**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально – педагогической направленности «Волшебный сундучок»**

Возраст обучающихся 5-7 лет

Срок реализации: 2года

 Автор – составитель:

 воспитатель Горянина Ольга Алексеевна

**Пояснительная записка.**

***Введение.***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа естественнонаучной направленности «Волшебный сундучок» (далее Программа) составлена в соответствии с нормативными документами:

• Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» ФЗ- 273 от 29.12.2012;

• Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

 • Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

 • Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04. 07. 2014 № 41 Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Данная программа разработана для детей старшего дошкольного возраста. Реализация Программы предполагает учет индивидуальных особенностей, потребностей и интересов детей.

В рамках реализации данной программы в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В. В. Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики  мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

**Направленность программы:** социально – педагогическая.

**Новизна технологии: «**Сказочные лабиринты игры» заключается в *вариативном дидактическим сопровождении* становления интеллектуальных, социальных и творческих умений детей в организованной совместной деятельности взрослого и детей.

**Отличительные особенности:** - многофункциональность (каждый комплект решает множество образовательных задач); - незавершённость игровых ситуаций (использование разнообразных игровых заданий, требующие новых неоднозначных решений); - вариативность (наличие в каждом игровом задании множества вариантов проигрывания заданий); - творческий потенциал каждой игры (в игровых ситуациях происходит реализация всех задумок, обыгрывание).

**Актуальность программы:**

Общепризнанно, 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.

Использование игровой деятельности как базового процесса для организации совместной деятельности взрослого и ребёнка по решению различных образовательных задач позволяет реализовать *индивидуализацию* в качестве основного принципа современногодошкольного образования.

**Педагогическая целесообразность:** развивающие игры В.В.Воскобовича в качестве образовательных средств отвечают современным тенденциям дошкольного образования. Использование игр в педагогической практике способствует полноценному проживанию ребенком всех этапов детства.

**Цель:** стимулирование познавательного развития дошкольника, творческих и интеллектуальных способностей через игру.

**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.

**Возраст детей:** 5-7 лет. I-й год обучения: 5-6 лет, II-й год обучения 6-7 лет.

**Срок реализации программы** : 2 года.

**Форма обучения**: очная.

**Форма организации деятельности:** по подгруппам.

**Режим занятий:** Занятие проводится - 1 раз в неделю по одному академическому часу (4 часа в месяц, 36 часов в год)

Деятельность строится согласно расписанию: 1этап. Развитие творческого воображения (сентябрь - декабрь) – 16 часов в год 2 этап. Развитие познавательных способностей, решение задач (январь - май) – 20 часов в год

**Ожидаемый результат:**

* различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
* использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать  закономерность;
* ориентироваться в пространстве и на плоскости;
* повышение степени активности в самостоятельной деятельности;
* высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

**Критерии и способы определения результативности:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Методы** | **Способы** | **Результативность** |
| передача сведений и информации | рассказ, объяснение, беседа, разъяснение, поручение, анализ ситуаций, обсуждение | На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажа­ми и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможностей и интересов(детей) ребенка, играет и зани­мается вместе с ними. |
| практическое обучение | упражнения, технические и творческие действия | На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. |
| эстетическое восприятие | побуждение к самостоятельному творчеству, описанию, словотворчеству, художественному моделированию. | На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчес­тва и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предло­женных задач, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы.  Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т.д. Общение в играх со сверстниками способствует социально-личностному развитию до­школьника. |
| проблемное обучение | проблемная ситуация: познавательное проблемное изложение (педагог ставит задачу или обозначает проблему и в процессе общения дает алгоритм решения), диалогическое проблемное изложение (педагог ставит задачу или обозначает проблему, и в процессе общения дети ведут поиск решения данной проблемы), метод неоднозначной ситуации (отсутствие однозначного вывода или решения проблемы), экспериментирование, эвристический или частично-поисковый метод (дети экспериментальным путем знакомятся с различными явлениями или свойствами; проблема ставится или до, или после эксперимента), прогнозирование (потенциально-реальной ситуации, фантазийных ситуаций, нелепиц) | Рассматривают, выслушивают проблему, проявляют интерес, выдвигают свои предположения, объясняют как догадались. |
| поддержка эмоциональной активности | игровые и воображаемые ситуации, похвала, придумывание сказок, рассказов, сюрпризные моменты | Взрослым создается творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения детей. |

**Формы подведения итогов:**  результат выявления уровня развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста проводится в ходе диагностического обследования семи заданий. Пособия, используемые для проведения педагогической диагностики индивидуального развития детей при реализации ООП:

* Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А.Мёдова, Е.Д. Файзулаева и др.; под.ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры воскобовича», КАРО,2017. (с.295-300)

**Диагностический инструментарий.**

Задание 1 «Дорисуй фигуры»

Цель: выявление творческого потенциала.

Ребёнку даётся 7 фигур(фигуры составлены с использованием элементов игр «Лагоформочки», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая-нибудь картинка.

После выполнения даётся качественная и количественная оценка рисунков.

Каждая фигура оценивается отдельно:

1 балл – низкий уровень

2 балла – средний уровень

3 балла – высокий уровень

Задание 2 «Стрелочки»

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Ребёнка просят раскрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол, синим – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зелёным – стрелочки, в верхний левый угол, жёлтый – в нижний правый.

Критерии оценки результатов:

1 балл – низкий уровень (допущено до 4 ошибок)

2 балла – средний уровень (допущены 2 шибки)

3 балла – высокий уровень (выполнено без ошибок)

Задание 3 «Повтори рисунок»

Цель: диагностика уровня развития наглядно – действенного мышления ребёнка.

Ребёнку предлагается в правой части листа воспроизвести картинки, изображённые на этом же листе слева. Для этого ему даётся карандаш тёмного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: «Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам». Критерии оценки результатов:

1 балл – низкий уровень (ребёнок за 20 мин не смог выполнить задание)

2 балла – средний уровень (ребёнок выполнил задание за 20 мин, но в его работе есть неточности, количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположении рисунка)

3 балла – высокий уровень (ребёнок выполнил все задания менее чем за 20 мин, т.е. нарисовал в левой части все три фигуры)

Задание 4 «Продолжи узор»

Цель: диагностика степени развития логического мышления, выявление способности улавливать закономерность в следствии предметов, продолжать логический ряд.

Ребёнка просят справа от пунктира симметрично отобразить изображение. Если в изображении есть закономерность, то продолжить ряд. С помощью шнурка «написать» узор на игровом поле.

Критерии оценки результатов:

1 балл – низкий уровень (ребёнок допускал ошибки, выполнял задания с помощью взрослого)

2 балла – средний уровень (ребёнок выполнял задания, т.е уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле, допуская неточности в выполнении задания)

3 балла – высокий уровень (ребёнок выполнял задания, т.е уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле, и перенёс его на игровое поле)

Задание 5 «Обзорная фигура»

Цель: диагностика усвоения пространственных отношений (на плане и схеме), усвоение алгоритмов выполнения действий познаковым обозначениям, определение последовательности действия (чтение схемы, способы и пути выполнения действий)

Ребёнку даётся инструкция «Построить ломанную линию по координатам(Б4 – Ф3- Ф2-С3-Г1-Г2-З2) с помощью кольцевой резинки на игре «Геовизор», дорисовать до предметной картинки»

Критерии оценки результатов:

1 балл – низкий уровень (ребёнок выполнил часть задания, испытывает затруднения)

2 балла – средний уровень (ребёнок выполнил задание, но в его работе были неточности. С обучающей помощью взрослого)

3 балла – высокий уровень (ребёнок выполнил задания самостоятельно)

Задание 6. «Конструирование по схеме»

Цель: диагностика наглядно – образного мышления, организация деятельности, действовать по образцу, анализировать пространство.

Ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо крестики2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение и перенести изображение на лист бумаги с помощью трафарета, соблюдая расцветку деталей.

Критерии оценки результатов:

1 балл – низкий уровень (ребёнок справляется с заданием, допускает многочисленные неточности в расположении деталей игры и переносе на лист бумаги)

2 балла – средний уровень (ребёнок складывает изображение с помощью деталей игры, но переносе на лист бумаги допускает множество неточностей)

3 балла – высокий уровень (ребёнок самостоятельно справляется с заданием)

Задание7. «Придумай сказку»

Цель: выявить уровень речевого развития, творческого воображения, образной речи.

Ребёнку предлагается придумать сказку о предложенных героях.

Критерии оценки результатов:

1 балл – низкий уровень (сюжет отсутствует, сказка состоит из набора простых предложений)

2 балла – средний уровень (сюжет простой, сказка состоит из набора простых предложений)

5 баллов – высокий уровень(сказка имеет оригинальный сюжет, который объединяет всех героев; имеются основные части: начало, середина, конец, персонажи все имеют имена)

**Учебный план программы:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Основныеэтапы | Наименование | Количество часов в год |
|  |  | Всего | теория | практика |
| 1 | Развитие творческого воображения  | 16 | 4,8 | 11,2 |
| 2 | Развитие познавательных способностей, решение задач  | 20 | 6 | 14 |
|  | Итого | 36 | 10,8 | 25,2 |

**Содержание изучаемого курса Программы:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Месяц | Тема занятия | Автор, страница | Теория | Практика | Всего часов |
| Сентябрь | «Что изменилось» | Л.С. Вакуленко О.М. Вотиновас.29 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «С добрым словом веселее» | с.30 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Магазин» | с.31 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «День рождения у Слонёнка» | с.32 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Октябрь | «На что похожа радость» | с.32 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Запомни, расскажи и посчитай» | с.55 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Отгадай-ка» | с.55 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Слоник Ляп-Ляп идёт в гости» | с.58 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Ноябрь | «Кто ловчее?» | с.59 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Огоньки» | с.59 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Лабиринт» | с.61 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Цифроцирк» | с.62 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Декабрь |  «Карта сокровищ» | с.63 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «В гости к зверятам» | с.64 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Зеркало» | с.67 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Разноцветные флажки» | с.67 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Январь | «Лопушок и его друзья» | с.71 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Кто за кем стоит» | с.72 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Найди созвучную картинку» | с.72 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Узнай и дорисуй» | с.82 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Февраль | «На что похоже?» | с.83 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Новая жизнь старых вещей» | с.83 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Машина для Фифы» | с.84 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Фантастическое животное» | с.84 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Март | «Весна» | с.81 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Нарисуй портрет» | с.89 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Составь узор» | с.87 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Апельсин» | с.87 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Апрель | «Радуга» | с.84 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Лужок с цветами» | с.85 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Рисовальный конструктор» | с.86 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Угадай, что получится» | с.85 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| Май | «Стирка» | с.88 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «А ну-ка повтори?»  | с.92 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Спаси королеву Мурану» | с.93 | 0,3 | 0,7 | 1 |
| «Влево, вправо» | с.94 | 0,3 | 0,7 | 1 |

**Структура занятия:**

**1.Вводная.** Мотивация: пришло видеописьмо от Луча Владыки на электронную почту детского сада. Обозначение проблемы: необходимо помочь найти ключ от сундука, в котором спрятаны заколдованные злым волшебником жители «Фиолетового леса». Отправляет к Малышу Гео за подсказкой. Предлагает найти Малыша Гео в пространстве группы.

**2.Основная.**  Задание: необходимо к каждой картинке подобрать первый слог и соединить с помощью волшебной верёвочки. Хвалит детей. Отдает детям ключ, предлагает подойти к сундуку и проверить подойдет ли ключ к замку. Практика: дети рассаживаются на ковре, просматривают видеообращение на ноутбуке. Проявляют интерес, предлагают помощь, идут за первой подсказкой. Находят Малыша Гео. Слушают и коллективно выполняют задание на «Коврографе Ларчике». Дети подходят к сундуку, пытаются открыть его, звучит звуковой сигнал, сундук не открывается.

Появляется Незримка Всюсь. Рассказывает задание: с помощью волшебной верёвочки нужно выполнить графический диктант по зашифрованной схеме на своих «Мини Ларчиках»за столами. Педагог читает схему (выложена с помощью образов букв и цифр, деревянных цифр и стрелочек): точка, 8 вправо, 2 вверх, 4 вправо, 5 вниз, 2 вверх, 4 влево, 3 вниз, 1 влево, 1 вверх, 1 вниз, 1 вправо, 3 вверх, 1 влево, 1 вверх. Хвалит детей. Педагог спрашивает, что получилось. Предлагает сравнить с образцом схемы на карточке. Отдаёт детям ключ, предлагает проверить подойдет ли он. Практика: дети получают новое задание. Рассаживаются за столы. У каждого на столе игра «Мини Ларчик» и верёвочка. Выполняют графический диктант по схеме, выложенный на «Коврографе» от точки. Дети получают ключ, подходят к сундуку, пытаются открыть его, звучит звуковой сигнал, сундук не открывается. - «Незримка Всюсь» говорит, что не собирался помогать ребятам и специально приготовил не тот ключ, что он не такой добрый как «Девочка Долька». Долька предлагает сыграть в игру «Логомешочек» разделившись на 2 команды. Задание: необходимо каждому по очереди достать из мешочка одну фигуру игры «Логоформочки Ларчик», рассмотреть её и найти её место на поле, определив «вершок – корешок» (на «Каврографе Ларчике» верёвочками определены два поля). За правиное выполненное задание Долька отдаёт детям ключ и предлагает подойти к сундуку открыть его. Практика: от «Девочки Дольки» получают новое задание, выполняют его на «Каврографе Ларчике». Дети подходят к сундуку, пробуют его открыть, сундук открылся. Рассматривают содержимое сундука. Дети берут из сундука фигурки персонажей рассматривают их и прикрепляют на «Каврограф Ларчик».

**3.Заключительная.** Педагог благодарит детей за помощь. Удивляется, сколько героев расколдовали дети. Предлагает записать видеообращение для «Луча Владыки» и отправить его по электронной почте. Прощается с детьми.

**Методическое обеспечение:**

Предметно развивающая среда в группе:

Игровой комплект «Каврограф Ларчик»

Игровой поле «Мини Ларчик»

Волшебный сундучок «Мини Ларчик»

Образные карточки

Игры:

- набор «Разноцветные липучкиЛарчик»

- пособие «Набор букв из знаков Ларчик»

- пособие «Набор цифр из знаков Ларчик»

- графический набор «Игровизор» с приложениями:

- «Кораблик Плюх-Плюх»

- «Кораблик «Брызг-Брызг Ларчик»

- «Счетовозик»

- «Математические корзинки 10»

- «Читайка на шариках 1», «Читайка на шариках 2»

- «Геоконт «Малыш»», «Геоконт «Великан»»

- комплект «Резинки «Радуга»»

- «Геовизор»

- «Квадрат Воскобовича четырёхцветный»

- «Змейка»

- «Прозрачный квадрат»

- «Чудо крестики 1»,«Чудо крестики 2», «Чудо крестики 3»

- «Чудо соты «Ларчик»

- «Чудо – Цветик»

- «Фонарики»

- «Лагоформочки 3», «Лагоформочки 5»

- «Черепашка Пирамидка»

- «Волшебная восьмёрка1», «Волшебная восьмёрка 2»,«Волшебная восьмёрка 3»

- пособие «Эталонные фигуры»

- «Конструктор букв 1», «Конструктор букв 2», «Конструктор букв 3»

- альбомы – пособия «Автосказка»

Персонажи:

Девочка «Долька», Ворон «Метр», «Лопушок», Малыш «Гео», «Гусь Капитан», «Паучок», «Незримка Всюсь», Гусеница «Фифа», «Матросы лягушата», Пчёлка «Жужа», Медвежонок «Мишик», комплект «Гномы», комплект Гусь и лягушки.

**Список используемой литературы:**

1. «Сказочные лабиринты леса» Универсальные средства «Каврограф Ларчик» и«Мини Ларчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: методическое пособие/ под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры воскобовича», КАРО,2017.- 288с.

2. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А.Мёдова, Е.Д. Файзулаева и др.; под.ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры воскобовича», КАРО,2017.

3. Предпосылки возникновения коллективной деятельности у старших дошкольников / Н. Вересов, П. Хаккарайнен // Вопросы психологии. – 2001.- №1.- С. 37-46 4. Потенциал дидактической игры для достижения результатов, планируемых ФГОС начального общего образования (на примере развивающих игр В.В. Воскобовича) // Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего дошкольного возраста: Материалы III всероссийской научно – практической конференции с международным участием (11июня 2015г., Санкт – Петербург/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Ватиновой, Н.В. Григорян.- СПб.: Свое издательство, 2015.-С. 11-14.