать рассказ.	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка
7.	«Чудо крестики» №2	Поддерживать инициативу детей в самостоятельной деятельности использовать знакомые игры.	«Чудо крестики» №2 на каждого ребенка
8.	«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

Декабрь

№	тема	Цель, задачи	Материал
9.	«Чудо соты» №2	Продолжать осваивать конструктор головоломку. Учить конструировать из деталей головоломки различные модели «самолетов», «бабочек».	«Чудо соты» на каждого ребенка
10.	«Чудо соты» №2	Предложить сложить картину из конструктора-головоломки одну сложную	«Чудо соты» на каждого ребенка

		картинку и придумывать рассказ.	
11.	«Чудо соты»№2	Поддерживать инициативу детей в самостоятельной деятельности использовать знакомые игры.	«Чудо соты» на каждого ребенка
12.	«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

Январь

№	Тема	Цель, задачи	Материал
13.	«Нетающие льдинки озера Айс»	Продолжать осваивать игру. Учить выкладывать из «Льдинок» по показу. Игровое задание «Выложи точно такой же из «Льдинок».»	«Прозрачный квадрат» на каждого ребенка
14.	«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

Февраль.

№	тема	Цель, задачи	Материал
15.	«Прозрачные льдинки»	Научить детей описывать каждую льдинку, доставая ее из «Волшебного мешочка» ,перечисляя ее геометрические признаки. Учить отгадывать название фигур по описанию	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка
16.	«Прозрачные льдинки»	Учить определять закономерность последовательности фигур, выбирая самостоятельно необходимую пластинку из трех предложенных взрослых.	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка
17.	«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
18.	«Прозрачные льдинки»	Продолжить игры на поиск закономерности. Придумать продолжение сказки «Нелетающей льдинки»	«Прозрачные льдинки» на каждого ребенка

Март

№	тема	Цель, задачи	Материал
19.	«Прозрачные цифры»	Продолжать осваивать правила игры, упражнять детей выкладывании цифры, развивать творчество, самостоятельность мышление.	«Прозрачные цифры» на каждого ребенка
20.	«Прозрачные цифры»	Упражнять детей в выкладывании цифр 5,6,7..Развивать творческую инициативу, самостоятельность и мышление.	«Прозрачные цифры» на каждого ребенка

21.	«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
22.	«Прозрачные цифры»	Упражнять детей в складывании разноцветных и одноцветных цифр-карточкой схемой	«Прозрачные цифры» на каждого ребенка
23.	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 грибочками.	Игра «Математическая корзинка» на каждого ребенка

апрель

№	тема	Цель, задачи	Материал
24.	Математические корзинки	Знакомство со вторым десятком, развитие внимания, мышления, памяти.	Игра «Математическая корзинка» на каждого ребенка
25.	Математические корзинки	Закрепить счет прямой, обратный в пределах двух десятков.	Игра «Математическая корзинка» на каждого ребенка
26.	«Копилка цифр»	Знакомство с игрой. Активизировать познавательный интерес детей. Использовать задание возрастающего и убывающего вида (через одну, две,...)	«Цифры из «цифроцирка» на каждого ребенка
27.	«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

Май

№	тема	Цель	Материал
28.	«Чудо-цветики»	Знакомство со сказочным сюжетом, новой игрой, дать знания о части, целом.	Игра «Чудо-цветики»
29.	«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»
30.	«Чудо цветики»	Знакомство детей с одной четвертой	Игра

		частью, учить сравнивать целое и часть, что больше, что меньше. Развивать внимание, мышление, самостоятельность.	«Чудо-цветики»
31.	«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»
32.	Итоговое мероприятие совместно с родителями (творческий отчет)	Выявить уровень развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста	Развивающие игры Воскобовича

4. ОЦЕНКА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА

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- 6 лет)

	<i>Ф.И ребенка</i>	<i>Называет геометрические фигуры: круг,квадрат,треугольник</i>	<i>Называет структурные элементы (сторона, угол, вершина)</i>	<i>Обобщает понятия «четыреугольник,треугольник»</i>	<i>Ориентируется в пространстве</i>	<i>Выделяет отношения между числами</i>	<i>Знает порядковый счет от 0до10</i>	<i>Состав числа из единицы</i>	<i>Умеет связывать зависимость между числами (больше,меньше на 1,2)</i>	<i>Знает что количество сохраняется независимо от величины числа в результате перекладывания</i>	<i>Выполняет последовательно игровые действия</i>	<i>Общий балл</i>	<i>Уровень</i>
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													

Протокол оценки индивидуального развития детей старшего дошкольного возраста (6- 7 лет)

№	Ф.И ребенка	Называет геометрические фигуры, внешнюю и внутреннюю область фигуры	Знает понятие линия, отрезок, луч	Знает обобщенное понятие «многоугольник»	Преобразует одну геометрическую фигуру в другую	Делит фигуры по цвету, размеру количеству	Выделяет целое и часть фигур	Умеет ориентироваться по схеме	Знает и называет количественные отношения	Называет состав чисел из двух (нескольких меньших чисел) Умеет складывать вычитать числа	Называет состав второго десятка	Общий балл	Уровень
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													

5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Что осваивают дети:

- ❖ 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. ПРОГРАММНО - МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.

1. Воскобович В.В. «Технология «Сказочные лабиринты игры» - СПб: «ДЕТСТВО ПРЕСС» - 2008.
2. Харько Т.Г. Методика познавательного- 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.

Развивающие игры Воскобовича

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

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»