

Комитет по образованию администрации городского округа
«Город Калининград»
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города
Калининграда детский сад № 125

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» мая 2023 г.
Протокол № 5


«Утверждаю»
Заведующий МАДОУ д/с № 125
Е.Г. Арлаускене
Приказ № 123/о от «30» мая 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности
«Лабиринты игры»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 8 месяцев

Автор программы:
Татьяна Викторовна Малиновская
педагог дополнительного образования
г. Калининград

г. Калининград 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Предметом дополнительной образовательной программы развивающих игр В.В. Воскобовича является курс развития интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста с использованием многофункциональных развивающих игрушек. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Игры разработаны, исходя из интересов детей.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности. В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше. Сделать игру ведущей деятельностью, с помощью которой формируется все вышеперечисленное, нам помогают современные развивающие игры В.Воскобовича : «Игровизор», «Геококт», «Волшебный квадрат», «Теремки Воскобовича», «Складушки».

Технология решает следующие задачи: развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое; 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); гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал; формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

Обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или

формы. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущие идеи, заложенные в основу этой программы - 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.

Идея программы состоит в следующем: развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы

Игра - это такая форма деятельности, в которой ребенок воспроизводит основные смыслы человеческой деятельности и усваивает те формы отношений, которые будут реализованы и осуществлены впоследствии. Он делает это, замещая одни предметы другими, а реальные действия – сокращенными.

Игровые технологии - это вид организации процесса обучения, представленный различными увлекательными играми, взаимодействием педагога и воспитанников посредством воплощения некоторого сюжета.

Логика - «наука о правильном мышлении» или «способность к рассуждению». То есть для того, чтобы развить логическое мышление у дошкольника, нужно научить его правильно думать, рассуждать.

Фиолетовый лес – это сенсомоторная среда для детского развития. Она состоит из разных игровых зон. В этих зонах персонажи обучают ребят играть в разнообразные игры, помогает им в этом сказка.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лабиринты игры» имеет социально – гуманитарную направленность.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность программы

Процесс модернизации всей системы образования, предъявляет высокие требования к организации дошкольного образования, требуется поиск новых, более эффективных педагогических подходов к процессу образования детей дошкольного возраста.

Выделение системы дошкольного образования в самостоятельную образовательную ступень и принятие ФГОС ДО является важным этапом модернизации всей образовательной системы, обеспечивающим преемственность детского сада и школы. Следовательно, успешность ребенка в будущей школьной жизни во многом будет зависеть от того, насколько развитие, воспитание и образование воспитанников в детском саду будет эффективным.

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, дошкольная педагогика осуществляет поиск и создает все новые и новые подходы к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. При организации образовательной деятельности педагоги в первую очередь обращают внимание на выбор методов, методик и технологий, а также опираются на их эффективность в практической деятельности. Возникает необходимость использования современных педагогических технологий образования, в свете нового восприятия реалий сегодняшнего дня.

Инновационные (современные) технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка в современных социокультурных условиях. Инновационные технологии сочетают прогрессивные креативные технологии и традиционные, доказавшие свою эффективность в процессе педагогической деятельности.

Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр - широкий возрастной диапазон участников игр и их многофункциональность. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся, лучше ориентируются в социуме. Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Игры Воскобовича формируют творческий потенциал, развивают восприятие, мелкую моторику и психические процессы. Отмечено положительное влияние на умственные способности, память и концентрацию внимания, развиваются воображение и фантазия.

Практическая значимость образовательной программы

Практическая значимость заключается в том, что использование методик В.В Воскобовича в предметно-развивающей среде приводит к успешному развитию интеллектуальных, творческих способностей детей дошкольного возраста.

Принципы отбора содержания образовательной программы:

Развивающие игры Воскобовича – это творческая методика. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают ребенка к мышлению и творчеству.

Отличительные особенности программы

1. Многофункциональность. В процессе развивающих игр дошкольник осваивает цифры и буквы, запоминает цвета, знакомится с геометрическими фигурами, развивает мелкую моторику рук, совершенствует речь, развивает память, логику, воображение, совершенствует речь, развивает математические представления, развивает творческие способности и навыки конструирования. А главное способствуют формированию желания учиться, узнавать что-то новое и развивают навык самостоятельности. Таким образом, в процессе игровой деятельности ребенок всесторонне развивается.

2. Вариативность. Развивающие игры не надоедают дошкольнику, так как игру всегда можно чем-то дополнять и совершенствовать, включая новые элементы в игровую деятельность. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений.

Система постоянно усложняется благодаря развивающим вопросам и познавательным заданиям.

3. Возрастной диапазон. Одна и та же игра интересна как детям младшего дошкольного возраста, так и старшему, так как в ней имеются действия для детей трехлетнего возраста и многоуровневые задания для старших детей. Игры разработаны, исходя из интересов детей.

4. Творческий потенциал. Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами, дошкольник имеет возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность. Все игры Воскобовича направлены на развитие воображения, в процессе игровой деятельности ребенок может сочинить историю про созданный предмет.

5. Высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики рук.

6. Сочетание сказки и головоломки. Сказка для детей дошкольного возраста — дополнительная возраста. Ребенок не просто конструирует, но и окунается в волшебный мир. Развивающие игры отличаются образностью, разнообразностью, универсальностью и новизной восприятия. Дошкольник входит в проблемную ситуацию, где от него требуется четкий алгоритм, последовательность действий, анализ предложенного задания, осознания целей и поиска вариантов решения.

7. Методическое сопровождение. Многие игры сопровождаются дополнительными материалами: книгами со сказками, интеллектуальными заданиями и иллюстрациями.

8. Эмоциональная культура игры. Особенностью является легкость, ирония и юмор, благодаря которой ребенок воспринимает как язык партнерства, равенства и поддержки, когда становится нелегко.

Цель образовательной программы: всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, развитие его интеллектуально – творческих способностей посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи образовательной программы:

Обучающие:

- научить детей мыслить нестандартно, активизировать познавательную деятельность;
- формировать базисные представления: окружающем мире, математических представлений, речевых умений;

Развивающие:

- развивать познавательный интерес у детей, желание узнать что-то новое;
- развивать исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей среды, развитие наблюдательности;
- развивать воображение, креативное мышление (развивать способность видеть проблемную ситуацию под новым углом);
- развивать мелкую моторику;
- развивать у ребенка познавательный интерес, желания и потребности узнать новое;
- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развивать воображения, креативность, мышление (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

Воспитательные:

- создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач;
- поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 5-7 лет.

Возрастные особенности детей 5-7 лет позволяют усложнить материал. Педагог как участник игры дает возможность детям подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата. Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенку дается возможность предложить решение, выбрать способы действия, любую игру или придумать сюжетную линию. Затем взрослый выбирает наиболее интересные детские варианты и, исходя из этого, организовывает дальнейший ход ситуации.

Самостоятельная игровая деятельность детей 5-7 лет чрезвычайно важна для их развития. В самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретенных в совместной игровой деятельности детей и педагога, совершенствуются ручная умелость и интеллект и, самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность.

Особенности организации образовательного процесса

Набор осуществляется только из числа детей, посещающих дошкольную образовательную организацию, разместившую программу. Программа объединения предусматривает групповые формы работы с детьми. Состав групп: 9 – 16 человек.

Формы обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов за 32 недели – 64 часа (в неделю -2 раза по 1 часу). Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 25-30 минут; недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Объем и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 8 месяцев.

На полное освоение программы требуется 64 часа.

Основные методы обучения

Сюжет – это приключения персонажей в Фиолетовом лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические вещи.

Игровые действия – это складывание путем трансформации, расположение деталей на игровом поле по определенному алгоритму, составление из частей по образцу и замыслу, шнурование с помощью графического диктанта, конструирование контура по точкам координатной сетки.

Игровые роли – выполняют персонажи, такие как Гусь – капитан и Лягушки – матросы, Магнолик и его труппа, Околесик и гномы – будущие волшебники и другие. Педагог или ребенок, действуя с развивающей игрой, от лица персонажа решают проблемные ситуации и логические задачи, отвечают на различные вопросы

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности.

Планируемые результаты освоения программы:

- дети умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять, эффективно усваиваются математические представления, развивается самостоятельность в принятии и выборе решений, развивается речь-доказательство, речевое общение;
- умеют выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца;
- умеют видеть проблему, самостоятельно принимать решения;
- развитая мелкая моторика кистей рук.

Механизм оценивания образовательных результатов

Критерии оценки освоения образовательной программы: для выявления эффективности освоения программы используются следующие методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детского творчества.

Низкий уровень: 1-3 балла

- 1)ребенок плохо ориентируется в направлении движения;
- 2)ребенок выполняет задание, допуская множество неточностей, выполняет задание с помощью взрослого;
- 3) при составлении сказки отсутствует сюжет, сказка состоит из набора простых предложений;

Средний уровень: 4-6 баллов

- 1) задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого
- 2) ребенок выполняет задание, то есть улавливает закономерность в следовании линии, симметрично отображает узор на поле и переносит его на игровое поле, допуская неточности при выполнении задания;
- 3) при составлении сказки сюжет простой, сказка состоит из набора простых предложений;

Высокий уровень: 7-9 баллов

- 1)задание выполнено без ошибок;
- 2)ребенок выполняет задание, то есть улавливает закономерность в следовании линии, симметрично отображает узор на поле и переносит его на игровое поле;
- 3)при составлении сказки, сказка имеет оригинальный сюжет, который объединяет всех героев; имеются основные части: начало, середина, конец; в сказке не менее 8-12 предложений, есть сложносочиненные предложения.

Формы подведения итогов реализации программы

- диагностика;
- открытое занятие для родителей.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве нормативно-правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказ Министерства образования Российской Федерации от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

1) Материально-технические условия реализации образовательной программы.

Специально оборудованная комната, которая погружает детей в сказочный мир игры, предметно – развивающая среда «Фиолетовый лес», коврограф «Ларчик», игры, пособия и персонажи. Все развивающие игры и пособия в количестве рассчитанном на 9-10 человек.

Развивающие игры В. В. Воскобовича можно классифицировать на игры:

- направленные на творческое конструирование (геоконт);
- развивающие логику и воображение (квадрат Воскобовича);
- развивающие речь и обучающие чтению (конструктор букв);
- развивающие математические способности (кораблик Брызг-Брызг, логоформочки и т.д).

Содержание программы обуславливает необходимость использования разных форм и методов обучения.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию.

- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности ребят на занятиях:

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);

- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);

- словесный - рассказ, объяснение, беседа;

- стимулирования (соревнования, поощрения).

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Пространственная-предметная среда (наглядные пособия, стенды и др.)

Кадровые.

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, имеет высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

2) Формы контроля и оценочные материалы

Для выявления эффективности освоения программы используются следующие методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детского творчества.

| | | |
|--|---|---|
| <i>Высокий уровень</i> — оптимальное развитие качества или навыка | <i>Средний уровень</i> — качество или навык находится в развитии | <i>Низкий уровень</i> — развитие качества или навыка находится в |
|--|---|---|

| | | |
|---|---|--|
| | | начальной стадии развития |
| задание выполнено без ошибок | задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого | ребенок плохо ориентируется в направлении движения |
| ребенок выполняет задание, то есть улавливает закономерность в следовании линии, симметрично отображает узор на поле и переносит его на игровое поле; | ребенок выполняет задание, то есть улавливает закономерность в следовании линии, симметрично отображает узор на поле и переносит его на игровое поле, допуская неточности при выполнении задания; | ребенок выполняет задание, допуская множество неточностей, выполняет задание с помощью взрослого |
| при составлении сказки, сказка имеет оригинальный сюжет, который объединяет всех героев; имеются основные части: начало, середина, конец; в сказке не менее 8-12 предложений, есть сложносочиненные | при составлении сказки сюжет простой, сказка состоит из набора простых предложений; | при составлении сказки отсутствует сюжет, сказка состоит из набора простых предложений |

| | | |
|--------------|--|--|
| предложения. | | |
|--------------|--|--|

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Уровневая дифференциация образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально – гуманитарной направленности «Лабиринты игры» относится к ознакомительному уровню программ.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

8 месяцев обучения (64 часа, 2 часа в неделю)

Тема 1. Свойства (16 ч.)

Теория: Понятия геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, трапеция); структурных элементов геометрических фигур (сторона, угол, вершина); связи и зависимости между группами фигур по количеству углов, сторон.

Практика:

- поиск геометрических фигур по признакам (цвет, форма, размер); придумывание из них силуэта (игра «Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 3»);
- решение задач на пересечение множеств геометрических фигур (круги Эйлера на ковровографе «Ларчик»);
- поиск геометрических по признакам (форма, размер), составление предметного силуэта путем наложения пластинок на схему («Прозрачный квадрат»);
- конструирование контура геометрических фигур (квадрат) трансформация одних геометрических фигур в другие и предметные силуэты

(«Геоконт Малыш»);

– выкладывание геометрических фигур («Разноцветные веревочки»).

– трансформация квадрата в треугольник путем сложения его пополам по диагонали («Квадрат Воскобовича»);

– определение формы геометрических фигур, поиск фигур по одинаковой части («Логоформочки 5»);

– вышивание контуров фигур «квадрат», «треугольник», «шляпа для гриба», придумывание на что похож квадрат, поиск в окружающей обстановке предметов круглой формы («Шнур – затейник»)

– определение и называние фигуры «трапеция», поиск геометрических фигур по признакам, составление силуэта «лампа» по схеме («Чудо - соты 1»);

– группировка пластин по форме, нарисованных геометрических фигур («Прозрачный квадрат»)

Тема 2. Пространственные отношения (16 ч.)

Теория: понятия пространственных отношений, план - как уменьшенное, смоделированное отношение между предметами.

Практика:

– конструирование головоломок по алгоритмам «пространственное положение» и «цвет», по понятиям «слева наверху», «слева внизу», «справа наверху», «справа внизу» («Чудо – соты»);

– вышивание трех дорожек по образцу («Шнур – затейник»);

– сравнение фигур и определение в них общей части, понимание пространственных характеристик «верх», «низ» («Логоформочки 5»);

– выкладывание с помощью разноцветных веревочек, кружочков, квадратов выкладывание плана местности, ориентировка на плоскости («Коврограф «Ларчик»»);

– придумывание и составление силуэта «цветок», составление целого из разного количества частей, выкладывание горизонтальных рядов с

- учетом закономерности – увеличение количества частей («Чудо – цветок»);
- группировка предметов по цвету и пространственному положению, решение задач на определение высоты предметов («Кораблик Плюх – Плюх»);
 - сортировка пластин по цвету элементов, составление цифр «1», «8», «3» путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет («Прозрачная цифра»)
 - запоминание пространственных положений разноцветных предметов (цвета радуги), конструирование из палочек цифр на память и по схеме (№ Волшебная восьмерка»).

Тема 3. «Числа и цифры» (16 ч.)

Теория: Цифры от 1 до 9. Состав числа из единиц. Связи и зависимости между числами, отношения чисел (больше, меньше на 1, 2).

Практика:

- обозначение чисел цифрами, отсчитывание заданного количества предметов, сравнение их по количеству («Математические корзинки 10»);
- называние цифры, выстраивание числового ряда, выстраивание числового ряда в обратном порядке, определение последовательности цифр в натуральном ряду («Забавные цифры»);
- составление фигур из разного количества частей, сравнение предметов по количеству («Лепестки»);
- обозначение количества частей в фигуре цифрами («Чудо – соты»);
- определение высоты мачт, их порядковые номера, пространственного положения, предметов, относительно друг друга («Кораблик Плюх – Плюх»);
- действия с числами, составление и решение задач, записывание действий и решения задач («Игровизор»)
- решение задач на поиск цифр в числовом ряду («Счетовозик»).

Тема 4. Развитие логического мышления и воображения (16 ч.)

Теория: правила выполнения игровых заданий; обсуждение образов, сказочных сюжетов, которые придумывают дети в процессе выполнения задания.

Практика:

- выкладывание геометрических фигур в ряд, решение задачи на изменение размера фигуры, придумывание и составление предметного силуэта, называние, определение функции предметов, решение задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), решение проблемной ситуации («Фонарики»);
- составление по схеме, обведение частей на листе бумаги, дорисовка полученного изображения («Чудо – соты»);
- придумывание и конструирование предметного контура, достраивание его до образца, называние полученного предмета, конструирование по рисунку («Геоконт Малыш»);
- Составление силуэта по схеме, определение недостающих деталей в силуэте, достраивание его до образца, составление башни из фигур-головоломок по алгоритму «цвет» («Чудо – крестики 2»);
- Складывание по схеме фигуры за счет перемещения частей в пространстве («Квадрат Воскобовича»);
- Решение логической задачи на поиск предмета по признакам («Игровизор»).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-------|------------------------|------------------|--------|----------|--|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | «Свойства» | 16 | 2 | 14 | Устный опрос. Составление индивидуальных карт с заданиями. |
| 2 | «Пространственные | 16 | | 14 | Устный опрос. Составление |

| | | | | | |
|---|--|-----------|----------|-----------|---|
| | <i>отношения»</i> | | 2 | | индивидуальных карт с заданиями. |
| 3 | <i>«Числа и цифры»</i> | 16 | 2 | 14 | Устный опрос. Составление индивидуальных карт с заданиями. |
| 4 | <i>«Развитие логического мышления и воображения»</i> | 16 | 2 | 14 | Составление сказочного сюжета, использование игр по выбору ребенка. |
| | Итого | 64 | 8 | 56 | |

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

| Режим деятельности | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально - гуманитарной направленности «Лабиринты игры» |
|------------------------------------|--|
| Начало учебного года | 01 октября |
| Продолжительность учебного периода | 32 учебные недели |
| Продолжительность учебной недели | 5 дней |
| Периодичность учебных занятий | 2 раза в неделю |
| Количество часов | 64 |
| Окончание учебного года | 31 мая |
| Период реализации программы | 01.10.2023 – 31.05.2024 |

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – ознакомление дошкольников с культурными традициями, бытом своей страны, обогащение чувственного, эмоционально-ценностного, эстетического опыта, посредством народного творчества, развития художественно-образного мышления, способностей к творчеству, Поставленная цель реализуется через следующие задачи:

- формирование основ гражданской идентичности: чувства сопричастности и гордости за свою Родину, уважения к истории и культуре народа;
- воспитание нравственных качеств личности ребёнка;
- освоение ребёнком основных социальных ролей, моральных и этических норм;
- приобщение детей к культурным традициям своего народа, общечеловеческим ценностям;
- приобретение детьми базисных знаний о духовности и нравственности через сказки;
- формирование у детей интереса к духовным и нравственным проблемам, воспитание личностного отношения к фольклорным произведениям.

Используемые формы воспитательной работы: беседы, игры, открытое занятие.

Методы: наглядные, словесные.

Планируемый результат: повышение мотивации к развитию творческих способностей; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности; умение уважать и ценить результаты чужого труда.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

| № п/п | Название мероприятия, события | Форма проведения | Сроки проведения |
|----------|--|--|---------------------|
| 1 | Инструктаж по технике безопасности, соблюдение санитарно-гигиенических норм и правил поведения на занятиях | Правовое воспитание и культура безопасности | Октябрь |
| 2 | Игры на знакомство и командообразование | Нравственное воспитание | Октябрь-май |
| 3 | Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию | Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное Воспитание | Октябрь-май |
| 4 | Чтение произведений разных народов и национальностей нашей страны | Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное, социокультурное воспитание | Октябрь-май |
| 5 | Разучивание | Здоровьесберегающее | Октябрь- |

| | | | |
|----|--|---|--------------|
| | физкультминутки, разминок, выполнение различных упражнений | воспитание | май |
| 6 | Формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию, межкультурную коммуникацию | Формирование коммуникативной культуры | Октябрь-май |
| 7 | Военно-патриотические игры | Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное Воспитание | Февраль, май |
| 8 | Беседа на тему: «Наши дорогие мамы и бабушки» | Воспитание семейных ценностей | Март |
| 9 | Беседа на тему «Бессмертный полк» | Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное Воспитание | Май |
| 10 | Открытое занятие для родителей | Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование | Май |

| | | | |
|--|--|-----------------------------|--|
| | | коммуникативной культуры | |
|--|--|-----------------------------|--|

Список литературы:

Нормативные правовые акты:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

Для педагога дополнительного образования:

1. С.Д. Сажина «Составление рабочих учебных программ для ДОУ.» «Т Ц Сфера», 2006
2. Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009
3. Петровский В.А., Ярошевский М.Г. «Основы теоретической психологии», М. Инфа-М, 1998.
4. «Новый подход к содержанию и организации дошкольного образования детей 5-6 лет», Полиграфист. 2008.
5. Карелина С.Н. «Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича», ДП., 2008.№10.
6. В. Воскобович «Сказочные лабиринты игры. СПб», 2000
7. Васильева В.Н. «Игра - путь к познанию предметного мира», Дп, 2008, №6
8. Васильева М.А. «Программа воспитания и обучения в детском саду», М. Мозаика-Синтез, 2005.
9. Новикова В.П. «Математика в детском саду», М. Мозаика-Синтез,2007.