

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №110 комбинированного вида  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА  
Протокол  
Педагогического совета  
№ 2  
от « 29 » 09 20 23 г.

УТВЕРЖДЕНА  
Приказ № 17/1-ПД  
от « 29 » 09 20 23 г.  
Заведующий ГБДОУ детский сад № 110  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга  
И.А.Шорникова

Дополнительная общеразвивающая программа

**«РАЗВИВАЛКА-2»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок освоения: 1 год

Разработчик:  
Гареева Елена Евгеньевна,  
педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана с учётом следующих основных нормативно-правовых документов:

### Федеральный уровень

- **Об утверждении Порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам**// Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629
- **Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей** // Приказ Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 №467
- **Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года**// Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р

### Региональный уровень

- **«Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными и предпринимателями Санкт-Петербурга»**// Распоряжение Комитета по образованию СПб от 25.08.2022 № 1676-р.

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы **социально-педагогическая**

**Адресат программы:** дополнительная общеразвивающая программа предназначена для обучающихся в возрасте 5-7 лет.

### **Актуальность программы**

Разработчики ФГОС дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России №1155 от 17.10.2013 г.) отмечают, что «познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности...». Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками.

Что интересно дошкольнику? Он любит играть, а ещё его очень привлекают современные компьютерные технологии.

Данная программа является синтезом технологии развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий.

**Уровень освоения программы** - общекультурный.

**Объём и срок освоения программы** – 1 год, 32 часа.

**Цель программы** – стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование положительной мотивации к обучению через формирование элементарных математических представлений.

Программа решает следующие задачи:

### **Обучающие:**

Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.

- формировать общеучебные умения и навыки (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.)
- развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

**В контексте познавательного развития решаются также задачи математического образования детей дошкольного возраста:**

- углублять представления детей о множестве, числе, величине, форме, пространстве;
- закреплять умения и навыки в счёте, вычислениях, измерениях;
- закреплять знание детьми математической терминологии.

**Развивающие:**

- развивать у дошкольников интерес к логическим играм;
- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, воображение);
- развивать желание активно познавать и производить математические действия, решать логические задачи, конструировать и моделировать с учётом избирательности и предпочтения детей;
- развивать самостоятельность в процессе познавательно-исследовательской деятельности: в выдвижении предположений, отборе способов проверки, достижении результата, их интерпретации и применении в деятельности.

**Воспитательные:**

- Воспитывать умение концентрировать внимание для выполнения задания;
- Работать индивидуально и в команде;
- Воспитывать коммуникативные качества.
- Воспитывать положительные нравственные качества.

**Планируемые результаты программы.**

В результате освоения программы ребёнок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, наличие (отсутствие) углов и т.д.);
- умеет выделять его по заданным свойствам, аргументировать своё решение;
- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;
- способен применить данные знания в другой «бытовой» ситуации;
- сравнивает группы предметов путем наложения, сопоставления и счета;
- имеет представление о различных величинах объекта длина, ширина, высота, толщина;
- может сравнивать величины объектов различными способами путем наложения и приложения;
- знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойства, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о четырехугольниках, многоугольниках;
- ориентируется на плоской поверхности в направлениях направо, налево, вверх, вниз;
- решает простые логические задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией;
- заложены основы для дальнейшего изучения состава числа.

В целом, у дошкольника сформирована высокая познавательная активность, положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

–

**Организационно-педагогические условия реализации программы:**

- язык реализации – государственный язык Российской Федерации - русский;
- форма обучения – очная.

**Условия набора и формирования групп.**

**Условия набора:** принимаются дети 5-7 лет на основе заявления родителей (официальных представителей).

**Наполняемость группы:** 10-12 человек.

Наполняемость учебных групп и максимально допустимый объем образовательной нагрузки соответствует нормам санитарных правил СП 2.43648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28.

### ***Отличительная особенность Программы:***

В основе программы «Развивалка» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр. Занятия осуществляются с учетом традиционных разделов, описанных в Основной Образовательной Программе Дошкольного Образования ГБДОУ №110: «Количество», «Форма», «Величина», «Ориентировка в пространстве», «Ориентировка во времени». Добавлен раздел, условно названный «Логические задачи», где выделены упражнения на развитие конструктивного, логического и комбинаторного мышления.

**Особенности организации образовательного процесса.** Программа создана в концепции развивающего обучения.

Технологии программы учитывают способности, навыки и умения, которые существуют у ребёнка на сегодняшний день, включающие способности ребёнка, данные с рождения (например, гибкость, музыкальность, то, что ребёнок способен делать самостоятельно).

### **Основные принципы обучения**

Обучение проводится согласно системе принципов, сформулированных авторами в сфере деятельностного метода и развивающего обучения (Л.Г. Петерсон):

- ✓ *Принцип психологической комфортности* (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса). Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме, «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая) среда дает ребенку чувство безопасности. В рамках сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.
- ✓ *Принцип деятельностного подхода* (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми). Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добывать» новые знания, чтобы выйти из затруднения. Отсутствие довлеющей роли педагога, дает возможность детям раскрыться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить. Ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно, если «ошибка» может привести к новому неординарному решению.
- ✓ *Принцип минимакса* (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей, продвижения каждого ребенка своим темпом). Различные уровни выполняемых заданий и их разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком-либо виде деятельности.
- ✓ *Принцип формирования целостного представления о мире* (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира). Несмотря

на сказочность сюжетов, они являются отражением окружающего мира. Занятия разрабатываются с учетом лексических тем. Знания переносятся в бытовую обстановку.

- ✓ *Принцип вариативности* (формирование у детей умения осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия). Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.
- ✓ *Принцип творчества* (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности). Развивающие игры - наиболее эффективное средство для осуществления этого принципа.

**Формы проведения занятий.** Основной формой обучения является занятие в форме игры.

**Форма организации занятий** - групповая, с учетом индивидуальных особенностей обучающихся.

**Методы и приёмы проведения занятий:**

- наглядный метод (демонстрация, показ, презентация)
- словесный метод (беседа, обсуждение, чтение)
- практический (викторина, развивающие игры, логические задания)

**Материально-техническое обеспечение программы.**

Для реализации данной программы в образовательном учреждении должны быть созданы следующие условия:

- наличие отдельного кабинета или части помещения для проведения групповых занятий, оснащённого компьютером, проектором, фланелеграфом.
- создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес», пособия и игры В.В. Воскобовича) для совместной деятельности
- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения

***Наименование игр и пособий В.Воскобовича***

№	Наименование		Кол- во
1.	Развивающая среда	«Фиолетовый лес»	1
2.	персонаж	Ворон Метр	1
3.	персонаж	Незримка Всясь	1
4.	персонаж	Комплект "Гусь и Лягушки" ( 4 шт)	1
5.	персонаж	Медвежонок Мишик	1
6.	персонаж	Пчелка Жужа	1
7.	персонаж	Комплект "Гномы" (7 шт)	1
8.	персонаж	Малыш Гео	1
9.	персонаж	Долька	1
10.	персонаж	Паучок	1
11.	пособие	Комплекты кружков и веревочек	1
12.	игра	Набор цифр и знаков	1
13.	игра	Игровизор +маркер	10
14.	игра	«Математические корзинки 5»	10
15.	игра	Геоконт «Малыш»	10
16.	игра	Геоконт «Великан»	1
17.	игра	«Геовизор»	10

18.	игра	«Чудо-крестики 1»	11
19.	игра	«Чудо-соты 1»	10
20.	игра	«Чудо-соты 1 Ларчик»	1
21.	игра	«Фонарики (с держателями)»	10
22.	игра	«Фонарики Ларчик»	1
23.	игра	«Логоформочки - 3»	10
24.	игра	«Логоформочки Ларчик»	1
25.	игра	«Черепашки Пиаמידка»	10
26.	игра	Кораблик «Плюх-плюх»	10
27.	игра	«Волшебная восьмерка-1»	10
28.	игра	«Волшебная восьмерка - 3»	1
29.	игра	Квадрат Воскобовича двухцветный	11
30.	игра	Квадрат Воскобовича четырехцветный	11
31.	игра	Прозрачный квадрат	10

### *Другое оборудование*

№	Наименование		Кол-во
1.	Пособие	Счётный материал «Грибы», «Морковка» по	10
2.	Пособие	Набор счётного материала «Учись считать»	10
3.	Пособие	Тканевый мешок	1
4.	Игра	Карточки с кружками от 1 до 9	10
5.	Пособие	«Блоки Дьенеша»	10
6.	Пособие	«Палочки Кьюзенера»	5
7.	Игра	«Сложи узор»	10
8.	Набор	Тела геометрические	1

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### Учебный план Дополнительной общеразвивающей программы «Развивалка.ру-2» на учебный год

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Наблюдение Анализ продуктов деятельности
2.	«Фиолетовый лес»: знакомство с окружающим миром	6	2	4	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
3.	«Коврограф «Ларчик», эталонные конструкторы формирование представлений о сенсорных эталонах	7	2	5	Наблюдение, анализ продуктов деятельности

3.	«Чудо-конструкторы» - анализ, синтез, логические операции	6	2	4	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
4.	«Игровизор» - формирование графических навыков	3	1	2	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
5.	Знаковые конструкторы	4	1	3	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
6.	«Кораблик «Плюх-Плюх» формирование количественных и пространственных отношений	4	1	3	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
7.	Контрольные и итоговые занятия	1		1	Открытое занятие, викторина
		32	10,5	21,5	

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
реализации дополнительной общеразвивающей программы  
**«РАЗВИВАЛКА»**  
на 2023–2024 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	04.10.2023	22.05.2024	32	32	32	1 раз в неделю по 1 учебному часу

Учебный час- 30 минут

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Рабочая программа дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Развивалка» направлена на развитие познавательного интереса к окружающему миру природы, расширение поведенческих реакций в различных жизненных ситуациях, укрепление и сохранения здоровья обучающихся.

**Целью** программы является стимулирование познавательного и сенсорного развития дошкольника, стимулирование положительной мотивации к обучению через формирование элементарных математических представлений.

### **Обучающие:**

Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.

- формировать общеучебные умения и навыки (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.)
- развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

**В контексте познавательного развития решаются также задачи математического образования детей дошкольного возраста:**

- углублять представления детей о множестве, числе, величине, форме, пространстве;
- закреплять умения и навыки в счете, вычислениях, измерениях;
- закреплять знание детьми математической терминологии.

### **Развивающие:**

- развивать у дошкольников интерес к логическим играм;
- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, воображение);
- развивать желание активно познавать и производить математические действия, решать логические задачи, конструировать и моделировать с учётом избирательности и предпочтения детей;
- развивать самостоятельность в процессе познавательно-исследовательской деятельности: в выдвижении предположений, отборе способов проверки, достижении результата, их интерпретации и применении в деятельности.

### **Воспитательные:**

- Воспитывать умение концентрировать внимание для выполнения задания;
- Работать индивидуально и в команде;
- Воспитывать коммуникативные качества.
- Воспитывать положительные нравственные качества.

### **Планируемые результаты:**

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т.д.);
- умеет выделять его по заданным свойствам, аргументировать свое решение;
- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;
- решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные «подручные» средства (пальцы, счетный материал, числовой отрезок, в уме).
- способен применить данные знания в другой ситуации, например, произвести расчет монетами (без сдачи);

- может составить текстовую задачу с опорой на наглядность, решить ее, записать решение, дать развернутый ответ;
- сравнивает группы предметов путем сопоставления и счета;
- отвечает на вопрос «На сколько больше (меньше)?»;
- имеет представление о различных величинах объекта длина, площадь, вес, объем, о мерах и мерках этих величин;
- может использовать в качестве мерки различные предметы. Например, меркой длины (высоты) могут служить флажки («Кораблик «Плюх-плюх»), мерные веревочки, клетка и т.д.
- знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойства, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о ромбе, трапеции, четырехугольниках, многоугольниках;
- может разделить круг, квадрат на 2, 4 равные части; хорошо конструирует по схеме, используя различные конструкторы;
- ориентируется на листе бумаги (8 направлений), способен выполнить графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знает времена года, дни недели, месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после).
- имеет представление о часах; определяет время с точностью до получаса.
- решает простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией;

## СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Каждое занятие имеет свой сказочный сюжет в рамках развивающего пространства «Фиолетовый лес». Персонажи, населяющие этот лес, просят детей о помощи, приглашают в гости, знакомят с играми, учат и учатся у детей, и т.д. Такой подход оживляет, одухотворяет образовательную деятельность, что позволяет решать разнообразные воспитательные задачи.

### *Описание структуры занятия*

Каждое занятие имеет свой сказочный сюжет в рамках развивающего пространства «Фиолетовый лес». Персонажи, населяющие этот лес, просят детей о помощи, приглашают в гости, знакомят с играми, учат и учатся у детей, и т.д. Такой подход оживляет, одухотворяет образовательную деятельность, что позволяет решать разнообразные воспитательные задачи.

### *Описание структуры конспекта занятия*

Познавательные и развивающие задачи могут варьироваться в зависимости от уровня освоения материала на предыдущих этапах.

Исходя из вышеизложенного, в конспектах перечисляются только образовательные задачи в соответствии с разделами по ФЭМП: количество, форма, величина, ориентация на плоскости, ориентация в пространстве. В задачах присутствует условный раздел «Логические задачи», который объединяет в себе логические, комбинаторные, нестандартные задачи. Такой подход дает возможность отслеживать в течение года логику и полноту предлагаемого материала.

Часто на занятии делается акцент на конкретную лексическую (речевую) тему («Овощи», «Фрукты», «Домашние птицы» и т.д.). Это не только позволяет интегрировать материал из разных образовательных областей согласно ФГОС дошкольного образования, но и в дальнейшем решать задачи познавательного развития (классификация, выделение

лишнего предмета, определения критерия деления множества объектов на группы, составление и решение текстовых задач с этими объектами).

Далее перечисляются необходимые материалы в соответствии с различным уровнем оснащения. Демонстрационный материал первой графы предполагает полное оснащение: интерактивная доска, белая магнитная доска, коврограф «Ларчик». Во второй графе указаны необходимые материалы при наличии только комплекта коврограф «Ларчик». Наличие интерактивной доски существенно ускоряет процесс «смены кадра», но ее отсутствие не лишает возможности выполнять предлагаемые задания. Раздаточный материал состоит из блоков, которые размещаются на плоскости стола (рабочего места). Первый используемый блок обычно размещается в центре, остальные в левом (правом) верхнем углу. «Наведение порядка» на рабочем месте означает, что оно должно принять первоначальный вид. Данным пунктом не стоит пренебрегать, т.к. во-первых это облегчает работу педагога, а во-вторых дает дошкольнику сигнал об окончании занятия и приучает его в конце деятельности приводить место этой деятельности в порядок.

Затем излагается ход занятия. Поскольку весь наглядный и рабочий материал в основном заложен в слайдах (страницах) презентации, то и деление материала, этапы занятия соответствуют слайдам. Поскольку сюжетность, целостность предлагаемых занятий позволяет назвать каждое дидактической игрой, то возникает сложность с классификацией этапов занятия. Одна и та же деятельность может осуществляться как в рамках изучения нового материала, так и в упражнении, в зависимости от подготовки дошкольника.

В любом случае, она подчинена в сознании ребенка основной цели – развитию кульминации сюжета, т.е. преодоление сложностей, в процессе которого дошкольник и обучается, приводит к «награде», а именно креативному заданию.

Следует отметить, что в процессе данной образовательной деятельности задействованы оба полушария головного мозга - «логическое» и «творческое», поэтому каждый ребенок способен почувствовать себя успешным, по крайней мере, в одном виде деятельности. Это способствует повышению самооценки, стимулирует познавательную активность, дает ощущение комфорта и безопасности. Внимательный педагог увидит много поводов похвалить работу каждого ребенка.

Для каждого занятия предлагается тематическая физкультминутка. Тексты некоторых физкультминуток полезно выучить заранее, более полную информацию можно посмотреть на соответствующих сайтах (ссылки приводятся в списке литературы).

Игры с развивающими пособиями могут быть продолжены в самостоятельной детской деятельности.

№	Тема	Содержание	Контроль
1	Вводное занятие «Огород Всюся» - выявление уровня знаний и умений детей на начало уч.года	<b>Теория:</b> знакомство. Правила поведения на занятии. Инструктаж по технике безопасности. Объяснение <b>Практика:</b> выполнение заданий <b>количество:</b> счёт и отсчитывание предметов, соотнесение количества и цифры, сравнение групп предметов по количеству. <b>форма:</b> Знание фигур: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник. <b>Оrientировка в пространстве:</b> Расположение предметов на листе, определение направления движения (направо, налево, вверх, вниз). Определение «лишнего» предмета, поиск признака. Конструирование по схеме (игра «Чудо-крестики 1»).	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
2	В саду у Всюся выявление уровня знаний и умений детей на начало	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. Знакомство с игрой «Чудо-крестики» <b>Практика: количество:</b> Деление группы предметов на 2 части по некоторому признаку. Составление и решение	Наблюдение, анализ продуктов деятельности

	уч.года	задачи по картинке. <b>форма:</b> Свойства предметов (фигур) – цвет, форма. Ориентировка в пространстве: Расположение предметов на листе, определение направления движения (право, лево, верх, вниз). Классификация предметов по признаку. Конструирование по схеме (игра «Чудо-крестики 1»).	
3	<b>За грибами.</b> Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года.	<b>Теория:</b> Объяснение, рассказ, показ <b>Практика: обсуждение</b> <b>количество:</b> Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнение домика числа 4 на основе наглядности. Игра «Математические корзинки -5». <b>ориентировка во времени :</b> Части суток - повторение. Конструирование по схеме (игра «Чудо-крестики 1») Классификация.	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
4	<b>Путешествие на корабле.</b> Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности у дошкольника.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ <b>Практика:</b> обсуждение, <b>количество:</b> Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше). Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнение домика числа 5 на основе наглядности. Игра «Математические корзинки -5». <b>величина:</b> сравнение по высоте Поиск закономерности – чередование (3 предмета). Игра «Кораблик "Плюх-Плюх"».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
5	<b>Грибная поляна.</b> Обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы. Формирование мыслительных операций обобщение и классификация.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>Количество:</b> Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше). Заполнение домика числа 6. Д/игра «Четвертый лишний», комбинаторика (игра «Кораблик "Плюх-Плюх"».)	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
6	<b>Радужные гномы.</b> Развивать умение отвечать на поставленный вопрос, быть внимательными к формулировке.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Заполнение домика числа 7. Решение текстовых задач. <b>Ориентировка во времени:</b> дни недели <b>логические задачи:</b> Задачи с палочками (игра «Волшебная восьмерка - 1»).	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
7	<b>Волшебная восьмерка.</b> Формирование умения применять знания в нестандартной ситуации.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Заполнение домика числа 8. Решение текстовых задач. <b>ориентировка:</b> Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево).; <b>величина:</b> Сравнение полосок по длине. Мерка. <b>логические задачи:</b> Тренировка памяти и внимания (игра «Волшебная восьмерка – 1»)	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
8	<b>Линейка</b> Формирование	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями	Наблюдение, анализ

	<p>умения рационально выполнять задание. Формирование мыслительных операций сравнение и аналогия.</p>	<p><b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b>  <b>количество:</b> Заполнение домика числа 9. Решение текстовых задач. Числовой отрезок.  <b>величина:</b> Измерение длин с помощью линейки.  Сравнение длин на основе измерений.  <b>ориентировка в пространстве:</b> Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево).  Задачи с палочками. Преобразования (игра «Волшебная восьмерка – 1».)</p>	<p>продуктов деятельности</p>
9	<p><b>В гостях у Лягушонка.</b>  Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий.</p>	<p><b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями  <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b>  <b>количество:</b> Цифра 0. Число 10. Заполнение домика числа 10. Решение текстовых задач. Числовой отрезок.  <b>ориентировка в пространстве:</b> Движение по направлениям (направо, налево).  Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича 2-х цв.»).</p>	<p>Наблюдение, анализ продуктов деятельности</p>
10	<p><b>Птичий двор.</b>  Формирование умения преодолевать сложности, прилагать усилия в процессе выполнения заданий придумывать свои решения и отстаивать их.</p>	<p><b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями  <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b>  <b>количество:</b> Число 11. Деление группы предметов по некоторому признаку на две части. Сравнение двух групп предметов.  <b>ориентировка в пространстве:</b> Движение по направлениям (направо, налево).  Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича 2-х цв.»).</p>	<p>Наблюдение, анализ продуктов деятельности</p>
11	<p><b>Месяцы.</b>  Формирование умения взаимодействовать в группе.</p>	<p><b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями  <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b>  <b>количество:</b> Число 12. Десятки и единицы. Способы получения числа 12 на основе наглядности.  <b>величина:</b> Деление круга на 2, 4 равные части. Половина, четверть круга, квадрата.  <b>ориентировка во времени:</b> Времена года. Месяцы. Основные характеристики.  <b>логические задачи:</b> Конструирование (Игра «Квадрат Воскобовича 4-х цв.»)</p>	<p>Наблюдение, анализ продуктов деятельности</p>
12	<p><b>Часы.</b>  Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи.</p>	<p><b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство с пособием «Прозрачный квадрат»  <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b>  <b>количество:</b> Решение текстовых задач с использованием часов.  <b>Форма:</b> Классификация фигур по свойствам.  <b>ориентировка в пространстве:</b> Графический диктант. Симметричное отражение относительно вертикальной оси.  <b>Ориентировка во времени:</b> Часы. Определение времени с точностью до часа.  Конструирование «Прозрачный квадрат».</p>	<p>Наблюдение, анализ продуктов деятельности</p>
13	<p><b>Птицы.</b>  Развитие воображения и</p>	<p><b>Теория:</b> Объяснение, показ схем и выполнение симметричных узоров на Прозрачном квадрате  <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b></p>	<p>Наблюдение, анализ продуктов</p>

	мышления.	<b>количество:</b> Соединение точек по порядку. Решение текстовых задач. Счет двойками (тройками). Конструирование «Сложи узор», «Прозрачный квадрат».	деятельности
14	<b>Площадь.</b> Формирование мыслительных операций обобщение и классификация.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями: гному <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10 и 10+. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке). Конструирование «Прозрачный квадрат».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
15	<b>Площадь. Мерка.</b> Формирование мыслительных операций анализ и аналогия.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, чтение сказки знакомство с пособием «Черепашки» <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке). <b>величина:</b> Площадь. Мерка. Сравнение площадей с помощью мерки. Конструирование «Прозрачный квадрат».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
16	<b>Хранитель Озера Айс.</b> Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10. <b>величина:</b> Площадь. Мерка. Расположение фигур в порядке увеличения площади. Конструирование «Прозрачный квадрат».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
17	<b>Весы. Магазин.</b> Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение текстовых задач с использованием весов. <b>величина:</b> Вес. Мера веса килограмм. Сравнение тяжелее (легче) на... <b>ориентировка в пространстве:</b> Симметричное отражение относительно вертикальной оси. <b>логические задачи:</b> Конструирование «Чудо-крестики 1».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
18	<b>Монеты (магазин).</b> Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей. Решение примеров на сложение. Деление множества на отдельные части (овощи, фрукты, грибы). Закономерности – чередование (Кораблик «Плюх-Плюх»), логические задачи на соотнесение веса, количества и цены.	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
19	<b>День Защитника Отечества.</b> Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание <b>форма:</b> Классификация фигур по свойствам.  <b>ориентировка в пространстве:</b> графический диктант ориентировка во времени: Часы. Определение времени с точностью до часа (*получаса).	Наблюдение, анализ продуктов деятельности

	необходимые знания для решения поставлен. задачи.	Конструирование «Прозрачный квадрат», комбинаторика Кораблик «Плюх-Плюх».	
20	<b>Мебель (магазин).</b> Формирование мыслительных операции анализа и синтеза, навыков самоконтроля правильности выполнения заданий.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение. Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей. <b>Форма:</b> Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его формы с учётом размера. Ориентировка в пространстве: Раскладывание предметов на плоскости и с учётом взаимного расположения <b>логические задачи:</b> Выбор предметов, удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики»	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
21	<b>Мамин День.</b> Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение. <b>Форма:</b> Классификация фигур по свойствам. Ориентировка во времени: часы, решение задач <b>логические задачи:</b> Выбор предметов, удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики Комбинаторика, конструирование по схеме игра «Чудототы».	
22	<b>Принцесса в башне (таблица).</b> Формирование мыслительных операции анализа и синтеза, навыков самоконтроля правильности выполнения заданий.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание. <b>величина:</b> Классификация фигур по свойствам. Заполнение таблиц Логическая таблица игра «Логоформочки 3», конструирование по схеме игра «Чудо-крестики 1».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
23	<b>Магазин игрушек.</b> Формирование мыслительных операций анализ и синтез, тренировка памяти и внимания.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание. <b>логический блок:</b> Логические задачи, логическая таблица игра «Логоформочки 3».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
24	<b>Посуда.</b> Формирование мыслительных операций анализ, синтез, классификация.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>форма:</b> Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его формы с учетом размера. Объем жидкости. Сравнение. <b>Величина:</b> Понятие «Объем». Сравнение объемов. <b>ориентировка в пространстве:</b> Раскладывание предметов на плоскости и с учетом взаимного расположения. Выбор предметов, не удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
25	<b>Объем. Мерка.</b>	<b>Теория:</b> Объяснение, показ.	Наблюдение,

	Формирование мыслительных операций анализ, синтез, аналогия, пространственного мышления.	<b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>форма:</b> Объемные геометрические фигуры (геометрические тела): куб, цилиндр, конус. Проекция (вид спереди, вид снизу). <b>Величина:</b> Сравнение и измерение объемов с помощью мерки. <b>логические задачи:</b> Пространственное конструирование игры «Фонарики», «Кубики для всех». «Кирпичики».	анализ продуктов деятельности
26	<b>Школа космонавтов.</b> Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров на сложение и вычитание. Счет в обратном порядке. Порядковый счет. <b>Формы:</b> Классификация фигур по свойствам. <b>ориентировка в пространстве:</b> Расположение предметов на плоскости. Выделение лишнего предмета, конструирование в соответствии с темой по замыслу (Игра «Фонарики»)	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
27	<b>Обувь.</b> Тренировка умения интегрировать знания, полученные в различных областях.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном порядке). <b>величина</b> Площадь. Мерка. <b>логический блок:</b> «Четвертый лишний», конструирование и преобразования «Сложи узор».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
28	<b>Одежда.</b> Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>форма:</b> Изменение свойств: цвет, форма, размер. <b>ориентировка в пространстве:</b> Движение в заданном направлении. <b>логический блок:</b> Конструирование «Чудо-соты».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
29	<b>День рождения Кохле.</b> Формирование комбинаторного и пространственного мышления.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном порядке). <b>ориентировка в пространстве:</b> Построение симметричного отражения; <b>логическая задача:</b> Комбинаторные задачи, тренировка зрительной памяти и внимания, конструирование «Чудо-крестики 1».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
30	<b>Паучок Чок-Чок.</b> Формирование комбинаторного и пространственного мышления.	<b>Теория:</b> Объяснение, показ. <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>количество:</b> Сравнение чисел. <b>Величина:</b> Сравнение длин кривых и ломаных с помощью мерок. <b>ориентировка в пространстве:</b> Определение места предмета на плоскости по двум координатам. <b>логический блок:</b> Комбинаторные задачи, конструирование «Геоконт».	Наблюдение, анализ продуктов деятельности
31	<b>Паутинки.</b> Формирование комбинаторного и логического	<b>Теория:</b> Объяснение, показ, знакомство со сказочными героями <b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> <b>форма:</b> Отрезок. Ломаные замкнутые, незамкнутые.	Наблюдение, анализ продуктов деятельности

	мышления.	<b>ориентировка в пространстве:</b> Определение места предмета на плоскости по двум координатам, движение в заданном направлении. <b>логический блок:</b> Комбинаторные задачи, д/игра «Логический квадрат» конструирование «Геокопт».	
32	<b>Викторина «Весна».</b> Формирование умения работать в группе, активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.	<b>Практика: обсуждение, выполнение заданий:</b> Д/игры «Четвертый лишний» (конструирование «Чудо-соты»), «Логический квадрат» (игра «Черепашки»), «Логические цепочки» (игра «Фонарики»).	Викторины, анализ продуктов деятельности

### Методические и оценочные материалы

#### Методические материалы

Для достижения поставленных цели и задач дополнительной общеразвивающей программы «Развивалка» используются основные методы организации и осуществления познавательной деятельности. Выбор способов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в тесной взаимосвязи. Методика проведения занятий предполагает создание ситуаций успешности. Этому способствуют поощрение, создание положительной мотивации, вызывания эмоций, интереса.

Традиционные формы работы с обучающимися, применяемые в работе:

- наглядный метод (демонстрация, показ, презентация)
- словесный метод (беседа, обсуждение, чтение)
- практический (викторина, выполнение заданий, игры).

#### Наименование игр и пособий В.Воскобовича

№	Наименование		Кол- во
1.	Развивающая среда	«Фиолетовый лес»	1
2.	персонаж	Ворон Метр	1
3.	персонаж	Незримка Всясь	1
4.	персонаж	Комплект "Гусь и Лягушки" ( 4 шт)	1
5.	персонаж	Медвежонок Мишик	1
6.	персонаж	Пчелка Жужа	1
7.	персонаж	Комплект "Гномы" (7 шт)	1
8.	персонаж	Малыш Гео	1
9.	персонаж	Долька	1
10.	персонаж	Паучок	1
11.	пособие	Комплекты кружков и веревочек	1
12.	игра	Набор цифр и знаков	1
13.	игра	Игровизор +маркер	10
14.	игра	«Математические корзинки 5»	10

15.	игра	Геоконт «Малыш»	10
16.	игра	Геоконт «Великан»	1
17.	игра	«Геовизор»	10
18.	игра	«Чудо-крестики 1»	11
19.	игра	«Чудо-соты 1»	10
20.	игра	«Чудо-соты 1 Ларчик»	1
21.	игра	«Фонарики (с держателями)»	10
22.	игра	«Фонарики Ларчик»	1
23.	игра	«Логоформочки - 3»	10
24.	игра	«Логоформочки Ларчик»	1
25.	игра	«Черепашки Пиаמידка»	10
26.	игра	Кораблик «Плюх-плюх»	10
27.	игра	«Волшебная восьмерка-1»	10
28.	игра	«Волшебная восьмерка - 3»	1
29.	игра	Квадрат Воскобовича двухцветный	11
30.	игра	Квадрат Воскобовича четырехцветный	11
32.	игра	Прозрачный квадрат	10

### *Другое оборудование*

№	Наименование		Кол-во
1.	Пособие	Счётный материал «Грибы», «Морковка» по	10
2.	Пособие	Набор счётного материала «Учись считать»	10
3.	Пособие	Тканевый мешок	1
4.	Игра	Карточки с кружками от 1 до 9	10
5.	Пособие	«Блоки Дьенеша»	10
6.	Пособие	«Палочки Кьюзенера»	5
7.	Игра	«Сложи узор»	10
8.	Набор	Тела геометрические	1

### Система контроля результативности обучения

Формы и средства выявления, фиксации и предъявления результатов обучения	Периодичность проведения контроля результативности обучения
Педагогическая диагностика: беседа, наблюдение, выставки, открытые мероприятия. Для диагностики используются методики, позволяющие выявить на сколько ребёнком освоена данная образовательная программа. Ребёнок выполняет ряд заданий, а педагог Результаты наблюдения фиксируются в «Протокол результатов наблюдения». Анализ результатов наблюдения даёт возможность педагогу дополнительного образования корректировать программу, а также индивидуализировать подачу материала в зависимости от результатов анализа.	Два раза в год: октябрь и май

### Список литературы для педагога

1. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д, Вакуленко Л.С., Вотинова О.М.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №110 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА  
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шорникова Ирина  
Александровна, Заведующий

16.12.23 03:14 (MSK)  
17

Сертификат F2CBEEA2B7456C586067DD3B3E640E9C

- лабиринты игры».– СПб., ООО «РИВ», 2017.
2. Загадки / Электронный ресурс: <http://eti-deti.com>.
  3. Колесникова Е.В. Математика для детей 6-7 лет: Методическое пособие к рабочей тетради. - М.: ТЦ Сфера, 2011.
  4. Панфилова Э.Н. Развивалка.ру. Дополнительная общеразвивающая программа под редакцией к.п.н. Л.С.Вакуленко и к.п.н. О.М.Вотиновой. ООО «РИВ» Санкт-Петербург 2017
  5. Парциальная образовательная программа математического развития дошкольников «Игралочка» / Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова. — М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2019. — 80 с.
  6. Физкультминутки, загадки/ Электронный ресурс: <http://nsportal.ru>.
  7. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. – СПб., ООО «РИВ», 2007.

#### **Список литературы для детей и родителей**

1. Воскобович В.В. "Сказка об удивительном Геоконте" ООО "РИВ" 2006
2. Воскобович В.В. "Тайна ворона Метра, или Сказка об удивительных превращениях Квадрата" 2018
3. Воскобович В.В. "Нетающие льдинки озера Айс, или Сказка о прозрачном квадрате" 2015