



ПРИКАЗ

от 25.09.2024г.

№ 157

г.Ижевск

Об организации и предоставлении платных
образовательных услуг в МБДОУ № 248

В целях удовлетворения спроса на дополнительные платные образовательные услуги, выявленного среди родителей (законных представителей) обучающихся МБДОУ, и привлечения дополнительных внебюджетных средств для обеспечения и улучшения функционирования МБДОУ, повышения профессионального мастерства педагогов, в соответствии со ст. 101 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации", Постановлением Правительства РФ от 15.09.2020г № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг, Уставом МБДОУ

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Организовать в МБДОУ № 248 с 01.10.2024г. с учетом результатов проведения анкетирования родителей (законных представителей) обучающихся предоставление платных образовательных услуг за рамками образовательной программы дошкольного образования МБДОУ № 248 (утв. приказом руководителя МБДОУ № 248 от 30.08.2024г. № 139).
2. Утвердить перечень платных образовательных услуг и образовательных программ по ним на 2024/2025уч. г.:

Наименование ПОУ

Наименование дополнительной образовательной программы

ПОУ по художественной направленности
«Чудо лепка»

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности по
развитию у детей дошкольного возраста
технике пластилиновой живописи
«Чудо лепка» (средняя группа)

ПОУ по художественной направленности

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Фантазия»

ПОУ по художественной направленности

«Соленая фантазия»

художественной направленности по освоению детьми нетрадиционных способов рисования «Фантазия» (подготовительная группа)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию у детей дошкольного возраста мелкой моторики, творчества посредством тестопластики «Солёная фантазия»

(первая младшая группа)

ПОУ по художественной направленности

«Мир творчества»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию у детей творческих способностей «Мир творчества» (вторая младшая группа)

ПОУ по художественной направленности

«Мастерская шитья»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по освоению детьми дошкольного возраста навыков шитья «Мастерская шитья» (подготовительная группа)

ПОУ по социально-гуманитарной

направленности **«Ловкие пальчики»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста навыков письма «Ловкие пальчики» (старшая группа)

ПОУ по художественной направленности

«Голосок»

Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию вокальных данных, творческих способностей, исполнительского мастерства у детей 5-6 лет «Голосок» (старшая группа)

ПОУ по художественной направленности

«Волшебное тесто»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию у детей дошкольного возраста мелкой моторики, творчества посредством тестопластики «Волшебное тесто» (первая младшая группа)

ПОУ по художественной направленности

«Мастерилка»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Умняшки»**

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Умные игры»**

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Стемики»**

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Занимательная логика»**

освоению детьми дошкольного возраста нетрадиционных техник ручного труда и рисования «Мастерилка» (средняя группа)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемыслительных способностей «Умняшки» (вторая младшая группа)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемыслительных способностей «Умные игры» (средняя группа)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемыслительных способностей «Стемики» (средняя группа)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемыслительных способностей «Занимательная логика» (средняя группа)

3. Утвердить учебный план ПОУ на 2024/2025уч. г. (приложение № 1).
4. Утвердить календарный учебный график на 2024/2025уч. г. (Приложение 2).
5. Утвердить расписание предоставления ПОУ на 2024/2025 уч. г. (Приложение 3).
6. Утвердить план работы организатора ПОУ на 2024/2025 уч. г. (Приложение 4).
7. Заключение в срок до 30.09.2024г. договоры на оказание платных образовательных услуг со следующими педагогами:

Сиговой Ириной Александровной- воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Умняшки», «Занимательная логика», «Стемики»),
Артемьевой Наталией Анатольевной- воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Ловкие пальчики»), Зянкиной Татьяной Николаевной- воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по социально-гуманитарной

направленности «Умные игры», ПОУ художественной направленности «Мастерилка»), Власовой Натальей Юрьевной - воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Фантазия»), Алексюниной Ксенией Петровной-музыкальному руководителю МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Голосок», Державиной Ульяной Петровной - воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Мастерская шитья»), Трефиловой Наталией Анатольевной - воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Мир творчества»), Кочкаревой Татьяной Сергеевной - воспитателю МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Соленая фантазия»), Чураковой Наталии Геннадьевной-воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ художественной направленности «Волшебное тесто»), Чернявской Ольгой Сергеевной- воспитателю МБДОУ № 248 (ПОУ художественной направленности «Чудо лепка»), ведение табеля учета посещаемости детей, соблюдение правил ПБ и техники безопасности на занятиях, обеспечение пособиями и материалами обучающихся.

8. Заключить в срок до 30.09.2024 договоры с родителями (законными представителями). Ответственный – старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна.
9. Оформить информационный стенд “О платных образовательных услугах в МБДОУ № 248. Ответственный старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна. Срок – 30.09.2024г.
10. Контроль качества предоставляемых услуг, составление расписания занятий, учет посещаемости услуг и оплаты услуг возложить на старшего воспитателя МБДОУ № 248 Губайдуллину Эльмиру Рамзильевну.
11. В срок до 30.09.2024г. обеспечить подготовку помещений и необходимого оборудования, оснащения, пособий. Ответственный: старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна
- 12.Провести инструктаж для педагогов дополнительного образования по технике безопасности во время проведения занятий. Ответственный – старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна .
15. Контроль исполнения настоящего приказа оставляю за собой.

Заведующий МБДОУ № 248

О.В.Кузнецова

С приказом ознакомлена:_____

Э.Р.Губайдуллина

ПРИНЯТА:
Решением педагогического совета
Протокол от 30.08.2024 № 1

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом заведующего
МБДОУ № 248
от 25.09.2024г. № 157

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности по освоению детьми
дошкольного возраста речемыслительных способностей
«Умняшки»**

(Срок реализации программы: 1 год)

Адресность (возраст детей): 3-4 года
Разработчик: воспитатель Сигова Ирина Александровна

г.Ижевск, 2024г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемыслительных способностей «Умняшки» Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 248» разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения России от 25.11.2022 N 1028 "Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования"
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 21 апреля 2023 г.);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи
- Приказ Министерства Образования и науки Удмуртской Республики от 23.06.2020г. № 699 «Об утверждении целевой модели развития системы дополнительного образования у детей в Удмуртской Республике»
- Уставом Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 248».
- Программой развития МБДОУ № 248
- Постановление Правительства РФ от 15 сентября 2020 г. N 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг".

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Содержание программы является эффективным развитием психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей младшего дошкольного возраста.

В дошкольном возрасте познания у ребёнка происходит эмоционально-практическим путём. Каждый дошкольник маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Ребёнок стремится к активной деятельности и важно не дать этому стремлению угаснуть, способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребёнка и отвечает его природе, тем успешнее идёт его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления.

Использование развивающих игр, в том числе и игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач. Современные дети живут и развиваются в эпоху новых технологий. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не только владение знаниями, но и в первую очередь умение добывать эти знания самому и оперировать ими, мыслить самостоятельно и творчески. Развитие умений получать, перерабатывать и практически использовать полученную информацию и лежит в основе программы STEM-образования. Использование на занятиях элементов технологий STEM-образования развивает у детей любознательность и познавательную активность; необходимость самим определять для себя интересную задачу, выбирать способы и составлять алгоритм ее решения, умение критически оценивать результаты - вырабатывают инженерный стиль мышления; коллективная деятельность вырабатывает навык командной работы.

Программа имеет социально- гуманитарную направленность.

Уровень программы Ознакомительный
Дошкольное образование

Актуальность программы

Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Психологи доказали, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственными положительными эмоциями, не становятся полезными. У детей дошкольного возраста преобладает образное мышление. Они хотят и могут жить по закону сказки, игры. Почему так часто можно увидеть картину: у малыша много игрушек, а он не играет ими? Причина тому, конечно не одна, но чаще всего главная причина в том, что игрушки уже себя "исчерпали". Элемент новизны исчез. А он-то и привлекает ребёнка в первую очередь. Становится очевидным: нужны игры нового типа, игры, моделирующие сам творческий процесс и создающий свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта. Такими играми нового типа и являются развивающие игры, которые при своём многообразии объединены под общим названием и не случайно: они все исходят из общей идеи и обладают характерными возможностями:

1. Каждая игра представляет собой набор задач.

2. Задачи даются в разной форме: в виде модели, плоского рисунка, устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности: от простого к сложному.

4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей, поэтому игры могут возбуждать интерес ребёнка в течении многих лет.

5. Постепенное возрастание трудности задач позволяет ребёнку идти вперёд и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности.

6. Нельзя поэтому объяснять ребёнку способ и порядок решения задач. Осуществляя решение практически, ребёнок учиться всё брать сам из реальной действительности.

7. Нельзя требовать и добиваться, чтоб с первой попытки ребёнок решил задачу.

8. Решение задачи предстаёт перед ребёнком не в абстрактной форме ответа, а в виде рисунка, узора и т.д., т.е. в виде видимых и осязаемых вещей.

Это позволяет самому проверить точность выполнения задания.

9. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями. а позволяет составлять новые варианты заданий. т.е. заниматься творческой деятельностью.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться до "потолка" своих возможностей, где развитие идёт более успешно.

Игры В.В.Воскобовича способствуют наилучшему формированию представлений. развивают речь детей. Эти игры дают возможность ребёнку самостоятельно придумывать и тут же творчески воплощать свои идеи в действительность. Дети, переключаясь с одного вида деятельности на другой, чувствуют себя свободно, раскованно, их увлекает игра. Интеллектуальные и речевые способности детей дошкольного возраста интенсивно развиваются в том случае, если образовательная деятельность осуществляется в системе постоянного и постепенного усложнения игр.

Поэтому усложнение материала идёт по трём направлениям:

1.выбор игр соответствующих интересам и возможностям детей в данный период ;

2. подбор развивающих заданий к играм, дающих возможность осуществлять образовательные задачи;

3. постепенное включение в игровую познавательную деятельность всего спектра игр, входящих в каждый комплект.

Технология «Сказочные лабиринты игры» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка-дошкольника. От научения зависит не только психическое развитие, но и биологическое созревание организма.

Таким образом, ребёнку постоянно предлагается более сложный материал, что интенсивно развивает его возможности.

Используя элементы технологий STEM-образования, дети помимо математики, экспериментирования с живой и неживой природой, LEGO - конструирования исследуют робототехнику и программирование, знакомятся с дидактической системой Ф. Фребеля.

У детей, занимающихся по этой методике, очень хорошо развиты память и мышление, умение сосредоточиться находится на высоком уровне.

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

Данные игры совершенствуют память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление и речь.

Отличительные особенности программы:

Программа направлена на обеспечение познавательного развития каждого ребенка, что достигается за счет учета индивидуальных особенностей детей как в вопросах организации, так и в формах и способах взаимодействия с ребенком (проявление уважения к его индивидуальности, чуткости к его эмоциональным состояниям, поддержка его чувства собственного достоинства и т. д.). Программа способствует социальной адаптации дошкольников, предоставляя им новые возможности взаимодействия в ДОУ, и является основой для дальнейшего развития дошкольников. В технологии используется проблемно-игровая методика познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста с акцентом на развитие универсальных, речевых, творческих способностей детей, интеграции образовательного содержания и игровых форм взаимодействия взрослого с детьми.

Новизна данной программы заключается в том, что в ней выстраивается единая линия занятий по целенаправленному развитию познавательной сферы ребёнка.

Разработана система творческих заданий, которая целенаправленно развивает познавательные процессы детей, в течение всего периода обучения ребёнка. Систематическое выполнение целенаправленно подобранных нестандартных заданий, задач, упражнений будет оказывать положительное влияние не только на качество знаний по программному материалу, но и на активизацию познавательной деятельности; значительно расширяет объём и концентрацию внимания.

Новизна заключается и в том, что развивающие игры рассмотрены как вид деятельности раннего уровня психического развития ребенка и как одно из наиболее действенных средств формирования у него представлений об окружающем мире. Новизна опыта состоит в создании системы использования занимательных развивающих, интеллектуальных игр, нацеленных на развитие логического мышления детей, познавательных интересов в процессе воспитания и обучения на современном уровне.

Новизна применения STEM-технологий на занятиях с детьми выражается в введение дошкольника программирования и робототехники; ориентирование навыков восприятия информации с помощью зрительных и слуховых анализаторов; введение дошкольника в основы математики и теории вероятности; развитие пространственного мышления, изучения основ картографии, базовой астрономии; формирование базовых понятий и навыков в криптографии.

Новизна и практическая значимость:

- произведен анализ игр В.В.Воскобовича с целью определения видов игр, наиболее эффективно способствующих оптимизации развития интеллектуальных способностей детей

- предложена практико-ориентированная модель развития интеллектуальных способностей детей

- разработаны методические рекомендации для педагогов

- отмечена эффективность применения современных технологий в обучении и воспитании детей (развитие способностей к программированию активизирует мыслительные процессы ребёнка, рождает интерес к творческому решению поставленных задач, изобретательности и самостоятельности, инициативности,

стремление к поиску нового и оригинального, а значит, способствует развитию индивидуальности личности ребёнка, умению эффективно работать вместе, в команде).

Педагогическая целесообразность

Каждое занятие строится по одной сюжетной линии, с задействованием сказочных героев. Предполагается обязательное разнообразие различных видов деятельности, включение игры, игротехнических приемов. Большое место отводится действиям с предметами. Выдвигая перед ребенком определенную задачу, ей придаётся познавательный характер, вызывая у ребенка самостоятельный поиск, построение простейших умозаключений, подводят его к определенным предположениям. В таком процессе экспериментирования дети выступают как исследователи, они познают скрытые связи и отношения предметов, а так же учатся контактировать и оказывать содействие и помощь друг другу или сказочным персонажам.

Учитывая вышеперечисленные обстоятельства в рамках комплексной программы используется разнообразные формы проведения занятий, соответствующих дошкольному возрасту: беседа, игра, эстафета, конкурс, соревнование.

Адресат программы

Возраст детей: от 3 до 4 лет с учетом санитарно-гигиенических требований к учебным занятиям, возрастных особенностей, компетенций детей.

Условия реализации программы:

1. Подготовка педагогов:

- повышение квалификации педагогов через специальную курсовую подготовку, ознакомление и изучение специальных технологий;
- владение формами и методами работы с дошкольниками.

2. Организация развивающей предметной среды:

- создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
- оснащение комплектами игр и игровых пособий.

3. Организация педагогического процесса с детьми:

- программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;

Условия приёма в группу: Набор детей в группу зависит от желания ребенка и его родителей.

Сведения об участниках программы:

Программа рассчитана на детей младшего дошкольного возраста с 3 до 4 лет на один учебный год.

Она предполагает активное участие родителей, педагогов.

Наполняемость групп: Программа работы объединения рассчитана на одгогодиичное обучение. Количество детей в группе для освоения программы от 8-20 человек.

Возрастная характеристика: Младший дошкольный возраст (3—4 года).

На рубеже трех лет любимым выражением ребенка становится «Я сам!» Отделение себя от взрослого и вместе с тем желание быть как взрослый — характерное противоречие кризиса трех лет.

Физическое развитие 3-х летний ребенок владеет основными жизненно важными

движениями (ходьба, бег, лазание, действия с предметами).

Возникает интерес к определению соответствия движений образцу. Дети испытывают свои силы в более сложных видах деятельности, но вместе с тем им свойственно неумение соизмерять свои силы со своими возможностями. *Моторика* выполнения движений характеризуется более или менее точным воспроизведением структуры движения, его фаз, направления и т.д. К 4-м годам ребенок может без остановки пройти по гимнастической скамейке, руки в стороны; ударять мяч об пол и ловить его двумя руками (3 раза подряд); перекладывать по одному мелкие предметы (пуговицы, горошины и т.п. - всего 20 шт.) с поверхности стола в небольшую коробку (правой рукой).

Начинает развиваться самооценка при выполнении физических упражнений, при этом дети ориентируются в значительной мере на оценку воспитателя.

3-4-х летний ребенок владеет элементарными *гигиеническими навыками* самообслуживания (самостоятельно и правильно моет руки с мылом после прогулки, игр, туалета; аккуратно пользуется туалетом: туалетной бумагой, не забывает спускать воду из бачка для слива; при приеме пищи пользуется ложкой, салфеткой; умеет пользоваться носовым платком; может самостоятельно устранить беспорядок в одежде, причёске, пользуясь зеркалом, расческой).

Социально-личностное развитие

К трем годам ребенок достигает определенного уровня социальной компетентности: он проявляет интерес к другому человеку, испытывает доверие к нему, стремится к общению и *взаимодействию* со взрослыми и сверстниками. У ребенка возникают личные симпатии, которые проявляются в желании поделиться игрушкой, оказать помощь, утешить. Ребенок

испытывает повышенную потребность в эмоциональном контакте со взрослыми, ярко выражает свои чувства - радость, огорчение, страх, удивление, удовольствие и др. Для налаживания контактов с другими людьми использует речевые и неречевые (взгляды, мимика, жесты, выразительные позы и движения) способы общения. Осознает свою половую принадлежность («Я мальчик», «Я девочка»). Фундаментальная характеристика ребенка трех лет — *самостоятельность* («Я сам», «Я могу»). Он активно заявляет о своем желании быть, как взрослые (самому есть, одеваться), включаться в настоящие дела (мыть посуду, стирать, делать покупки и т.п.). Взаимодействие и общение детей четвертого года жизни имеют поверхностный характер, отличаются ситуативностью, неустойчивостью, кратковременностью, чаще всего иницируются взрослым.

Для детей 3-х летнего возраста характерна *игра* рядом. В игре дети выполняют отдельные игровые действия, носящие условный характер. Роль осуществляется фактически, но не называется. Сюжет игры - цепочка из 2-х действий; воображаемую ситуацию удерживает взрослый. К 4-м годам дети могут объединяться по 2-3 человека, для разыгрывания простейших сюжетно-ролевых игр. Игровые действия взаимосвязаны, имеют четкий ролевой характер. Роль называется, по ходу игры дети могут менять роль. Игровая цепочка состоит из 3-4 взаимосвязанных действий. Дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию.

Познавательное-речевое развитие

Общение ребенка в этом возрасте ситуативно, инициируется взрослым, неустойчиво, кратковременно. Осознает свою половую принадлежность. Возникает новая форма общения со взрослым - *общение на познавательные темы*, которое сначала включено в совместную со взрослым познавательную деятельность.

Уникальность *речевого развития* детей в этом возрасте состоит в том, что в этот период ребенок обладает повышенной чувствительностью к языку, его звуковой и смысловой стороне. В младшем дошкольном возрасте осуществляется переход от исключительного господства ситуативной (понятной только в конкретной обстановке) речи к использованию и ситуативной, и контекстной (свободной от наглядной ситуации) речи. Овладение родным языком характеризуется использованием основных грамматических категорий (согласование, употребление их по числу, времени и т.д., хотя отдельные ошибки допускаются) и словаря разговорной речи. Возможны дефекты звукопроизношения.

В развитии *познавательной сферы* расширяются и качественно изменяются способы и средства ориентировки ребенка в окружающей обстановке. Ребенок активно использует по назначению некоторые бытовые предметы, игрушки, предметы-заместители и словесные обозначения объектов в быту, игре, общении. Формируются качественно новые свойства сенсорных процессов: ощущение и восприятие.

В практической деятельности ребенок учитывает свойства предметов и их назначение: знает название 3-4 цветов и 2-3 форм; может выбрать из 3-х предметов разных по величине «самый большой». Рассматривая новые предметы (растения, камни и т.п.) ребенок не ограничивается простым зрительным ознакомлением, а переходит к осязательному, слуховому и обонятельному восприятию. Важную роль начинают играть образы памяти. Память и внимание ребенка носит произвольный, пассивный характер. По просьбе взрослого ребенок может запомнить не менее 2-3 слов и 5-6 названий предметов. К 4-м годам способен запомнить значительные отрывки из любимых произведений. Рассматривая объекты, ребенок выделяет один, наиболее яркий признак предмета, и, ориентируясь на него, оценивает предмет в целом. Его интересуют результаты действия, а сам процесс достижения еще не умеет прослеживать.

Конструктивная деятельность в 3-4 года ограничивается возведением несложных построек по образцу (из 2-3 частей) и по замыслу. Ребенок может заниматься, не отрываясь, увлекательной для него деятельностью в течение 5 минут.

Художественно-эстетическое развитие

Ребенок с удовольствием знакомится с элементарными средствами выразительности (цвет, звук, форма, движения, жесты), проявляется интерес к произведениям народного и классического искусства, к литературе (стихи, песенки, потешки), к исполнению и слушанию музыкальных произведений. *Изобразительная деятельность* ребенка зависит от его представлений о предмете. В 3-4 года они только начинают формироваться. Графические образы бедны, предметны, схематичны. У одних дошкольников в изображении отсутствуют детали, у других рисунки могут быть более детализированы. Замысел меняется по ходу изображения. Дети уже могут использовать цвет. Большое значение для развития моторики в этом возрасте имеет *лепка*. Ребенок может вылепить под руководством взрослого простые предметы. В 3-4 года из-за недостаточного развития мелких мышц руки, дети не работают с ножницами, апплицируют из

готовых геометрических фигур. Ребенок способен выкладывать и наклеивать элементы декоративного узора и предметного схематичного изображения из 2-4 основных частей.

В *музыкально-ритмической деятельности* ребенок 3-4 лет испытывает желание слушать музыку и производить естественные движения под звучащую музыку. К 4 годам овладевает элементарными певческими навыками несложных музыкальных произведений. Ребенок хорошо перевоплощается в образ зайчика, медведя, лисы, петушка и т.п. в движениях, особенно под плясовую мелодию. Приобретает элементарные навыки подыгрывания на детских ударных музыкальных инструментах (барабан, металлофон). Закладываются основы для развития музыкально-ритмических и художественных способностей.

Практическая значимость

Практическая значимость изучаемого предмета обуславливается тем, что обучающийся проходит путь от простого увлечения игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления облегчает процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Преимственность программы

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления.

Благодаря тому, что развивающая игра является для ребенка активной и осмысленной деятельностью, в которую он охотно и добровольно включается, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным опытом и достоянием.

Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка

Развивающие игры В.В.Воскобовича - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление...

А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся в школе, лучше ориентируются в социуме.

STEM-образования предусматривает введение дошкольника в основы программирования и робототехники, что определяет дальнейшие перспективы знакомства с основами программирования, в условиях школьного обучения.

Объём программы: 62.00 ак.часа

Срок освоения программы: 1 год

Режим занятий:

Занятия по данной программе проводятся один раз в неделю. Продолжительность одного занятия **15** минут с перерывом на отдых.

Формы организации:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность

Структура занятия разнообразна; это могут быть тематические (посвященные изучению одной темы) и комплексные занятия.

Программа учитывает индивидуальные запросы и личные возможности детей дошкольного возраста.

Цель программы: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре
- развитие познавательных способностей детей дошкольного возраста путем вовлечения в научно-техническое творчество.

Принципы построения занятий кружка.

- Системность.
 - Учёт возрастных особенностей детей.
 - Дифференцированный подход.
 - Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
 - Гуманное сотрудничество педагога и детей.
 - Высокий уровень трудности.

**Учебный план для детей 3-4 лет.
Октябрь**

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Форма фонариков»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
2	Игра «С какого дерева лист?»	0,3	0,7	1	
3	«Игрушечный дождь»	0,3	0,7	1	
4	Двухцветный квадрат Воскобовича «Летучая мышь»	0,3	0,7	1	
5	«Геокоонт» (конст.)	0,3	0,7	1	
6	«Блоки Дьенеша»	0,3	0,7	1	
7	«Прозрачный квадрат»	0,3	0,7	1	
8	Знакомство с игровым набором «Дары Фрёбеля». Игра с тактильными мячиками «Мячики в домике» (набор №1)	0,3	0,7	1	
	Итого	2,4	5,6	8	

Ноябрь.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего
		теория	практика	
1	«На свое место»	0,3	0,7	1
2	«Собираем крестики».	0,3	0,7	1

3	«Размер и цвет фонариков». Игра «В правильном порядке»	0,3	0,7	1
4	«Составляем фигуры из альбомов»; «Придумываем фигуры» Игра «Экскурсия по ферме»	0,3	0,7	1
5	«Ларчик»	0,3	0,7	1
6	«Чудо-цветик»	0,3	0,7	1
7	«Шнур-затейник»	0,3	0,7	1
8	Знакомство с геометрическими фигурами. «Волшебный сундучок» (изучение плоскостных геометрических фигур, знакомство с объёмными телами). (наборы № 2, 9)	0,3	0,7	1
Итого		2,4	5,6	8

Декабрь.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Коробки для подарков»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
2	«На свое место»	0,3	0,7	1	
3	«Волшебные круги»	0,3	0,7	1	
4	Духцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Конфеты»	0,3	0,7	1	
5	«Кораблик «брызг-брызг»	0,3	0,7	1	
6	«Блоки Дьенеша» Игра «Прогулка по	0,3	0,7	1	

	зоопарку»				
7	«Чудо-крестики»	0,3	0,7	1	
8	Игра «Шустрые шарики»	0,3	0,7	1	
	Итого	2,4	5,6	8	

Январь.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Бусы»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
2	Двухцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Летучая мышь»	0,3	0,7	1	
3	«Размер и цвет фонариков».	0,3	0,7	1	
4	«Двухцветный квадрат» Игра «Пчёлка-строитель»	0,3	0,7	1	
5	«Палочки Кюизенера» Игра «Какого мяча не хватает»	0,3	0,7	1	
6	«Шнур-затейник»	0,3	0,7	1	
	Итого	1,8	4,2	6	

Февраль.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Цветок с разноцветными лепестками» Игра «Собираем цветы»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра
2	«Бумажная сумка»	0,3	0,7	1	

3	Двухцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Конверт». «Составляем фигуры из альбомов»	0,3	0,7	1	Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
4	«Геокоонт»	0,3	0,7	1	
5	«Ларчик»	0,3	0,7	1	
6	«Чудо-крестики»	0,3	0,7	1	
7	«Геокоонт»	0,3	0,7	1	
8	Танграм Дидактическая игра «SUPER sorting set»	0,3	0,7	1	
	Итого	2,4	5,6	8	

Март.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Собираем крестики»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
2	«Веселые фигурки»	0,3	0,7	1	
3	«Волшебный квадрат» Фигура «Мышка» Игра «Найди животных»	0,3	0,7	1	
4	«Волшебный квадрат»	0,3	0,7	1	
5	«Чудо-цветик»	0,3	0,7	1	
6	«Прозрачный квадрат»	0,3	0,7	1	
7	«Кораблик «брызг-брызг»	0,3	0,7	1	
8	«Прозрачный квадрат»	0,3	0,7	1	
	Итого	2,4	5,6	8	

Апрель.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Цифроцирк» Игра «Волшебный театр»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
2	«Найди героев цифроцирка»	0,3	0,7	1	
3	«Волшебный квадрат» Фигура «Ежик»	0,3	0,7	1	
4	«Волшебный квадрат» Игра Математическая обезьянка	0,3	0,7	1	
5	«Чудо-соты» Игра «Вращать и складывать»	0,3	0,7	1	
6	«Геококт»	0,3	0,7	1	
7	«Прозрачный квадрат»	0,3	0,7	1	
8	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	0,3	0,7	1	
	Итого	2,4	5,6	8	

Май.

№ занятия	Тема занятия	Количество часов		Всего	Формы контроля
		теория	практика		
1	«Детеныши»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра Беседа Решение проблемных задач Демонстрационные формы: выставки, смотры, конкурсы
2	«Вышивание» геометрических фигур №5,6	0,3	0,7	1	
3	«Составляем фигуры из альбомов»	0,3	0,7	1	
4	«Блоки Дьенеша» Игра Математическая обезьянка	0,3	0,7	1	
5	«Палочки Кюизенера»	0,3	0,7	1	
6	«Ларчик» Игра «Проверь	0,3	0,7	1	

	себя»				
7	«Блоки Дьенеша» Игра «Виды животных»	0,3	0,7	1	
8	Развлечение «Как зайчонок стал храбрым»	0,3	0,7	1	
	Итого	2,4	5,6	8	
		18,6	43,4	62	

Продолжительность занятия составляет академический час

Содержание учебного плана

Вторая младшая группа

Октябрь

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Форма фонариков»	Развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины)	Игра «Фонарики»
2	Игра «С какого дерева лист?»	Формирование представлений о форме предметов Учить планировать маршрут, программировать робота, доводить до клетки с изображением соответствующего дерева	Игры на коврографе Робопчелка
3	«Игрушечный дождь» Дидактическая игра «SUPER sorting set» Домашние животные	Формирование представлений о размере предметов Учить ребенка логически мыслить. Путем сортирования деталей малыши не только мыслят, но и подключают аналитические умения, память, цветосочетание.	Игры на коврографе Дидактическая игра «SUPER sorting set»
4	Двухцветный квадрат Воскобовича «Летучая мышь»	Развитие конструктивных способностей детей	Двухцветный квадрат Воскобовича
5	«Геоконт»	Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их;	Игра «Геоконт»

		разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.	
6	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление (игры «Цепочка», «Раздели фигуры»). Учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки.	«Блоки Дьенеша»
7	«Прозрачный квадрат»	Знакомство с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются обыкновенные льдинки от «нетающих»?; учить сортировать пластины по группам: треугольники, четырёхугольники, многоугольники и называть количество; учить конструировать квадраты из одинаковых и из разных фигур	Прозрачный квадрат»
8	Знакомство с игровым набором «Дары Фрёбеля». Игра с	Знакомство с формами и свойствами предметов, развитие исследовательских навыков.	«Дары Фрёбеля»

Ноябрь.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«На свое место»	Формирование представлений о размере предметов.	Игры на коврографе
2	«Собираем крестики».	Развитие сенсорных способностей, тренировка мелкой моторики руки.	Игра «Чудо-крестики 1»
3	«Размер и цвет фонариков». Игра В правильном порядке	Развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины) Учить детей классифицировать предметы по свойствам	Игра «Фонарики» Дидактическая игра «SUPER sorting set»

4	«Составляем фигуры из альбомов»; «Придумываем фигуры» Игра «Экскурсия по ферме»	Развитие воображения и творческих способностей	Игра «Чудо-Крестики 1» Робопчелка
5	«Ларчик»	Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые». Придумать и выложить верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.	Игровой комплект «Ларчик»
6	«Чудесный цветок»	Знакомство с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудо-цветика; складывание из лепестков 2х,3х,4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать). Выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома	Игра «Чудо-цветик»
7	«Волшебный шнурок»	Знакомство с игрой, чтение сказочной истории, знакомство с приёмом отгибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2). Знакомство с приёмом закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис. 7-8). Познакомить со схемами «Шнура-затейника»; плетение из двух шнуров(рис.25).	Игра «Шнур-затейник»
8	Знакомство с геометрическими фигурами. «Волшебный сундучок» (изучение плоскостных	Развитие сенсорных навыков и познавательно-исследовательской деятельности, развитие элементарных математических представлений, зрительно-моторной координации, наблюдения и	Дары Фрёбеля

	геометрических фигур, знакомство с объёмными телами). (наборы № 2, 9)	образного мышления.	
--	---	---------------------	--

Декабрь.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Коробки для подарков»	Формирование представлений о форме предметов.	Игры на коврографе
2	«На свое место»	Формирование представлений о размере предметов.	Игры на коврографе
3	«Волшебные круги» Игра «Соответствие «	Формирование представлений о размере предметов, о цвете, форме. Учить детей отбирать предметы по цвету, названию	Игры на коврографе Дидактическая игра «SUPER sorting set»
4	Двухцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Конфеты»	Развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины)	Двухцветный квадрат Воскобовича.
5	«Капитан Гусь и его помощники»	Знакомство с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт; количественный счёт; соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; определение пространственных отношений (1-3).	«Кораблик «брызг-брызг»
6	«Блоки Дьенеша» Игра «Прогулка по зоопарку»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Игры «Цепочка», «Раздели фигуры», учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки. Создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных	Игра «Блоки Дьенеша» Робопчелка

		навыков и пространственной ориентации.	
7	«Крестики» Игра	Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; складывание нецветной полянки; игра «Волшебный мешочек».	Игра «Чудо-кретики»
8	Игра «Шустрые шарики»	Учить детей направлениям движения с помощью шарика на ниточке: вверх – вниз, вправо – влево, по кругу; развивать внимание, память, навык речевого общения, мышление, усидчивость; умение слышать, понимать и выполнять односложную речевую инструкцию	«Дары Фрёбеля»

Январь.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Бусы»	Формирование умений соотносить предметы по их количеству.	Игры на ковровографе
2	Двухцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Летучая мышь»	Развитие конструктивных способностей.	Двухцветный квадрат Воскобовича.
3	«Размер и цвет фонариков».	Развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины)	Игра «Фонарики»
4	Двухцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Еж», «Конфетка» Игра «Пчёлка»	Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», Складывание плоскостных фигур по	Игра Двухцветный квадрат Воскобовича Робопчелка

	строитель»	сказке. Развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.	
5	Умные палочки Игра «Какого мяча не хватает» Игра «Сделай поезд»	Закрепление цвета, количественный счёт; условную мерку, развивать умение задавать вопросы, закрепить ориентировку в пространстве Продолжать учить с детьми основные цвета: красный, зеленый, синий, жёлтый; развивать внимание, память, мышление, навык речевого общения, чувство цвета; воспитывать дружеские отношения и интерес к игре. Изучать понятие Больше-Меньше	Палочки «Кюизенера» Дары Фрёбеля Дидактическая игра «SUPER sorting set»
6	Умный шнурок	Продолжать работать по схемам «шнурозатейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки прокладывают «стёжки-дорожки» плетут узоры, отгадывание загадок.	Игра «Шнурозатейник»

Февраль.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Цветок с разноцветными лепестками» Игра «Собираем цветы»	Освоение цвета, развитие внимания, памяти.	Игра «Лепестки» Робопчелка

2	«Бумажная сумка»	Развивать умение определять материалы, из которых изготовлены предметы	Игры на коврографе
3	Двухцветный квадрат Воскобовича. Фигура «Конверт». «Составляем фигуры из альбомов»	Развитие конструктивных способностей. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.	Двухцветный квадрат Воскобовича. Игра «Крестики1»
4	Паутинки	Продолжаем выполнять задания Паука Юка: Выложить на «Геоконте» квадрат, прямоугольник Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу	Игра «Геоконт»
5	Ларчик	Продолжаем развитие сенсорных способностей(цвет, форма, размер)и элементарных математических представлений: игра «Кто спрятался?» (на закреплении цвета); игра «Кто остался?» (закрепление формы); игра «Какой длины Фифа?»(размер).	Игра «Ларчик»
6	Чудо-крестики	Конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам: пчёлка Жужа мечтает собрать коллекцию всех фигурок, дети самостоятельно	Игра «Чудо-крестики»

		складываются фигурки из деталей головоломки; взрослый складывает простую геометрическую фигуру, а дети говорят, на что она похожа.	
7	Геоконт	Продолжаем выполнять задания Паука Юка: Выложить на «Геоконте» квадрат, прямоугольник Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу	Игра «Геоконт»
8	Игра «Семья динозавров» Игра «Танграм»	Учить классифицировать предметы по цвету, развивать наблюдательность, умение проверять свои действия Учить выкладывать предметы по схеме	Дидактическая игра «SUPER sorting set» Игра Танграм

Март.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Собираем крестики»	Развитие сенсорных способностей, внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений	Игра «Чудо-Крестики 2»
2	«Веселые фигурки»	Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей	Игра «Фонарики»

3	«Волшебный квадрат» Фигура «Мышка» Игра «Найди животных»	Развитие конструктивных способностей развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.	Игра «Двухцветный квадрат Воскобовича» Робопчелка
4	«Волшебный квадрат»	Закрепление знаний о геометрических фигурах, развитие конструктивных способностей	Игра «Четырехцветный квадрат Воскобовича»
5	Чудо цветик	Определение на ощупь деталей головоломки; найти детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т. д. составление фигур по желанию детей	Игра «Чудо цветик»
6	Нетающие льдинки	Описание пластинок, из которых можно сложить цифру Игра «Поможем Магнолику». Дети отгадывают загадки Магнолика и выкладывают отгадки с помощью пластинок	Игра «Прозрачный квадрат»
7	«Кораблик «брызг-брызг»	Сортировка флажков по цвету, познакомить с понятиями: высокий, низкий, самый низкий... и т.д., Игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка	Игра «Кораблик «брызг-брызг»
8	Прозрачный квадрат	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать	Игра Прозрачный квадрат

		квадрат, т.е. цветную льдинку Игры на творческое воображение (выложи фигуру)	
--	--	--	--

Апрель.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Цифроцирк» Игра «Волшебный театр»	Ознакомление детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти Развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.	Карточки «Цифрята» Робопчелка
2	«Найди героев цифроцирка»	Ознакомление детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти	Карточки «Цифрята»
3	«Волшебный квадрат» Фигура «Ежик»	Развитие конструктивных способностей	Игра «Двухцветный квадрат Воскобовича»
4	«Волшебный квадрат» Игра Математическая обезьянка	Закрепление знаний о геометрических фигурах, развитие конструктивных способностей Формирование представлений о равенстве и неравенстве; ознакомление с принципом работы весов, знакомству с понятиями равновесие; формированию умений сравнивать предметы по величине, массе;	Игра «Четырехцветный квадрат Воскобовича» Весы Математическая обезьянка

5	«Чудо-крестики» Игра «Вращать и складывать»	Составление детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа. Учить устанавливать равенство предметов	«Чудо-крестики» Дидактическая игра «SUPER sorting set»
6	«Волшебные паутинки»	Взрослый на своём «Геоконте» строит и показывает паутинку необычной формы. Затем эта паутинка исчезает, а дети воспроизводят её на своём «Геоконте». Затем взрослый предлагает свой вариант какой-либо фигуры, а дети свои.	«Геоконт»
7	«Нетающие льдинки»	Воспитатель загадывает цифры, дети должны догадаться и сложить эту цифру из пластинок; Дети складывают из пластинок различные объекты, называют их.	«Прозрачный квадрат»
8	Волшебный квадрат	Конструирование детьми фигур, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их.	Игра «Двухцветный квадрат Воскобовича»

Май.

№ занятия	Тема занятия	Цель:	Используемые игры
1	«Детеныши» Игра Математическая обезьянка Игра «Виды животных»	Познакомить детей с домашними животными и их детенышами Формирование представлений о равенстве и неравенстве; ознакомление с	Игры на коврографе Весы Математическая обезьянка Дидактическая игра «SUPER sorting set»

		принципом работы весов, знакомству с понятиями равновесие; формированию умений сравнивать предметы по величине, массе; Учить детей структурировать, обобщать	
2	«Вышивание» геометрических фигур №5,6	Учить ориентироваться в пространстве, тренировка мелкой моторики рук	Игра «Шнур Малыш»
3	«Составляем фигуры из альбомов»	Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей	Игра «Чудо-крестики 2»
4	«Блоки Дьенеша»	Учить находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Переводчики», «Помоги Незнайке»).	«Блоки Дьенеша»
5	«Палочки Кюизенера»	Учить выкладывать узор по образцу, соотносить цвет палочки с цифрой (до 5)	«Палочки Кюизенера»
6	Ларчик Игра «Проверь себя»	Выкладывание на ковролине Верёвочками фигур, дети должны придумать название предметам, похожим на данные фигуры. Развивать пространственные отношения...Игра «Забавные цифры» развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.	Пособие «Ларчик» Робопчелка

7	Блоки Дьенеша	Игры с двумя обручами. Дети располагают блоки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого. (классификация блоков по двум свойствам)	Игра Блоки Дьенеша
8	Развлечение «Как зайчонок стал храбрым»		

Ожидаемые результаты

- дети осваивают цифры, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.
- дети способны проявлять инициативу и самостоятельность в разной деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и пр.

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года.

Условия реализации программы:

Основные принципы обучения:

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.
- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.
- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия ребенка, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций.
- «Эмоциональное переживание». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, а также имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

Система занятий, лежащая в основе программы, состоит из трех базовых компонентов:

- развивающие игры; материалы и пособия STEM-технологий
- сказочный сюжет;
- инновационные методы и технологии.

Материально-технические условия:

- Укомплектованность вспомогательным материалом и оборудованием: есть различные предметы и приспособления для выполнения упражнений, наглядные пособия. Это является одним из важных условий, потому что именно они помогают разнообразить занятия, виды упражнений, снять психологическую монотонность, постоянно повторяющихся движений, рационально использовать обучающее пространство, повышают интерес, дают возможность применять дифференцированный подход в обучении.
- Наличие технических средств обучения: мультимедийное оборудование, музыкальный центр, фонограммы и песни, соответствующие возрасту обучающего контингента.

Информационное обеспечение: не предусмотрено

Кадровые условия

ПОУ по социально – гуманитарной направленности "Умняшки"	Сигова Ирина Александровна образование средне - специальное педагогическое квалификационная категория - высшая
--	--

Расписание занятий ПОУ

ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Умняшки»	Понедельник, среда	16.00-16.15
--	--------------------	-------------

Место проведения: комната развивающих игр

Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- мультимедийный экран.

Мультимедийные презентации**Развивающие игры:**

- игры В.В. Воскобовича;
- логические блоки Дьенеша ;
- цветные палочки Х. Кюизенера;
- игры Б.П. Никитина;
- лабиринты;
- головоломки
- Робопчелка
- Супер сортер
- Головоломки

- Дары Фребеля
- прочее

Форма подведения итогов:

Формы подведения итогов реализации программы Подведение итогов реализации программы проводится в форме итогового занятия. Также формами подведения итогов являются:

открытое занятие;
рефлексия; игры;
участие в мероприятиях различного уровня;
анкетирование родителей;
анкетирование детей;
тестирование;
диагностики;

Оценка успешности проведённой развивающей работы определяется:

- степенью помощи, которую оказывает педагог детям при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность детей и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
– поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты занятий;

Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

Способы проверки знаний, умений и навыков.

1. Диагностика №1 (сентябрь) – речевое и математическое развитие.
2. Диагностика №2 (май) – речевое и математическое развитие.

Дополнительный мониторинг развития познавательных способностей детей дошкольного возраста.

1. Дополнение фраз.
Диагностирует способность детей устанавливать причинно-следственные связи в окружающей среде. Даёт возможность получить более объективную информацию об осведомлённости ребёнка, его ориентировке в окружающем.
Инструкция к проведению:

- Мы будем сейчас играть с тобой в интересную игру. Я буду говорить тебе начало предложения, а ты его будешь заканчивать. Давай попробуем: «Если кусочек льда принести в комнату, то... Продолжай». Можно задать вопрос: «То, что случится?» Если ребёнок не понял правила игры, предложить ещё одно предложение: «Воспитательница похвалила мальчика (девочку), потому что...» После проигрывания ребёнку предлагается 10 тестовых фраз.

1. Мальчик весело смеялся, потому что...
2. Если зимой будет очень сильный мороз, то...
3. Если взлететь высоко как птица, то...
4. Девочка стояла и плакала, потому что...

5. Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что...
6. Если наступит день рождения, то...
7. Девочка стояла одна около дома, потому что...
8. Если весь снег растает, то...
9. В комнате погас свет, потому что...
10. Если пойдёт сильный дождь, то...

В процессе тестирования не следует торопить ребёнка с ответом. Если ему трудно, используйте дозированную помощь, одобрение: «Молодец, ты обязательно ответишь. Ты всё знаешь. Не бойся ответить. Как считаешь нужным, так и говори!» Наводящих вопросов задавать не следует. Ответы детей фиксируются в протоколе, оцениваются в баллах, подсчитывается суммарный показатель, определяется уровень.

Оценка результатов.

Ответ считается правильным, если в содержании ответа даны причина, следствие. Высокий уровень: 8-10 б. Средний уровень: 6-7 б. Дети принимают правило игры. Содержание ответов носит полупричинный характер, частично установлена причина, следствие. Низкий уровень: 0-5 б. На этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его с неверной причинностью. Например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

2. Последовательные картинки.

Диагностирует способности анализа и синтеза. Это одно из самых сложных заданий. Ребёнку предлагаются отдельные картинки, расположенные в случайном порядке, по которым следует сложить целый сюжет-рассказ. Этот субтест применяется у Д.Векслера, но в пособии использованы другие картинки с учётом опыта детей и их возраста. Сам Д.Векслер и многие его последователи связывают выполнение теста с планирующей и организующей функцией ума, с умением быстро понять смысл отдельного элемента, его роль и место в структуре целого.

Инструкция.

1. Начинайте с демонстрации задачи «Мостик». Разложите картинки в порядке **абв**, по ходу давая объяснения.

2. Давайте время испытуемому посмотреть на раскладку, затем разложите в беспорядке. «Теперь сложи сам», - говорит экспериментатор.

3. Если ребёнок не справится, сложите картинки ещё раз последовательно без объяснения.

4. Экспериментатор: «Теперь у меня есть несколько других картинок. Каждый раз они будут лежать в беспорядке. Я хочу, чтобы ты расположил их правильно, чтобы получился рассказ». Затем показываете наборы картинок «Кукла», «Стирка».

5. Каждую последующую задачу начинайте со слов: «Теперь сложи эти картинки, чтобы получился осмысленный рассказ».

6. Если сюжет раскладывается справа налево, то спросите: «А где начинается твой рассказ?»

7. Если задачи «Мостик» и «Кукла» не решены, то тест прекращается. *Оценка.* 2 балла за решение задачи «Мостик» в порядке **абв** с первой попытки самостоятельно. 1 балл за решение в порядке **абв** со второй попытки, с подсказкой. 2

балла за решение задачи «Кукла» и «Стирка» в порядке **абв** и **абвг** с первой попытки самостоятельно. 1 балл за решение со второй попытки и при косвенной подсказке. Максимальное количество баллов – 6.

3. Четвёртый лишний.

Диагностирует способности к обобщению. Ребёнку нужно, проанализировав 4 предмета на картинках, отвлечься от несущественных, второстепенных признаков и выделить из них три предмета, которые обладают каким-либо общим признаком, например, все игрушки, вся мебель и т.д. Решение задачи характеризует высокий уровень таких операций мышления, как классификация и обобщение. *Исходная ситуация.* Ребёнку предъявляется карточка с изображением четырёх предметов, три из которых относятся к определённому классу, а четвёртый не относится.

Инструкция.

1. Экспериментатор: «На карточке изображены 4 картинки, одна из которых лишняя. Какая картинка лишняя и почему?»

2. Если ребёнок не справится, то объясните ему на примере первой карточки принцип решения.

3. Каждую карточку предъявляйте с вопросом: «Какая картинка здесь лишняя и почему?»

Примечание. Ребёнок может указывать лишнюю картинку наугад. Его объяснение, почему он так считает, поможет вам понять, на что он опирается в своём решении и оценить ответ.

1. Собака, кошка, коза, ласточка.
2. Карандаш, ранец, тетрадь, лес.
3. Кукла, мяч, юла, девочка.
4. Яблоко, груша, слива, картофель.
5. Чашка, стакан, блюдце, стул.
6. Стол, стул, книжный шкаф, чайник.

Оценка. За каждую правильно решённую задачу поставьте 1 балл. Максимальное количество баллов – 6.

4. Недостающие детали.

Диагностирует объём произвольного внимания. Тест содержит 14 рисунков предметов, где у каждого предмета недостаёт какой-либо детали. Ребёнок за 15 секунд должен заметить, какого элемента не хватает. Все рисунки известны детям, однако они построены так, что для решения требуют логических умозаключений, знаний. Точное решение теста зависит главным образом от объёма перцептивного (произвольного) внимания и сосредоточенности на объекте наблюдения, без чего затруднено успешное протекание других познавательных процессов. Методика для определения наблюдательности у детей 6-7 лет на материале 35 картинок описана в книге: Определение готовности к школьному обучению. Учебная деятельность школьников (для школьных психологов и учителей-экспериментаторов). Ч.2 Составители: Л.И.Земцова, Е.Ю.Сушкова. – М., 1988. – С.33-34.)

Инструкция.

1. Экспериментатор: «Я сейчас покажу тебе несколько картинок, в которых не хватает деталей. Я хочу, чтобы ты внимательно посмотрел на каждую и сказал, чего там

недостаёт».

2. Показывая каждую картинку, задавайте ребёнку вопрос: «Чего же недостаёт на этой картинке?»

3. Если ребёнок не справляется с задачей, можно помочь, рассматривая первую или вторую картинку.

4. На третьей не помогайте!

5. Если ребёнок указывает на какую-нибудь несущественную деталь, спросите: «Да, но какой более важной детали здесь нет?»

6. Каждая картинка предъявляется в течение 15 сек.

7. Ответ считается правильным, даже если ребёнок не знает точного названия отсутствующей детали, но употребляет синоним или правильно описывает её.

Прекращение исследования: 4 неправильных ответа подряд.

Оценка. 1 балл за каждый правильный ответ, максимальная оценка -14 баллов.

Замечание. Большинство детей даёт словесный ответ. Однако иногда ребёнок показывает на недостающую деталь или элемент пальцем. В таком случае ему засчитывается ответ, но экспериментатор должен быть уверен, что ребёнок знает, чего недостаёт в рисунке.

Говоря о картинке с петухом, ребёнок может назвать недостающую часть шипом. Ответ считается правильным. С другой стороны, если ребёнок правильно покажет место, но неправильно даст словесный ответ, то его ответ считается неудовлетворительным.

1. Гребень – Зубья

8. Ножницы – Винт

2. Стол – Ножка

9. Пальто – Петли

3. Лиса – Ухо

10. Рыба – Спинной плавник

4. Девочка – Рот

11. Винт – Прорезь

5. Кошка – Усы

12. Муха – Усики

6. Дверь – Петля

13. Петух – Шпора

7. Рука – Ноготь

14. Профиль – Бровь

5. Назови одним словом.

Экспериментатор называет три слова, которые нужно назвать одним, обобщив их по существенному признаку. Материал даётся в словесном плане, а это для пятилетних детей довольно сложное задание, так как у них только начинает формироваться способность решать подобные задачи вербальным способом. Задание характеризует уровень умения классифицировать и обобщать словесный материал.

Инструкция.

1. Экспериментатор: «Я назову тебе несколько слов, а ты скажи, как их все вместе можно назвать одним или двумя словами».

2. Каждую новую группу слов начинайте с задания: «Назови эти слова одним словом».

3. Если ребёнок не справится, можно помочь на первой группе слов: «Рубашка, брюки, платье – всё это одежда».

Прекращение теста. 3 неправильных ответа подряд. Скажите, что это задание для более старших ребят, для школьников.

Оценка. За каждое правильное обобщение ставится 1 балл. Максимальное количество баллов – 10 (столько групп слов будет предложено ребёнку).

Примечание. В начале года можно давать первую группу слов, в конце года – вторую.

1. Рубашки, брюки, платья.

2. Столы, стулья, диваны.

3. Воробьи, голуби, гуси.

4. Караси, щуки, окуни.

5. Сапоги, ботинки, валенки.

6. Супы, каши, кисели.
7. Одуванчики, розы, ромашки.
8. Берёзы, липы, ели.
9. Морковь, капуста, огурцы.
10. Яблоки, груши, мандарины.
1. Сапоги, ботинки, валенки.
2. Малина, земляника, вишня.
3. Танкисты, пехотинцы, артиллеристы.
4. Столяры, маляры, плотники.
5. Супы, каши, кисели.
6. Дети, женщины, мужчины.
7. Беларусь, Россия, Украина.
8. Птицы, звери, рыбы.
9. Деревья, травы, кустарники.
10. Мясо, творог, хлеб.

Оценка результатов.

Дополнение фраз.

Высокий уровень: 8-10 баллов.

Средний уровень: 6-7 баллов.

Низкий уровень: 0-5 баллов.

2. Последовательные картинки.

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

3. Четвёртый лишний.

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

4. Недостающие детали.

Высокий уровень: 9-14 баллов.

Средний уровень: 4-8 баллов.

Низкий уровень: 1-3 балла.

5. Назови одним словом.

Высокий уровень: 6-10 баллов.

Средний уровень: 4-5 баллов.

Низкий уровень: 0-3 балла.

Методические особенности образовательного процесса

1. Вводная часть

Сюжет – завязка с наличием игровой мотивацией.

Основная часть

Развитие сюжета

В ходе развития сюжета педагог выступает в роли организатора поискового процесса.

Ребенок четко выполняет упражнения, придумывает свои задачи, ищет новые решения.

Заключительная часть

Самостоятельная деятельность. Коллективная работа.

2. Вводная часть

Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации.

Сюжет - завязка

Основная часть

Развитие сюжета

В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора – рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу.

Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

Заключительная часть

Контрольный вопрос детям

(Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала)

3. Вводная часть

Сюжет – завязка с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией.

Основная часть

Развитие сюжета

В ходе развития сюжета вопросы ставит не педагог, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему.

Ребенок отвечает на вопросы и активно участвует в игре.

Заключительная часть

Творческое задание.

Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

В ходе изучения программы используются различные **методы обучения и воспитания**:

- словесные методы используются для изложения теоретического материала программы (рассказ, объяснение, беседа, работа с книгой, убеждение примером, диалог);

- наглядные методы при изучении нового материала служат более полному усвоению программы, по возможности сопровождают словесные методы (демонстрация, показ, наблюдение, просмотр, работа с книгой, презентация);

- - практические методы используются в практической части занятий, при выполнении самостоятельных работ

- частично-поисковый; проблемный.

При реализации программы используются следующие **педагогические технологии** :

Технология группового и коллективного взаимодействия

- Здоровьесберегающие технологии

- ТРИЗ

- Игровое обучение

- Развивающее обучение,

- Личностно-ориентированного обучения

- В основе лежит Технология: «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича

В образовательном процессе используются различные **дидактический материал**:

- Сказочное пространство «Фиолетовый лес»

- Комплекты игр В.В.Воскобовича

- Наглядные и демонстративные пособия (сказочные герои, жители «Фиолетовой страны», карточки и т.д.)
- Раздаточный материал
- Мнемотаблицы
- Коврограф и комплект к нему «Ларчик»

Рабочая программа воспитания

1. **Характеристика ПОУ.** Программа «Умняшки» решает задачи гражданского воспитания в познавательных видах деятельности, так как воспитывают в ребенке не только патриотические чувства, но и формируют его взаимоотношения со взрослыми и сверстниками. Большое значение для детей в этом случае имеет игра. Она выступает как способ познания мира, стимулирует инициативу и творчество. В игре ребенок в соответствии с сюжетом или

игровыми правилами сам строит свои отношения в качестве субъекта общения. Работа по воспитанию у детей патриотических чувств осуществляется через все виды игр: дидактические, настольные, пальчиковые, театральные, хороводные, подвижные и сюжетно-ролевые. На этом основании важное место в гражданском воспитании дошкольников занимают игровые формы: лексические игры, игры-соревнования, игровые ситуации, способствующие созданию эмоциональной атмосферы, повышению познавательной активности детей, раскрытию их творческого потенциала.

Программа позволяет объединить деятельность детей, педагогов и родителей, закрепляют полученные знания на занятиях творческой направленности.

2. Цель, задачи и планируемые результаты воспитательной работы в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы

Цель программы – воспитание у детей младшего дошкольного возраста основ гражданственности у детей посредством игровой деятельности.

Задачи программы:

- развивать интеллект, способность самостоятельно решать задачу, согласовывать свои действия других участников игры.
- формировать у детей положительное самоощущение;
- развивать у детей положительное отношение к окружающим людям;
- приобщать дошкольников к ценностям сотрудничества с другими людьми;
- развивать коммуникативные компетентности дошкольников и формирование у них социальные навыки;
- формировать правовое сознание у детей через ознакомление их с ближайшим окружением через развивающие игры и пособия
- учить выражать свои чувства, обогащать словарный запас;
- воспитывать уважение к труду

Планируемые результаты: Успешно развиты речевые навыки, математические способности, логика, внимание. Дети могут принимать решения. У детей сформирован дух патриотизма. У детей сформировано устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре своей страны, уважение к своим друзьям, семье; создан эмоционально положительный фундамент для развития патриотических чувств.

Проявление позиции активных участников и партнёров воспитательно-образовательного процесса

3. Работа коллектива в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы: Разработка творческой группой программы; проведение анкетирования родителей по вопросам семейного воспитания. Задача педагогов заключается в обеспечении детям дошкольного возраста успеха в его деятельности, направленной на воспитание себя гражданином своей Родины. Психологическую сущность этого процесса составляет формирование положительной мотивации у детей дошкольного возраста, при которой потребность быть полезным обществу, народу, Отечеству является нравственным стержнем личности. Педагог в рамках программы (проблемные ситуации, обыгрывание игрового сюжета, выкладывание узоров, схем домов, схем профессий и т.д) должен вызывать у детей интерес и желание узнать больше о своем родном крае, своих предках, обычаях и конечно же дошкольники должны уметь владеть информацией и делиться ею со своими сверстниками, родными и друзьями.

В образовательный процесс дополнительной программы включаются следующие виды детской деятельности: специально организованное обучение, совместная деятельность педагога с детьми, свободная деятельность детей.

Основными принципами отбора содержания и организации образовательного процесса данной программы являются: Вариативность.. Интеграция. Доступность. Систематичность и последовательность. Наглядность. Динамичность. Комфортность – атмосфера доброжелательности, вера в силы ребёнка, создание для каждого ситуации успеха. Приоритетность воспитания в педагогической деятельности. Сочетание научности и доступности исторического материала, учитывая приоритет учебной деятельности дошкольника. Личностно – ориентированное взаимодействие: создание в творческом процессе раскованной, непринуждённой, стимулирующую творческую активность ребёнка атмосферы.

4.Работа с родителями в рамках дополнительной общеразвивающей программы: Работа с семьей дошкольников и позволяет использовать жизненный опыт семьи в процессе воспитания гражданственности.

Реализация программы предполагает тесный контакт с семьёй воспитанника. С участием родителей проводятся: выставки совместных поделок, фотоальбомов; оформление и благоустройство групповых комнат и участков; пополнение материалами мини-музея детского сада; совместные праздники, экскурсии, соревнования; городские смотры-конкурсы.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы Открытая непосредственно-образовательная деятельность; праздники, развлечения; выставки; смотры-конкурсы; родительские собрания

5.Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятия	Воспитательные задачи. Решаемые в ходе мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1	Рассматривание иллюстраций, слушание художественных произведений, беседы, а также рисование, экскурсии, игры-путешествия	Формирование у детей представления о людях родной страны, тех людях, которые прославили нашу Родину (<i>художников, композиторов, изобретателей, ученых, путешественников</i>)	Октябрь 2024	Включение в занятия проблемных ситуаций, разыгрывание
2	Проведение интегрированных занятий с включением в их содержание нравственно-патриотического компонента	формирование у детей представления о людях родной страны познакомить детей с характером русского народа (творческие способности, умелость, песенность, гостеприимство, отзывчивость, умение	Декабрь 2024	На занятиях с использованием развивающих игр дети строят дома, выкладывают схемы различных построек (мой дом, мой город, моя семья). Путешествуют

		защищать свою Родину		по картам, выкладывают официальные и неофициальные символы России. К детям в качестве персонажей приходят в гости герои русских сказок, этносов
3	Игры путешествия: "Путешествие по реке Кама», «Иж», городу Ижевску, Путешествие по теме «Мой двор» Путешествие в прошлое, настоящее и будущее города «Путешествие по достопримечательностям города» и т.д.	У детей в процессе игры развивается воображение, память, речь; закрепляются представления о городе, его достопримечательностях; формируется интерес к окружающему, воспитывается уважение к людям разных профессий	В течение всего периода	
4	Включение в структуру занятия изготовление подарков для героев, для членов семьи (шаблоны схем, рисунков, конструктивных элементов, «фотографии» изготовленных «поделок, игр.	Развивать творческую активность и художественную продуктивность на основе духовности.	Февраль 2025	Изготовление поделок в качестве подарка
5	Выставка детских работ	Воспитание аккуратности, самостоятельности при выполнении творческих заданий; формирование духовно – нравственных ценностей средствами художественно – продуктивной деятельности;	Май 2025	Оформление детскими работами группы, помещений ДОУ

Используемая литература в составлении программы:

1. Бондаренко, Т.М. «Развивающие игры в ДОУ» [Текст] / Т.М. Бондаренко. - Изд.: Воронеж, 2009 г. - 192 с.;
2. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» [Текст] / В.В. Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с.;
3. Воскобович, В.В. Развивающие игры [Текст] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
4. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.;
5. Михайлова, З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» [Текст] / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г. - 80 с.: ил.;
6. Никитин, Б.П. Развивающие игры [Текст] / Б.П. Никитин.- Изд.: «Просвещение», 1994. - 160 с.: ил.;
7. Носова, Е.А. Логика и математика для дошкольников [Текст] / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2004. - 79 с.: ил.;
8. Смоленцова, А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей [Текст] / А.А. Смоленцова, О.В. Суворова. - СПб.: Детство – Пресс: 2010. - 112 с.;
9. Финкельштейн, Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 46 с.: ил.;
10. Финкельштейн, Б.Б. «Страна блоков и палочек» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 24 с.: ил.;
11. Финкельштейн, Б.Б. Лепим нелепицы. Альбом для занятий с блоками Дьенеша [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 8 с.: ил.;
12. Финкельштейн, Б.Б. Палочки Кюизенера, блоки Дьенеша «Вместе весело играть» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2015. - 12 с.: ил.

Календарный учебный график по платным образовательным услугам на 2024 – 2025 учебный год

	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	
Сентябрь	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30								
Октябрь			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
Ноябрь						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
Декабрь	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31							
Январь				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
Февраль							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
Март							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Апрель			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						
Май					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Июнь	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30								
Июль			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
Август						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		

	Выходные и праздничные дни
	Новогодние каникулы
	Мониторинг освоения образовательной программы в конце учебного года
	Летний оздоровительный период
	Дни проведения ПОУ

Этапы образовательного процесса	«Соленая фантазия» (первая младшая группа)	«Волшебное тесто» (первая младшая группа)	«Чудо лепка» (средняя группа)	«Умняшки» (вторая младшая группа)	«Занимательная логика» (средняя группа)	«Стемики» (подготовительная группа)	«Мир творчества» (вторая младшая группа)	«Мастерилка» (средняя группа)	«Умные игры» (средняя группа)	«Ловкие пальчики» (старшая группа)	«Фантазия» (подготовительная группа)	«Мастерская шитья» (подготовительная группа)	«Голосок» (старшая группа)
Начало организации ПОУ	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024
Продолжительность проведения ПОУ	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 недели	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя
Всего занятий в неделю	1 занятие	1 занятие	1 занятие	2 занятия	2 занятия	2 занятия	2 занятия	1 занятие	1 занятие	1 занятие	2 занятия	1 занятие	2 занятия
Всего занятий в год	31	31	31	62	62	62	62	31	31	31	62	31	62
Окончание проведения ПОУ	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025
Объем образовательной нагрузки в неделю	15 мин	15 мин	20 мин	30 мин	40 мин	50 мин	30 мин	20 мин	20 мин	25 мин	60 мин	30 мин	50 мин
Летне-оздоровительный период	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025
«Ловкие пальчики» (старшая группа) –вторник (1) «Занимательная логика» (средняя группа)-понедельник, среда (2) «Умняшки» (средняя группа)- понедельник, среда (2) «Стемики» (старшая группа)- понедельник, среда (2) «Соленая фантазия» (первая младшая группа) –пятница (1) «Чудо лепка» (средняя группа)- пятница (1) «Голосок» (старшая группа)-вторник, четверг (2)							«Фантазеры» (подготовительная группа)-вторник, четверг (2) «Мир творчества» (вторая младшая группа) –вторник, четверг (2) «Мастерская шитья» (подготовительная группа)-вторник (1) «Волшебное тесто» (первая младшая группа)-пятница (1) «Умные игры» (средняя группа)-понедельник, среда (2) «Мастерилка» (средняя группа)-понедельник, среда (2)						

Краткое содержание программы

В дошкольном возрасте познания у ребёнка происходит эмоционально- практическим путём. Каждый дошкольник маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Ребёнок стремится к активной деятельности и важно не дать этому стремлению угаснуть, способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребёнка и отвечает его природе, тем успешнее идёт его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления.

Использование развивающих игр, элементов STTM-технологий, в том числе и игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач.

Программа имеет социально- гуманитарную направленность.

Программа направлена на обеспечение познавательного развития каждого ребенка, что достигается за счет учета индивидуальных особенностей детей как в вопросах организации, так и в формах и способах взаимодействия с ребенком (проявление уважения к его индивидуальности, чуткости к его эмоциональным состояниям, поддержка его чувства собственного достоинства и т. д.). Программа способствует социальной адаптации дошкольников, предоставляя им новые возможности взаимодействия в ДООУ, и является основой для дальнейшего развития дошкольников. В технологии используется проблемно-игровая методика познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста с акцентом на развитие универсальных, речевых, творческих способностей детей, интеграции образовательного содержания и игровых формах взаимодействия взрослого с детьми.

Цель программы: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.