

УТВЕРЖДЕНО
Заведующий МБДОУ
детского сада № 66 «Непоседы»
Е.Н. Машинистова
«29» _____ 2022 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
детского сада № 66 «Непоседы»
на 2022-2023 учебный год
Кружок «Развивалка.ру» (4-5 лет)**

*Автор программы
старший воспитатель
Панфилова Эльвира Николаевна*

утверждена на Педагогическом совете
протокол № 1 от «29» августа 2022 года

г. Мытищи

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы – социально-педагогическая.

Дополнительная общеразвивающая программа «Развивалка.ру» разработана для детей среднего дошкольного возраста с учетом возрастных особенностей. Программа направлена на активное сенсорное развитие, формирование и развитие различных видов мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного и предпосылок словесно-логического; мыслительных операций: анализ и синтез, сравнение, абстрагирование, конкретизация, обобщение, классификация; психических процессов: память, внимание, воображение и т.д.; формирование волевых качеств и социально-коммуникативных навыков.

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 еще его очень привлекают современные компьютерные технологии.

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

Цель и задачи программы «Развивалка.ру»

Целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование положительной мотивации к обучению через игровой подход при постановке и решении образовательных и развивающих задач.

Поэтому основными **задачами** программы являются:

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

2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.

3. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.

4. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.

5. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.

6. Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.

7. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.

8. Воспитывать положительные нравственные качества.

9. Формировать экологическое сознание через воспитание бережного отношения к растениям и животным, своему организму.

Отличительные особенности Программы

В основе программы «Развивалка.ру» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр. Также частично задействуются игры Б.П. и Л.А. Никитиных. Каждое занятие состоит из нескольких блоков:

- ✓ подготовка к чтению ("Складушки»);
- ✓ конструирование на базе развивающих игр Воскобовича, Никитиных;
- ✓ развитие логического и комбинаторного мышления;
- ✓ тренировка психических процессов.

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.

Возраст детей, участвующих в реализации программы. Программа предназначена для детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет).

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 1 год обучения и предполагает три этапа:

- подготовительный (вторая половина сентября) включает в себя диагностику знаний, знакомство со средой Фиолетовый лес, обучение принципам работы с играми и пособиями В.В. Воскобовича, развитие мелкой моторики рук, знакомство с материалом программы, формирование навыков работы в коллективе;

- основной (октябрь - апрель) включает в себя освоение детьми основного материала программы;
- заключительный (май) включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

Формы и режим занятий (НОД).

Форма организации занятий – групповая (до 25 детей).

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц, январь – 3 занятия).

Продолжительность занятия – 30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

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

- наличие отдельного кабинета для проведения групповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, компьютером, проектором, интерактивной доской;
- создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес», пособия и игры В.В. Воскобовича, Б.П. и Л.А. Никитиных для индивидуальной и фронтальной работы);
- наличие программы MimioStudio;
- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения.

Ожидаемые результаты реализации программы

В результате освоения программы ребенок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т.д.); выделять объект по заданным свойствам, аргументировать свое решение; классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;
- решает простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации;
- способен конструировать предмет по схемам, используя различные конструкторы;
- обладает развитым воображением и фантазией;
- знает гласные буквы русского алфавита, способен называть (читать) некоторые открытые слоги («склады»);

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

Для проверки эффективности реализации программы дополнительного образования используются диагностические материалы Н.Н. Павловой, Л.Г. Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду».

Формы подведения итогов реализации программы «Развивалка.ру»: викторины, открытые занятия.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы предполагает использование индивидуальных и фронтальных форм работы. В следующих таблицах приведено рекомендуемое количество пособий из расчета на 25 детей в группе. Дополнительные пособия позволяют организовать библиотеку развивающих игр.

Технология развивающих игр «Сказочные лабиринты игры»

№	Наименование		Кол-во	Примечания
1.	Развивающая среда	Фиолетовый лес	1	Авторские пособия из ковровина
2.	персонаж	Ворон Метр	1	
3.	персонаж	Незримка Всюсь	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.	игра	Кораблик "Плюх-Плюх"	26	
10.	игра	«Квадрат Воскобовича 2-х цв.»	26	
11.	игра	«Чудо-крестики 1»	25	
12.	игра	«Чудо-крестики 1» (из ковровина)	1	
13.	игра	«Чудо-соты»	25	
14.	игра	«Чудо-соты 1 Ларчик»	1	
15.	игра	«Фонарики (с держателями)»	25	
16.	игра	«Фонарики Ларчик»	1	
17.	игра	«Логоформочки - 3»	25	
18.	игра	«Логоформочки Ларчик»	1	
19.	игра	«Черепашки Ларчик»	1	
20.	игра	«Черепашки-пирамидка»	25	
21.	игра	«Волшебная восьмерка – 3»	1	
22.	игра	«Волшебная восьмерка – 1»	25	

Развивающие игры Б.П. и Л.А. Никитиных

№	Наименование		Кол-во	Примечания
	игра	«Сложи узор»	20	Желательно деревянный, т.к. он сочетается по размерам с игрой «Прозрачный квадрат»
	игра	«Кирпичики»	3	По 2 кирпичика на каждого

Программа снабжена разработками для компьютерной программы MimiStudio, которая предназначена для интерактивной доски, но может использоваться отдельно.

В таблицах приведен достаточный для данной дополнительной образовательной программы набор игр и пособий, за исключением наглядных пособий, необходимых в случае невозможности использовать заготовки для MimioStudio. В этом случае можно воспользоваться специальными материалами «под распечатку» или создать их самостоятельно.

Оптимальный комплект: белая магнитная доска, компьютер, проектор, интерактивная доска, музыкальные колонки.

При наличии отдельного помещения, такой комплект может быть один на образовательную организацию.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

средняя группа

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.

- ✓ подготовка к чтению ("Складушки»);
- ✓ конструирование на базе развивающих игр Воскобовича, Никитиных;
- ✓ развитие логического и комбинаторного мышления;
- ✓ тренировка психических процессов.

№	Блок занятия	Количество минут в рамках занятия	Задания	Количество занятий
1.	Подготовка к чтению «Складушки» пропевание	3-5	гласные (сказка)	11
			согласные	19
2.	Конструирование с использованием развивающих игр	5-7	по показу	5
			по разрезной схеме	10
			по контурной схеме	2
			по словесной инструкции	4
			путем трансформации	2
			по замыслу	4
3.	Развитие логического и комбинаторного мышления на основе имеющихся знаний	5-7	классификация по свойствам (цвет, форма, размер, область применения)	8
			четвертый лишний	9
			составление последовательности (чередование, логические цепочки)	7/6
			логический квадрат	2
			двойные условия, транзитивность	2
			перестановки	2
			сочетания	2

4.	Тренировка психических процессов	4-6	память	15
			внимание	15
5.	Двигательная активность	3	гимнастика мозга	30
		1-2	физкультминутка или пальчиковая игра	30

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (СРЕДНЯЯ ГРУППА)

		Подготовка к чтению	Речевая тема	Конструирование	Логический блок	Компьютерная игра	Развивающая игра или пособие
сентябрь	1	Складушки гласные	Овощи	Тарелка	Чередование (2 формы), классификация	Веселые акварели – тренировка памяти	Чудо-крестики 1
	2	Складушки гласные А	Фрукты	Банка (маленькая)	Чередование (2 цвета), 4-й лишний	Веселые акварели – тренировка памяти	Чудо-крестики 1
октябрь	3	Складушки гласные Я	Грибы, ягоды	Грибы	Чередование 2 вида предметов, классификация	Веселые акварели – тренировка памяти	Чудо-крестики 1
	4	Складушки гласные О	Осень	Надя и радужные гномы (интерактивная игра)			Фиолетовый лес
	5	Складушки гласные И	Домашние птицы	Цыпленок-петух (трансформация)	Лабиринт (птица-птенец), классификация	Веселые акварели – тренировка памяти	Фонарики
	6	Складушки гласные Е	Домашние животные и их детёныши	Котенок	Лабиринт (животное-детеныш), классификация	Веселые акварели – тренировка памяти	Фонарики
ноябрь	7	Складушки гласные Ё	Дикие животные и их детёныши	Медведь, заяц, лиса (по выбору)	Лабиринт (животное-детеныш), 4-й лишний	Веселые акварели – тренировка памяти	Фонарики
	8	Складушки гласные Э	Дикие и домашние птицы и животные	Конструирование по замыслу	Классификация, 4-й лишний	Веселые акварели – тренировка памяти	Фонарики
	9	Складушки гласные У	Человек, части тела	Человек	Часть-целое	День спящего дракона	Чудототы
	10	Складушки гласные Ю	Зимующие птицы	Птица	Часть-целое	День спящего дракона	Чудототы
декабрь	11	Складушки гласные Ы	Зима как время года	Снеговик	Часть-целое, перестановки	День спящего дракона	Фонарики

	12	Складушки согласные Б-П	Зимняя одежда, головные уборы, обувь	Подбери Наде одежду (интерактивная игра), 4-й лишний		День спящего дракона	Фиолетовый лес (пособие «Одежда»), Чудототы
	13	Складушки согласные Б-П	Новый год и зимние забавы	Разноцветные снеговики	Перестановки	День спящего дракона	Черепашки-пирамидка
январь	14	Складушки согласные В-Ф	Любимые сказки, сказочные герои	Конструирование по инструкции	Последовательности (уменьшение-увеличение свойства)	Домовенок БУ. Математика. 4-й лишний	Логоформочки 3
	15	Складушки согласные В-Ф	Одежда и обувь	Одень человека	Лабиринт	Домовенок БУ. Математика. 4-й лишний	Логоформочки 3
	16	Складушки согласные Г-К	Головные уборы	Конструирование по замыслу	Логические цепочки. Изменение свойства предмета (цвет-размер)	Домовенок БУ. Математика. 4-й лишний	Черепашки-пирамидка
февраль	17	Складушки согласные Г-К	Дом и его части	Дома	Лабиринт	Домовенок БУ. Математика. Логические цепочки	Волшебная восьмерка
	18	Складушки согласные Д-Т	Мебель	Предметы мебели	Классификация, 4-й лишний.	Домовенок БУ. Математика. Логические цепочки	Чудототы
	19	Складушки согласные Д-Т	Наша Армия	Танк, корабль, самолет (по выбору)	Лабиринт	Домовенок БУ. Математика. Логические цепочки	Чудо-крестики 1
	20	Складушки согласные З-С	Посуда. Продукты питания.	Предмет посуды	Классификация, 4 лишний	Домовенок БУ. Математика. Логические цепочки	Чудототы

март	21	Складушки согласные З-С	Весна как время года (изменения в природе, первые цветы, деревья весной)	Весенний лес (интерактивная игра), сочетания (примеры)			Фиолетовый лес
	22	Складушки согласные Л, М	Семья	Букет для мамы, сочетания (примеры)	Чередование (3 размера)	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Черепашка и пирамидка (выборка), Волшебная восьмерка
	23	Складушки согласные Л, М	Наши игрушки	Собери кораблик (одинаковые кораблики)	Чередование (3 цвета), транзитивность	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Кораблик Плюх-Плюх
апрель	24	Складушки согласные Н, Р	Насекомые	Бабочка (симметричное отражение)	Лабиринт	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Чудототы
	25	Складушки согласные Н, Р	Космос	Ракета	Лабиринт	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Фонарики
	26	Складушки согласные Ж-Ш	Рыбки в аквариуме	Рыбка. Обвести. Дорисовать.	Логические цепочки (изменение свойства)	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Фонарики
	27	Складушки согласные Ж-Ш	Комнатные цветы	Цветок в горшке	Логический квадрат (1 признак)	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Чудототы
май	28	Складушки согласные Ц, Ч	День Победы	Собери кораблик (разные кораблики)	Чередование (3 цвета)	Домовенок БУ. Тренировка памяти.	Кораблик Плюх-Плюх
	29	Складушки согласные Ц, Ч	Цветущая весна	Цветочная клумба	Логический квадрат (2 признака)	Домовенок БУ. ПДД.	Черепашка и пирамидка

	30	Складушки согласные Х, Щ	Здравствуй , лето!	Конструиро вание по замыслу	Классификация, 4 лишний	Домовенок БУ. ПДД.	Чудо- соты, Чудо- крестики 1
--	----	--------------------------------	-----------------------	-----------------------------------	----------------------------	-----------------------	--

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Методическое пособие. Санкт-Петербург, изд. Развивающие игры Воскобовича, 2019г.

2. Развивающая предметно-пространственная среда Фиолетовый лес. Методическое пособие под ред. Вакуленко Л.С., Вотинова О.М. Санкт-Петербург, изд. Развивающие игры Воскобовича, 2019г.

3. Развивающие игры для детей: справочник / сост. Н. Ехевич, конс. Б.П. Никитин. – М.: Физкультура и спорт», Томо, 1990.

4. Петерсон Л.Г., Холина Н.П. Раз - ступенька, два - ступенька. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. - М.: Ювента, 2008.

5. Руководство пользователя MimioClassroom и MimioStudio / Электронный ресурс: <http://mimioclass.ru/documentation.htm>.

6. Физкультминутки, загадки/ Электронный ресурс: <http://nsportal.ru>.

7. Загадки / Электронный ресурс: <http://eti-deti.com>.