

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение № 5
«Детский сад комбинированного вида»

Принята на заседании
педагогического совета
от 30.08.2023
Протокол № 1

Утверждаю:
заведующая МАДОУ № 5
«Детский сад комбинированного вида»
М. С. Ермузевич
Приказ № 110/2-ОД от 31.08.2023



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально - гуманитарной направленности
«Игротека»**

Возраст обучающихся: 4-5 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Сокольская Людмила Борисовна,
старший воспитатель

г. Кемерово, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Содержание программы	6
1.3.1.	Учебно-тематический план	6
1.3.2.	Содержание учебно-тематического плана	7
1.4.	Планируемые результаты	9

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1.	Календарный учебный график	10
2.2.	Условия реализации программы	10
2.3.	Формы аттестации/ контроля	11
2.4.	Оценочные материалы	11
2.5.	Методическое обеспечение	12
2.6.	Список литературы	14

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» (далее Программа) имеет социально-гуманитарную направленность и составлена в соответствии с нормативными документами:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Устав МАДОУ №5 «Детский сад комбинированного вида»

Уровень освоения содержания программы стартовый.

Актуальность программы обусловлена тем, что в современных социально-экономических условиях общество представляет новые требования к образованию в плане формирования личности, готовой к действию, личности способной подходить к решению задач с позиции личностной сопричастности с окружающими. Получение информации для ребенка является необходимостью. Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного работодателя, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность развивать оригинальность мышления. Кроме того, программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром.

Теоретической базой программы является рассмотрение основных закономерностей развития логического мышления у детей дошкольного возраста и раскрытие содержания понятия «развивающая игра».

Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

С точки зрения психических процессов, у детей происходит развитие мышления, внимания, памяти. Активно включается логическое мышление в играх на сортировку, группировку. Работая с мелкими деталями игр -

конструкторов развивается мелкая моторика, которая влияет на точность, четкость действий, речевой аппарат. Наряду с этим ребенок учится читать, считать.

Отличительными особенностями программы

от других программ в том, что в программе использованы интерактивные формы обучения. С помощью компьютера и проектора инновационная технология позволяет учащимся совершать виртуальные путешествия в космос, вокруг света. На каждом занятии включается зрительная, моторная и слуховая память ребенка, усиливая запоминание. Блоки разделены на тематические недели.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в создании условия для максимального развития познавательной сферы учащихся, то есть важно развивать в ребенке те качества, которые будут определять интерес к знаниям и успешность усвоения этих знаний в дальнейшем. Программа предусматривает создание вокруг ребенка положительной эмоциональной атмосферы, помогающей раскрепощению его личности, активизирующей его творческий потенциал.

Адресат программы.

Программа предназначена для детей дошкольного возраста, 4 – 5 лет.

Объем и срок освоения программы.

Срок реализации программы 1 год (1 учебный год равен 9 месяцев).

На полное освоение одного года обучения потребуется 72 часа.

Общий срок освоения Программы-72 часа.

Режим занятий, периодичность и продолжительность.

Образовательная деятельность с детьми среднего дошкольного возраста (4 -5 лет) – 1 год обучения осуществляется 2 раза в неделю и длится 20 минут.

Расписание занятий составляется исходя из возможностей детей, с учетом санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы, и условиям проведения занятий.

Формы обучения очная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития познавательных способностей, всестороннего развития личности ребёнка, развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей через развивающие игры.

Задачи программы:

1. Обучающие:

- формировать у ребенка опыт игровой, практической, познавательной, творческой и других видов деятельности;
- поддерживать и укреплять психологическое и физическое здоровье детей через организацию развивающих занятий в соответствие с возрастными особенностями;
- стимулировать развитие психических процессов через реализацию наглядно-действенного мышления;
- обогащать связи ребенка с окружающим миром, развивать интерес к доступным его пониманию явлениям в повседневной жизни и в специально организованной деятельности, способствовать отображению их в игровой деятельности.

2. Развивающие:

- развить предметную деятельность, ознакомить ребенка с предметами ближайшего окружения, их свойствами, назначением и действиями с ними, учить отбирать и группировать предметы по их свойствам;
- развивать внимание и творческое воображение, наблюдательность и фантазию учащихся;
- развивать произвольность психических процессов и навыки саморегуляции.

3 Воспитательные:

- воспитывать элементарные навыки культурного поведения (приветствие, прощание, поведение за столом, умение благодарить и другие);
- формировать умение конструктивно общаться с взрослыми и сверстниками;
- воспитывать эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1. Вводное занятие (2)				
1.1	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.	1	1	
1.2	Игры на знакомство	1		1
2. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей (4)				
2.1	«Угадай на ощупь»	1		1
2.2	«Подбери пару»	1		1
2.3	«Блоки Дьенеша»	3	1	2
3. Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук (15)				
3.1	«Весёлая мозаика»	1		1
3.2	«Репейник»	2	1	1
3.3	«Конструктор- палочки»	2	1	1
3.4	«Лего»	4	1	3
3.5	«Палочки Кюизенера»	4	1	3
3.6	«Магнитики»	2		2
4. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание) (26)				
4.1	«Сложи узор»	3	1	2
4.2	«Логический квадрат».	2		2
4.3	«Мемо»	2		2
4.4	«Что из чего?»	3	1	2
4.5	«Танграм»	3		3
4.6	«Найди отличия»	2		2
4.7	«Подбери по контуру»	2		2
4.8	«Собери по схеме»	3		3
4.9	«Графический диктант»	3	1	2
4.10	«Логическое домино»	3	1	2
5. Игры, направленные на развитие мышления (14)				
5.1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	3	1	2
5.2	«Русские шашки»	4	1	3
5.3	«Шашки»- игра в уголки	4	1	3
5.4	«Домино»	3	1	2
6. Игры, направленные на развитие фантазии (10)				
6.1	«Театр теней»	4	1	3
6.2	«Продолжи сказку»	2		2
6.3	«Шнур-затейник»	2		2
6.4	«Ларчик»	2		2
7. Итоговое занятие (1)				
7.1	Открытое занятие	1		1
Итого		72	14	58

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

1. Вводное занятие (2 ч.)

Теория: Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке.

Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.

Практика: Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.

2. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей (4 ч.)

Теория: Правила игры «Угадай на ощупь», «Подбери пару», «Блоки Дьенеша»

Практика: Проведение игр: «Угадай на ощупь», «Подбери пару», «Блоки Дьенеша»

3. Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук (15 ч.)

Теория: История создания конструктора «Репейник», конструктора «Лего», «Конструктора – палочки». Правила техники безопасности при работе с конструкторами. Детали конструктора и способы их соединения.

Практика: Создание поделок из конструктора «Репейник» - «Мир будущего», «Любимое животное»; из конструктора «Лего» - «Автомобиль», «Наш город», «Мой дом» и др; из конструктора «Палочки» - «Колодец», «Башня» (Конструирование по образцу, по инструкции, по собственному замыслу). «Веселая мозаика» - составление узора, рисунка по схеме, собственному замыслу. Проведение игр, соревнований с использованием деталей конструктора.

4. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание) (26 ч.)

Теория: Правила игры в «Сложи узор», «Логический квадрат», «Мимо», «Что из чего?», «Танграм», «Найди отличия», «Подбери по контуру», «Собери по схеме», «Графический диктант», «Логическое домино». История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

5. Игры, направленные на развитие мышления (15 ч.)

Теория: История создания игры «Домино», ее виды. Правила игры.

Практика: Обучение правилам игры в «Домино». Проведение игры. Проведение соревнования.

6. Игры, направленные на развитие фантазии (10 ч.)

Теория: История создания «Театра теней», их разновидности. Правила ТБ при работе с колющими и режущими инструментами. Правила игры «Продолжи сказку»

Практика: Создание сценария. Создание персонажей. Персонажи оживают. Показ спектакля. Проведение игры «Продолжи сказку».

7. Заключительное занятие (1 ч.)

Подведение итогов работы за год. Награждение лучших обучающихся.

1.4. Планируемые результаты.

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

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Возраст	Количество занятий			Продолжительность занятий	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Каникулы
	в неделю	в месяц	в год				
средняя группа (5-6 лет)	2	8	72	20 мин	с 1 октября	по 30 июня	с 26 декабря по 09 января

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Помещение, в котором реализуется Программа соответствует всем нормам САН ПиН и технике безопасности, рассчитан на 12 посадочных мест. Освещение люминесцентное, имеется настольная лампа.

В помещении имеется:

- шкаф для хранения материала, инструментов, литературы;
- столы для работы обучающихся;
- стулья детские;
- письменный стол преподавателя;
- доска.

Игры и конструкторы:

- Игра «Подбери пару»
- Игра «Мемо»
- Игра «Шашки»
- Игра «Кто это? Что это?»
- «Домино»
- Игра «Найди отличия»
- Игра «Доббль»
- Игра «Театр теней»
- Конструктор «Мозаика»
- Игра «Танграм»
- Конструктор «Соломка»

- Конструктор Bunchems «Репейник»
- Конструктор «Палочки»
- Конструктор «Лего»

2. Информационное обеспечение:

- 1. <http://solnet.ee/> - детский портал «Солнышко»;
- 2. <http://www.int-edu.ru/> - сайт для начальной школы и ДОО «Институт новых технологий»
- 3. Ideas4parents.ru - сайт Ксении Несютиной: (схемы, статьи, книги)
- 4. игрыдлядетей24.рф – сайт для дошкольников «Онлайн игры»;
- 5. lego-igri.ru - сайт «Увлекательные игры Лего для детей»
- 6. do.prosv.ru - сайт «Дошкольное образование»
- 7. doshkolnik.ru - Всероссийское сетевое издание Дошкольник

3. Кадровое обеспечение:

Для успешной реализации Программы обучение проводит педагог дополнительного образования; воспитатель, имеющий высшую квалификационную категорию, иной специалист, имеющий педагогическое образование и курсы повышения квалификации по данному направлению.

2.3. Формы аттестации/ контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- беседа;
- зачет.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- Выполнение практических заданий;
- Выставки работ обучающихся (тематические, итоговые);
- Подготовка работ для участия в творческих конкурсах.
- Открытое занятие.

2.4. Оценочные материалы

Критериями оценки усвоения Программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого — это говорит о низком уровне освоения

программы;

- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;

-на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми Программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

2.5 Методическое обеспечение

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры. Игры - головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры, формирующие фантазию, направленные на развитие логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Программа построена по модульному принципу с учётом возрастных и индивидуальных возможностей и предназначена для детей младшего школьного возраста. По каждой теме, входящей в программу, даётся сумма необходимых теоретических сведений и перечень практических работ. Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Основные виды занятий разделены на пять блоков:

- ✓ I блок –содержит игры на развитие сенсорных способностей у детей.
- ✓ II блок – игры развивающие мелкую моторику.
- ✓ III – игры направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).
- ✓ IV- игры развивающие мышление ребёнка.
- ✓ V – игры формирующие фантазию.

Каждый блок– это логически завершённый продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества, которые с лёгкостью помогут освоить школьную программу.

Среди множества существующих интеллектуальных игр, игр-головоломок, шарад, ребусов, игр-конструкторов и сюжетных изображений с детьми будут использоваться такие игры, как: «Ганграм», «Весёлая мозаика», конструктор - «Репейник», «Добль», конструктор «Лего», «Палочки - конструктор», «Домино», «Русские шашки», а также «Театр теней».

При обучении используются основные методы организации и осуществления образовательной деятельности: словесные, наглядные, практические, проблемно-поисковые, исследовательские.

- игровой метод (дидактические игры, игры- манипуляции);
- наглядный метод (рассматривание дидактических пособий, предметов, мультимедийные презентации);
- практический метод (показ способов действия с предметами, эксперимент).

Формы организации деятельности:

- групповая;
- подгрупповая;
- индивидуальная.

В основе способа организации занятий лежит игровой метод. Обучение ведется с использованием пальчиковых гимнастик, музыкально-подвижных игр и игр-путешествий. Практический раздел включает творческие задания. Игровой метод придает образовательному процессу привлекательную форму, облегчает процесс запоминания, повышает эмоциональный фон занятий, способствует развитию мышления, воображения и творческих способностей ребенка.

2.6. Список литературы

1. Т.М. Бондаренко Развивающие игры в ДОУ, Воронеж, 2009
2. Петровский В.А., Ярошевский М.Г. Основы теоретической психологии. М. Инфа-М, 1998.
3. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В. Воскобовича. Д\п., 2008 №10.
4. В. Воскобович Сказочные лабиринты игры. СПб., 2000
5. Васильева В.Н. Игра- путь к познанию предметного мира. Д\п, 2008, №6

6. Венгер Л.А. Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников. - М., 2004.
7. Монтессори М. Дидактические игры и упражнения. - М., 2011.
8. Козак О.Н. Игры и занятия с детьми. – СПб.: СОЮЗ, 1998. – 96 с.
9. Новикова В.П. Математика в детском саду. М. Мозаика-Синтез, 2007.