

ПРИНЯТО:
Педагогическим советом
МДОУ «Детский сад комбинированного
вида № 8 п. Дубовое» Белгородского
района Белгородской области»
Протокол № 1 от «28» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:

заведующий МДОУ «Детский сад
комбинированного вида № 8
п. Дубовое Белгородского района
Белгородской области»
Л.В. Корнилаева
Приказ № 166 от 28.08.2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
муниципального дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад комбинированного вида № 8 п. Дубовое
Белгородского района Белгородской области»
по обучению детей 5-7 лет в области «Познавательное развития».
Интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста
через развивающие игры В.В. Воскобовича «Учусь играя»**

Разработчик программы:
Денежка Мария Владимировна,
учитель-дефектолог,
первая квалификационная категория

п. Дубовое, 2023 г.

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Цели и задачи	3
3.	Принципы построения программы	4
4.	Содержание программы	5
5.	Ожидаемый результат	5
6.	Сведения об участниках программы	6
7.	Учебно-тематический план	7
8.	Способы проверки знаний и умений	15
9.	Используемая литература	16

Пояснительная записка

Игра в детском возрасте – норма, ребёнок должен играть, даже если он делает самое серьёзное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально – творческого потенциала ребёнка.

Дошкольное детство – это важнейший этап в становлении человека, сензитивный период для развития многих психических процессов. Именно в дошкольном возрасте происходит совершенствование работы всех анализаторов, развитие отдельных участков коры головного мозга, установление связей между ними. Это создаёт благоприятные условия для начала формирования у ребёнка внимания, памяти, мыслительных операций, воображения, речи. Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалёком будущем учиться в школе. Интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека. Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по – прежнему остаётся актуальным на сегодняшний день. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Творческие качества личности и высокая культура мышления помогают ребёнку адаптироваться в различных жизненных ситуациях.

Большую роль в будущей жизни ребёнка – дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они обладают большой инициативой, но вместе с тем успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя личную независимость суждений и действий. Поиск новых путей в развитии интеллектуально – творческих способностей детей старшего дошкольного возраста привёл к решению данной проблемы посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Использование развивающих игр Воскобовича позволяет организовать совместную игровую деятельность педагога и детей.

Настоящая программа описывает курс развития интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги. Программа разработана на основе источников, приведённых в списке литературы.

Цель программы: всестороннее развитие личности ребёнка старшего дошкольного возраста, развитие его интеллектуальных способностей через развивающие игры В.В. Воскобовича.

Задачи программы:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации;
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога;
- учить использовать математические знания и аналитические способы для познания математической стороны окружающего мира;
- развивать самостоятельность, избирательность познавательных интересов;
- продолжить обогащать пространственные и временные представления, поощрять использование счета, вычислений, измерения, логических операций для познания и преобразования предметов окружающего мира.

Принципы построения программы:

1. 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. Знакомая среда дает ребенку чувство безопасности.

2. 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 почувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить. Ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно если «ошибка» может привести к новому неординарному решению.

3. Принцип минимакса (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей и развития каждого ребенка в своем темпе).

Различные уровни выполняемых заданий и их разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком-либо виде деятельности.

4. 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.

5. Принцип вариативности (формирование у детей умения осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия).

Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

6. Принцип творчества (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

Развивающие игры – наиболее эффективное средство для осуществления этого принцип.

Содержание программы:

Развивающие игры В.В. Воскобовича

– игры на развитие сенсорных способностей («Фиолетовый лес», «Геоконт», «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки», «Миниларчик»);

– игры на внимание («Фиолетовый лес», «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Миниларчик»);

– игры на развитие логического мышления («Фиолетовый лес», «Геоконт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича (двухцветный)», «Змейка», «Миниларчик»);

– игры на развитие творческого мышления («Фиолетовый лес», «Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)», «Чудо-крестики», «Чудо-соты», «Миниларчик»);

– игры на развитие воображения («Фиолетовый лес», «Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат», «Миниларчик»);

– игры на формирование элементарных математических представлений («Фиолетовый лес», «Миниларчик», «Кораблики «Плюх-плюх», «Брызг-брызг», «Математические корзинки», «Прозрачная цифра»).

Ожидаемый результат

В результате освоения программы дети умеют:

– выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца;

– способны называть несколько свойств объекта;

– классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;

- могут составить текстовую задачу с опорой на наглядность, решить ее, записать решение, дать развернутый ответ;
- анализировать, сравнивать, сопоставлять, эффективно усваиваются математические представления, развивается самостоятельность в принятии и выборе решений;
- видеть проблему, самостоятельно принимать решения;
- ориентируются на листе бумаги, способны выполнить графический диктант, нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знают времена года, дни недели, месяцы; порядок их следования, взаимное расположение.

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

Сведения об участниках программы:

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста на один учебный год.

Продолжительность каждого занятия: 25 мин.- старшая группа, 30 мин.- подготовительная группа.

Учебно-тематический план

Занятие		Задачи по разделам					
№	Тема занятия, цель	Количество	Форма	Величина	Ориентация в пространстве	Ориентация во времени	Логические задачи
Октябрь							
1.	Огород Всяся. Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования математических представлений на начало учебного года	Счет и отсчитывание предметов, соотнесение количества и цифры, сравнение групп предметов по количеству	Знание фигур: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник		Расположение предметов на листе, определение направления движения (направо, налево, вверх, вниз)		Определение «лишнего» предмета, поиск признака. Конструирование по схеме (игра «Чудо Крестики 1»)
2.	В саду у Всяся. Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	Деление группы предметов на 2 части по некоторому признаку. Составление и решение задачи по картинке	Свойства предметов (фигур) – цвет, форма		Расположение предметов на листе, определение направления движения (право, лево, верх, низ)		Классификация предметов по признаку. Конструирование по схеме (игра «Чудо Крестики 1»)
3.	За грибами. Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнение домика числа 4 на основе наглядности. Игра «Математические корзинки 5»				Части суток (повторение)	Конструирование по схеме (игра «Чудо Крестики 1»). Классификация
4.	Путешествие на корабле.	Сравнение количества двух		Сравнение по высоте			Поиск закономерности –

	Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности у дошкольника	групп предметов (на сколько больше, меньше). Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнение домика числа 5 на основе наглядности. Игра «Математические корзинки 5»		(мерка)			чередование (3 предмета). Игра «Кораблик «Плюх-плюх»»
Ноябрь							
5.	Грибная поляна. Обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы. Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)	Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше). Заполнение домика числа 6					Д/игра «Четвертый лишний», комбинаторика (игра «Кораблик «Плюх-плюх»»)
6.	Радужные гномы. Развитие умения отвечать на поставленный вопрос, быть внимательными к формулировке	Заполнение домика числа 7. Решение текстовых задач				Дни недели	Задачи с палочками (игра «Волшебная восьмерка 1»)
7.	Волшебная восьмерка. Формирование умения применять знания в нестандартной ситуации	Заполнение домика числа 8. Решение текстовых задач	Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево)	Сравнение полосок по длине. Мерка			Тренировка памяти и внимания (игра «Волшебная восьмерка 1»)
8.	Линейка. Формирование умения	Заполнение домика числа 9. Решение		Измерение длин с	Движение по направлениям		Задачи с палочками.

	рационально выполнять задание. Формирование мыслительных операций (сравнение и аналогия)	текстовых задач. Числовой отрезок		помощью линейки. Сравнение длин на основе измерений	(вверх, вниз, направо, налево)		Преобразования (игра «Волшебная восьмерка 1»)
Декабрь							
9.	В гостях у лягушонка. Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий	Цифра 0. Число 10. Заполнение домика числа 10. Решение текстовых задач. Числовой отрезок			Движение по направлениям (направо, налево)		Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича двухцветный»)
10.	Птичий двор. Формирование умения преодолевать сложности, прилагать усилия в процессе выполнения заданий, придумывать свои решения и отстаивать их	Число 11. Деление группы предметов по некоторому признаку на 2 части. Сравнение двух групп предметов			Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево)		Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича двухцветный»)
11.	Месяцы. Формирование умения взаимодействовать в группе	Число 12. Десятки и единицы. Способы получения числа 12 на основе наглядности		Деление круга на 2, 4 равные части. Половина, четверть круга, квадрата		Времена года. Месяцы. Основные характеристики.	Конструирование (игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный»)
12.	Часы. Формирование навыка переключения между	Решение текстовых задач с использованием	Классификация фигур по свойствам		Графический диктант. Симметричное	Часы. Определение времени с	Конструирование «Прозрачный квадрат»

	разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи	часов			отражение относительно вертикальной оси	точностью до часа	
Январь							
13.	Птицы. Развитие воображения и пространственного мышления	Соединение точек по порядку. Решение текстовых задач. Счет двойками (тройками)					Конструирование «Сложи узор», «Прозрачный квадрат»
14.	Площадь. Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10 и 10+. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке)		Площадь. Сравнение наложением			Конструирование «Прозрачный квадрат»
15.	Площадь. Мерка. Формирование мыслительных операций (анализ и аналогия)	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке)		Площадь. Мерка. Сравнение площадей с помощью мерки			Конструирование «Прозрачный квадрат»
16.	Хранители Озера Айс. Формирование умения обобщать полученные	Решение примеров на сложение и вычитание в		Площадь. Мерка. Расположение			Конструирование «Прозрачный квадрат»

	знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий	пределах 10		фигур в порядке увеличения площади			
Февраль							
17.	Весы (магазин). Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию	Решение текстовых задач с использованием весов		Вес. Мера веса – килограмм. Сравнение тяжелее (легче) на ...	Симметричное отражение относительно вертикальной оси		Конструирование «Чудо-Крестики 1»
18.	Монеты (магазин). Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию	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
19.	День защитника Отечества. Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи	Решение примеров на сложение и вычитание. Числа второго порядка	Классификация фигур по свойствам		Графический диктант	Часы. Определение времени с точностью до часа (получаса)	Конструирование «Прозрачный квадрат», комбинаторика (Кораблик «Плюх-Плюх»)
20.	Мебель (магазин). Формирование мыслительных операций (анализ и синтез),	Решение примеров на сложение. Числа второго порядка (10+).	Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление		Раскладывание предметов на плоскости и с учетом взаимного		Выбор предметов, удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики»

	навыков самоконтроля правильного выполнения заданий	Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей	предмета и его формы с учетом размера		расположения		
Март							
21.	Мамин день. Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи	Решение примеров на сложение и вычитание	Классификация фигур по свойствам			Часы. Решение задач	Комбинаторика, конструирование по схеме (игра «Чудо-соты»)
22.	Принцесса в башне (таблица). Формирование мыслительных операций (анализ и синтез), навыков самоконтроля правильности выполнения заданий	Решение примеров на сложение и вычитание	Классификация фигур по свойствам. Заполнение таблиц				Логическая таблица (игра «Логоформочки 3»), конструирование по схеме (игра Чудо-Крестики 1)
23.	Магазин игрушек. Формирование мыслительных операций (анализ и синтез, тренировка памяти и внимания)	Числа второго десятка, состав числа $10 + \dots = \dots$. Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей					Логические задачи, логическая таблица (игра «Логоформочки 3»)
24.	Посуда. Формирование мыслительных операций (анализ, синтез, классификация)		Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его формы с учетом размера. Объем	Понятие «объем». Сравнение объемов	Раскладывание предметов на плоскости с учетом взаимного расположения		Выбор предметов, не удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики»

			жидкости. Сравнение				
Апрель							
25.	Объем. Мерка. Формирование мыслительных операций (анализ, синтез, аналогия), пространственного мышления		Объемные геометрические фигуры (геометрические тела): куб, цилиндр, конус. Проекция (вид спереди, вид снизу)	Сравнение и измерение объемов с помощью мерки			Пространственное конструирование (игры «Фонарики», «Кубики для всех», «Кирпичики»)
26.	Школа космонавтов. Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	Решение примеров на сложение и вычитание. Счет в обратном порядке. Порядковый счет	Классификация фигур по свойствам		Расположение предметов на плоскости		Выделение лишнего предмета, конструирование в соответствии с темой по замыслу (игра «Фонарики»)
27.	Обувь. Тренировка умения интегрировать знания, полученные в различных областях	Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном) порядке		Площадь. Мерка			«Четвертый лишний», конструирование и преобразования «Сложи узор»
28.	Одежда. Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач		Изменение свойств: цвет, форма, размер		Движение в заданном направлении		Конструирование «Чудо-соты»
Май							

29.	День рождения Кохле. Формирование комбинаторного и пространственного мышления	Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном) порядке			Построение симметричного отражения		Комбинаторные задачи, тренировка зрительной памяти и внимания, конструирование «Чудо-Крестики 1»
30.	Паучок Чок-Чок. Формирование комбинаторного и пространственного мышления	Сравнение чисел		Сравнение длин кривых и ломаных с помощью мерок		Определение места предмета на плоскости по двум координатам	Комбинаторные задачи, конструирование «Геокопт»
31.	Паутинки. Формирование комбинаторного и логического мышления		Отрезок. Ломаные замкнутые, незамкнутые		Определение места предмета на плоскости по двум координатам, движение в заданном направлении		Комбинаторные задачи, д/игра «Логический квадрат», конструирование «Геокопт»
32.	Викторина «Весна». Формирование умения работать в группе, активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач						Д/игры «Четвертый лишний» (конструирование «Чудо-Соты»), «Логический квадрат», «Логические цепочки» (игра «Фонарики»)

Способы проверки знаний, умений и навыков.

Тестовый материал:

1. Колесникова Е.В. Тесты для детей 6 лет.
2. Гризик Т.И. Занимательная грамматика.
3. Колесникова Е.В. Готов ли ваш ребёнок к школе?
4. Нищева Н.В. «Занимаемся вместе»
5. Гризик Т.Н. «Учимся играя»

Используемая литература в составлении программы:

1. Э.Н. Панфилова. Развивалка.ру. Дополнительная общеразвивающая программа. СПб, 2017.
2. Т.М. Бондаренко Развивающие игры в ДОУ. Воронеж, 2009.
3. Новый подход к содержанию и организации дошкольного образования детей 5-6 лет. Полиграфист. 2008.
4. С.Н. Карелина Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В. Воскобовича. Д\П., 2008.№10.
5. В. Воскобович Сказочные лабиринты игры. СПб., 2000
6. В.Н. Васильева Игра - путь к познанию предметного мира. Д\п, 2008, №6
7. М.А. Васильева Программа воспитания и обучения в детском саду. М. Мозаика-Синтез, 2005.