

Принята на заседании
педагогического совета
МАДОУ д/с № 79
протокол от «16» августа 2023 г. № 1

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ д/с № 79
И.И. Полунина И.И. Полунина
приказ от «16» августа 2023 г. № 245-о



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»**

- Возраст обучающихся: 5-6 лет
- Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:
Жарикова Елена Владимировна,
воспитатель МАДОУ д/с № 79

г. Калининград, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

| № п/п | Наименование раздела | Страница |
|----------|---|-----------|
| | Пояснительная записка | 3 |
| 1. | Описание предмета, которому посвящена программа | 3 |
| 2. | Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа | 4 |
| 3. | Описание ключевых понятий | 4 |
| 4. | Направленность программы | 5 |
| 5. | Уровень освоения программы | 5 |
| 6. | Актуальность программы | 5 |
| 7. | Педагогическая целесообразность программы | 5 |
| 8. | Практическая значимость программы | 6 |
| 9. | Принципы отбора содержания программы | 6 |
| 10. | Отличительные особенности программы | 7 |
| 11. | Цель программы | 8 |
| 12. | Задачи программы | 8 |
| 13. | Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации программы | 9 |
| 14. | Особенности организации образовательного процесса | 9 |
| 15. | Формы обучения по программе | 9 |
| 16. | Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий | 11 |
| 17. | Объем и срок освоения программы | 11 |
| 18. | Основные методы обучения | 10 |
| 19. | Планируемые результаты | 11 |
| 20. | Механизм оценивания образовательных результатов | 12 |
| 21. | Формы подведения итогов реализации программы | 12 |
| 22. | Уровневая дифференциация программы | 12 |
| 23. | Организационно-педагогические условия реализации программы | 12 |
| 23.1. | Материально-технические условия (обеспечение) | 13 |
| 23.2. | Методическое обеспечение | 13 |
| 24. | Содержание программы | 14 |
| 25. | Учебный план | 14 |
| 26. | Календарный учебный график | 14 |
| 27. | Рабочая программа воспитания | 16 |
| 28. | Календарный план воспитательной работы | 16 |
| | Список литературы | 16 |

Ограничение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Лабиринты игры»

1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) социально-гуманитарной направленности «Лабиринты игры» разработана для детей 5-6 лет, посещающих МАДОУ д/с № 79 г. Калининграда.
2. Дети с ОВЗ обучаются по ДООП «Лабиринты игры» по согласованию с руководителем программы.

Пояснительная записка

1. Описание предмета, которому посвящена программа

Программа направлена на развитие психических процессов: внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей младшего дошкольного возраста.

Интеллектуальные возможности личности - один из базовых психологических ресурсов, который лежит в основе самостоятельной инициативной и продуктивной жизнедеятельности детей.

Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений в познавательной деятельности, интеллектуальных и творческих способностей.

Благодаря тому, что развивающая игра является для ребенка активной и осмысленной деятельностью, в которую он охотно и добровольно включается, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным опытом и достоянием.

И вот среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась творческая очень добрая группа игр - Развивающие игры Воскобовича В.В.

Использование развивающих игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач.

2. Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущая идея программы – создание современного развивающего пространства для детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития».

3. Описание ключевых понятий

Ключевые понятия – математическое развитие, творческое мышление.

Математическое развитие - в процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций.

Творческое мышление - игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

4. Направленность программы

Направленность программы – социально-гуманитарная.

5. Уровень освоения программы

Уровень освоения программы: начальный (базовый).

6. Актуальность программы

Актуальность программы: одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

7. Педагогическая целесообразность программы:

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого - то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа кружка «Лабиринты игры» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочный лес». Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса

содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

8. Практическая значимость программы

Практическая значимость:

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);

- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам; - умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей; - умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам; - умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;

- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета; - умеет составлять целое из частей;

- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки; - понимает пространственные отношения;

- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта; - конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме; - умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;

- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);

- считает до 10 и более и обратно, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

9. Принципы отбора содержания программы:

- **игра плюс сказка**

Первым принципом технологии "Лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально

выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. "Лабиринты игры" — это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

- интеллект

Второй принцип технологии Воскобовича — построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

- творчество

Третий принцип "Лабиринтов игры" - раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

10. Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы:

1. Многофункциональность. В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.
2. Широкий возрастной диапазон участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка». Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал. Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоонта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы. Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоонте» – это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» – жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» – прозрачная пластинка с непрозрачной частью.

11. Цель программы

Цель программы: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей. развитие посредством развивающих игр В. Воскобовича

12. Задачи программ:

Образовательные:

- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

Развивающие:

- развитие эмоциональной отзывчивости через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес;
- актуализация сенсорных анализаторов как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста;

Воспитательные:

- социально — личностное развитие детей.
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально — творческому развитию детей в игре.

13. Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации программы

Данная образовательная программа предназначена для детей 5-6 лет. Дети с ОВЗ обучаются по согласованию с руководителем кружка.

14. Особенности организации образовательного процесса

Программа предусматривает групповые формы работы с детьми. Формы обучения по образовательной программе очная.

15. Формы обучения по программе

1. Игровые приемы:

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

2. Практические приемы:

- манипуляция,
- превращение,
- складывание,

- выбор,
- складывание,
- показ,
- совместные действия,
- сравнение.

3. Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами,
- объяснение,
- описание,
- рассказ,
- сказка,
- уточнение,
- стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);
- игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Формы организации работы с родителями:

- консультации о подборе развивающих игр для детей 5-6 лет;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей;
- совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- организация «Домашней игротеки»;
- разъяснительная и образовательная работа.

Методы и приемы:

- Словесные (беседы с родителями, рассказ о работе).

- Наглядные (реклама, просмотры материалов и документов).
- Практические (показ предоставляемых услуг).

16. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Периодичность и продолжительность занятий и игровых ситуаций:

Продолжительность: 25 минут с детьми 5-6 лет

Общее количество занятий: всего в программе – 36 занятий;
в год – 36 занятий;
в месяц – 4 занятия;
в неделю – 1 занятие.

17. Объем и срок освоения программы

Объем программы: 15 астрономических часов,
36 академических часов

Срок освоения программы: 9 месяцев (учебный год)

18. Основные методы обучения

Основные методы обучения: игровые, практические, словесные.

19. Планируемые результаты:

Градация изменений интеллектуального развития выглядит так: интеллект низкий, средний, высокий. Лучше всего у малышей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Дети четырех-шести лет умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано

начинают читать. Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

Дети должны знать:

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

Дети должны уметь:

- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

20. Механизм оценивания результатов

Оценивание результатов не проводится. Возможны открытые занятия и другие формы открытых мероприятий для ознакомления родителей (законных представителей).

21. Формы подведения итогов реализации

Подведение итогов проводится в форме открытых и или других форм открытых мероприятий для ознакомления родителей (законных представителей).

22. Уровневая дифференциация программы

Уровневая дифференциация

23. Организационно-педагогические условия реализации программы

Кадровое обеспечение – без требований к образованию и стажу работы.

23.1. Материально-технические условия (обеспечение)

Дидактический материал:

Демонстрационный материал, Издательство «ГЦ Сфера», 2012.

Наглядно-дидактическое пособие. Играем в сказку. Репка.

Издательство «Мозаика», 2007.

Аудио-видео материалы: Фонограммы детских песен

| | | |
|----|---------------------|----------|
| 1. | Игротека | 3-8 чел. |
| 2. | Групповые помещения | 25 чел. |

Основное учебное оборудование:

- мольберты - 2 шт.
- коврограф - 1 шт.
- столы - 5 шт.
- стулья - 30 шт.
- доска - 1 шт.
- коврограф - 7 шт.

23.2. Методическое обеспечение

| | | |
|---------------------------------|---|--------------------|
| Бондаренко Т.М. | «Развивающие игры в ДОУ» | - Воронеж: 2009 г. |
| Воскобович В.В., Харько Т.Г. | Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. | - СПб: 2007 г. |
| Михайлова З.А., Иоффе Э.Н. | Математика от трех до семи. | - СПб: 2003 г. |

24. Содержание программы

Объем программы по разделам (в календарном учебном графике)

Объем программы: 12 астрономических часов,
36 академических часов

25. Учебный план

| № | Наименование разделов | Общий объем программы (час, мин.) | Из него, время отведенное на: | |
|---------------|---------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|--------------------|
| | | | Теоретическая часть | Практическая часть |
| 1. | Теория «Лабиринты игры» | 3 | 1,5 | 1,5 |
| 2. | Практика «Лабиринты игры» | 9 | 4,5 | 4,5 |
| Итого: | | 12 | 6 | 6 |

26. Календарный план учебного графика

| №№ п\п | Дата проведения | Время проведения | Количество часов | Тема занятия | Форма занятия | Место проведения |
|--------|------------------------------------|------------------|------------------|---|---------------|------------------|
| 1. | 6.09; 13.09; 20.09; 27.09 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Первичная диагностика развития познавательных процессов, Знакомство с гномами, Цветик-семицветик | Игра-занятие | Игротека |
| 2. | 4.10, 11.10. 18.10, 25.10 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как у девочки Дольки появились цветы, Как цветок исполняет желания, Цветик-семицветик, Волшебный лепесток | Игра-занятие | Игротека |
| 3. | 1.11, 8.11, 15.11, 22.11 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как Паучок пил чай и слушал истории, Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка, Как Медвежонок и Китенок играли в мяч | Игра-занятие | Игротека |

| | | | | | | |
|----|------------------------------------|-----------------|--------|--|------------------|----------|
| 4. | 6.12, 13.12, 20.12 27.12 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как друзья гостили на Чудо-островах, Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова, Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку, Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки | Игра- занятие | Игротека |
| 5. | 10.01,17.01 24.01,31.01 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Прозрачная цифра, прозрачная буква | Игра- занятие | Игротека |
| 6. | 7.02, 14.02, 21.02, 28.02 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как команда правилась в плаванье на вом кораблике, Как манда кораблика могла Девочке Дольке, к команда кораблика оздала в гости, Как ылыш Гео получил приз | Игра- занятие | Игротека |
| 7. | 6.03, 13.03, 20.03, 27.03 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как зверята в лесу собирали грибы, Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами, Как Девочка Долька догнала Бабочку, Как друзья делили фигуры | Игра- занятие | Игротека |
| 8. | 3.04, 10.03, 17.03, 24.03 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как Гусеница Фифа нашла украшение , Как Лопушок ловил муху , Как Ворон Мэтр приготовил для гостей сюрприз, Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям | Игра- занятие | Игротека |
| 9. | 8.05, 15.05, 22.05, 29.05 | 15.15- 15.40 | 25 мин | Как Ворон Мэтр помог Паучку решать задачу, Как Незримка Всясь создавал проблемы в пути, Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям | Игра- занятие | Игротека |

27. Рабочая программа воспитания (план)

| №№ п/п | Название мероприятия, события | Форма проведения | Сроки проведения |
|--------|--------------------------------------|--------------------------|------------------|
| 1. | Осень золотая | Экологический квест | 22.11.2023 г |
| 2. | Зимнее приключение в Фиолетовом лесу | Развлечение | 24.01.2024 г |
| 3. | Раз квадратик, два квадратик | Математическая олимпиада | 22.05.2024 г |

Список литературы

1. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие/ В.В.Воскобович, Н.А. Медова, Е.Д. Файзуллаева и др., 2017г.
2. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет), Харько Т.Г., 2021г.
3. Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик», Л.С. Вакуленко, В.В.Воскобович, О.М. Вотинова.
4. Бондаренко, Т.М. «Развивающие игры в ДОУ» [Текст] / Т.М. Бондаренко. - Изд.: Воронеж, 2009 г. - 192 с.;
5. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» [Текст] / В.В. Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с.;
6. Воскобович, В.В. Развивающие игры [Текст] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
7. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников/ З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.;
8. Михайлова, З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» [Текст] / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г. - 80 с.: ил.;
9. Никитин, Б.П. Развивающие игры [Текст] / Б.П. Никитин- Изд.: «Просвещение», 1994. - 160 с.: ил.;
10. Носова, Е.А. Логика и математика для дошкольников [Текст] / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2004. - 79 с.: ил.;
11. Смоленцова, А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей [Текст] / А.А. Смоленцова, О.В. Суворова. - СПб.: Детство – Пресс: 2010. - 112 с.;
12. Финкельштейн, Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет», 2013. - 46 с.: ил.;

13. Финкельштейн, Б.Б. «Страна блоков и палочек» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет», 2013. - 24 с.: ил.;
14. Финкельштейн, Б.Б. Лепим нелепицы. Альбом для занятий с блоками Дьенеша [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет», 2013. - 8 с.: ил.;
15. Финкельштейн, Б.Б. Палочки Кюизенера, блоки Дьенеша «Вместе весело играть» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет», 2015. - 12 с.: ил.