Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 50»

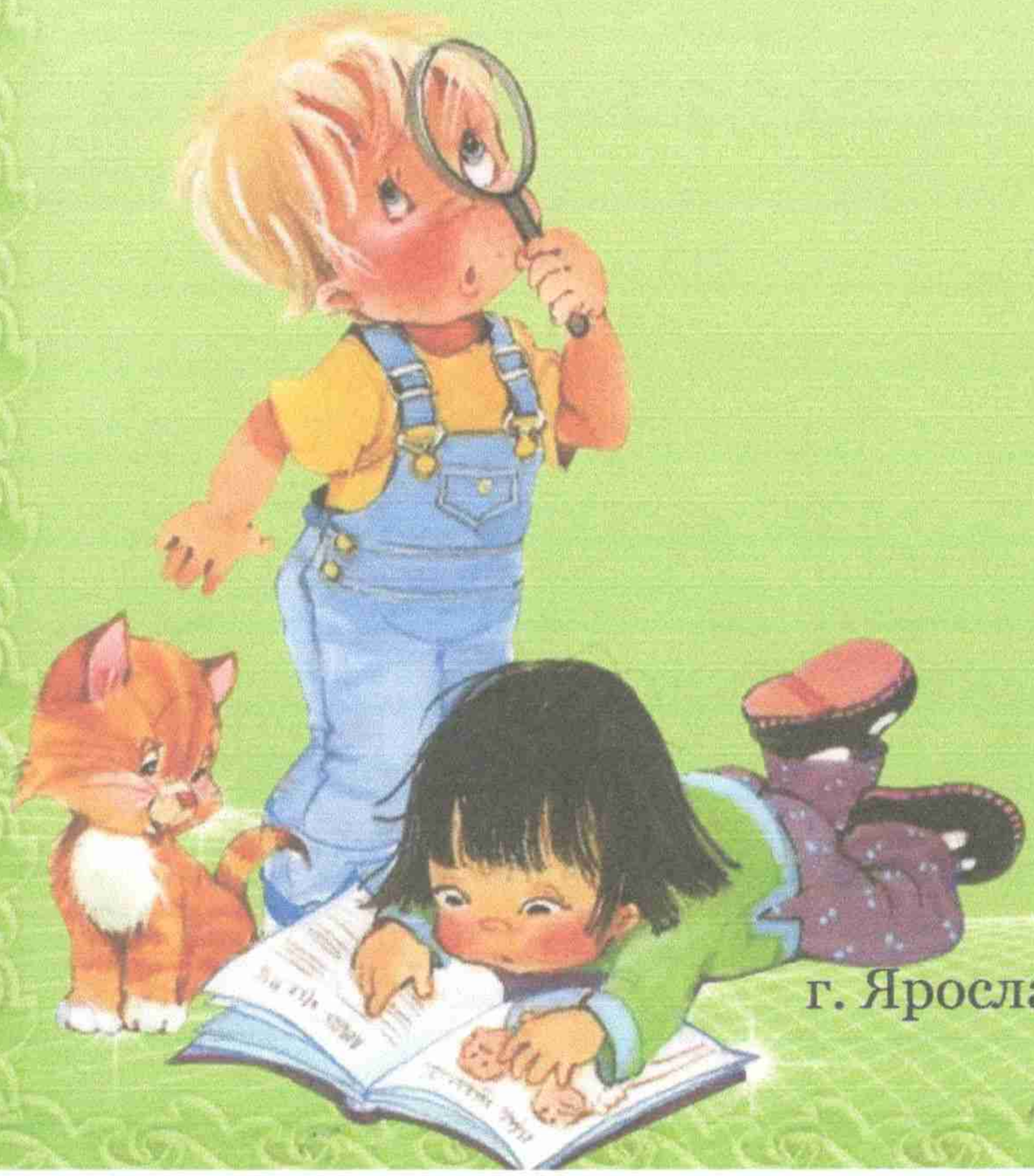
Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 9 от 26.08.2022

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий
«Детский сад № 50»
Антонченко М.Е. _____
Приказ № 02-03/161.1 от 26.08.2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сказки фиолетового леса»

Возраст: дети 5 – 6 лет
Срок реализации: 1 года
Направленность: естественнонаучная

Автор – составитель:
Коршунова Е.В.



г. Ярославль, 2022 г.

Содержание

I. Пояснительная записка
1.1. Актуальность. Значимость……..……...3
1.2. Цель программы …….. 3
1.3. Задачи программы…….. 3
1.4. Отличительные особенности……. 4
1.5. Ожидаемые результаты…….. 4
II. Учебно-тематический план…….… 6
III. Содержание программы……. 8
IV. Мониторинг определения результатов……..… 12
V. Методическое обеспечение…..……...13
VI. Список литературы……..……..14

I. Пояснительная записка

1.1 Актуальность и значимость.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Новизна программы заключается в том, что на протяжении всего дошкольного детства развивается интересная, не ограниченная во времени, сказка. Путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомиться с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности.

Педагогическая целесообразность

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа кружка «Сказки Фиолетового леса» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Программа разработана в соответствии:

- Федеральным законом №273- ФЗ «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012 года;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Разработка программ дополнительного образования детей. Часть I. Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: методические рекомендации - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2016. - 60 с. (Подготовка кадров для сферы дополнительного образования детей);
- Сборник нормативно-правовых и информационно-методических материалов по организации внутреннего контроля образовательной деятельности в учреждениях дополнительного образования муниципальной системы образования г. Ярославля [Текст] / под редакцией Е.Г. Абрамовой, И.В. Лаврентьевой. – Ярославль: МОУ ДО Детский центр «Восхождение», 2017. – 44с.
- Концепция дополнительного образования 04.09.2014 г., №1726-р.
- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПин 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы ДОО»

1.2. Цели программы

Цель программы – развитие познавательно-творческих способностей детей посредством развивающих игр В. Воскобовича.

1.3. Задачи программы:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность
4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самореализации в игровой и творческой видах деятельности.
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
6. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

1.4. Отличительные особенности программы.

Образовательная программа «Сказки Фиолетового леса» составлена с учетом методики познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Харько Т.Г.

В реализации данной дополнительной образовательной программы участвуют дети 5-6 лет. Группы по 10 человек формируются с учетом возраста детей.

Срок реализации программы до 1 год.

Форма обучения – очная. Занятия начинаются с 1 октября по 31 мая. Количество занятий в неделю -1занятие, 32 учебных часа в год. Длительность занятия в соответствии с санитарными нормами в старшей группе(5-6 лет) 1учебный час составляет - 25 мин.

Каждое занятие проводится в игровой форме с использованием различных игр и физкультминуток.

1.5. Ожидаемые результаты.

- дети осваивают цифры, счет, 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.

Система отслеживания и оценивания результатов обучения попрограмме.

Результативность работы проявляется в качественном показателе. Качественная результативность работы проявляется в том, что в процессе обучения по предлагаемой программе дети приобретают новые умения и качественно изменяют ранее сформированные.

Способы проверки освоения программы – педагогическое наблюдение с помощью игровых заданий.Форма подведения итогов по реализации дополнительной образовательной программы –открытое занятие для родителей.

II. Учебно-тематический план

Первый год обучения,
5-6 лет

	Тема занятия	Кол-во часов		
		теория	прак-тика	всего
1.	«Путешествие в Фиолетовый лес» «Как Малыш Гео узнал о волшебной считалочке»	0,3	0,7	1
2.	«Как у Девочки Дольки появились цветы»	0,2	0,8	1
3.	«Как друзья делали фигуры»	0,3	0,7	1
4.	«Как Медвежонок и Китенок играли»	0,2	0,8	1
5.	«Как Краб-Крабыч украшал «Чудо-острова»	0,3	0,7	1
6.	«Как друзья гостили на «Чудо-островах»	0,2	0,8	1
7.	«Как команда корбаликаопаздала в гости»	0,2	0,8	1
8.	«Как Гусеница Фифа нашла украшение»	0,2	0,8	1
9.	«Как в Буквоцирке появились новые артисты»	0,3	0,7	1
10.	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»	0,2	0,8	1
11.	«Как Паучок пил чай и слушал истории»	0,3	0,7	1
12.	«Как команда кораблика и Крутик подготовились к празднованию Нового года»	0,2	0,8	1
13.	«Как НезримкаВсюсь создавал проблемы в пути»	0,2	0,8	1
14.	«Как друзья побывали в Замке Превращение»	0,3	0,7	1
15.	«Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк»	0,3	0,7	1
16.	«Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	0,2	0,8	1
17.	«Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»	0,2	0,8	1
18.	«Как проходили занятия в Школе Волшебства»	0,3	0,7	1

19.	«Как команда кораблика сражалась с льдинками»	0,3	0,7	1
20.	«Как Магнолик выручил шутов»	0,2	0,8	1
21.	«Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	0,2	0,8	1
22.	«Как в Буквоцирке состоялось необыч представление»	0,3	0,7	1
23.	«Как команда кораблика гостила на Чудо-островах»	0,2	0,8	1
24.	«Как Малышу Гео приснился необычный сон»	0,2	0,8	1
25.	«Как зверята спорили из-за грибов»	0,2	0,8	1
26.	«Как артисты Цифроцирка собирали плоды»	0,2	0,8	1
27.	«Как друзья помирились с НезримкойВсюсем»	0,2	0,8	1
28.	«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	0,2	0,8	1
29.	«Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс»	0,3	0,7	1
30.	«Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы»	0,2	0,8	1
31.	«Как Малыш Гео искал плод знаний»	0,2	0,8	1
32.	«Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»	0,3	0,7	1
	Итого			32

III. Содержание программы

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет – это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления.

Игровые действия – это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, приклепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и другие. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взамодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Подготовительным этапом к реализации содержания программы является создание специфической среды в виде сказочного Фиолетового Леса.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия В. Воскобовича. Они отличаются рядом особенностей:

- Вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможность решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи.
- Широким возрастным диапазоном участников игр – от малышей до взрослых.
- Возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым.

Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому – использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с группой детей в 8-10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года.

Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. А иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. В конце игровой ситуации детям задается итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли ребята слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность.

Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым.

В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития

частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Игры, используемые на занятиях.

1. Квадрат Воскобовича 2-хцветный: теория - знакомство с игрой, с новыми ее свойствами;

Практика - складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, трансформировать их в фигуры других цветов по словесному описанию, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер.

2. Геоконт Малыш: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструировать предметные силуэты, контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, достраивать их до предметного контура, видоизменять их.

3. Чудо - крестики 2: Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять фигуру - головоломку из частей по алгоритму «цвет», составлять из частей различные предметные картинки по схеме и по словесной инструкции, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера)

4. Кораблик «Брызг-Брызг»: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - определять высоту предмета, порядковый номер, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, располагать части на игровом поле по алгоритму, решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.

5. Коврограф «Ларчик»: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать, конструировать , располагать, достраивать и называть предметы, в составе которых есть несколько частей, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять по схеме силуэт из частей, измерять длину с помощью условной мерки, видоизменять форму силуэта.

6. Математические корзинки 10: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа, определять состав числа, образовывать числа путем присчитывания по одному.

7. Прозрачный квадрат: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходства и различия, составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам, составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать

из частей сюжетную картинку, придумывать и составлять картинку из всех пластинок без остатка.

8. Прозрачная цифра: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифры путем наложения пластинок друг на друга и на образец, определять и называть порядковый номер, конструировать цифру по модели, группировать пластинки по одинаковой части.

9. Шнур-затейник: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать и вышивать узор, вышивать контур геометрической фигуры, понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор, вышивать графический узор с помощью графического диктанта.

10. Чудо-соты 1: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять силуэты из частей и по собственному замыслу, определять геометрическую фигуру на ощупь, составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет, анализировать силуэты и находить в них одинаковые части, понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру.

11. Квадрат Воскобовича 4-хцветный: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - складывать по схеме фигуры путем трансформации, решать задачи на поиск геометрических фигур разного цвета в игровом поле, решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета.

12. Игровизор: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа, составлять силуэт из частей на листе бумаги.

13. Геовизор: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее, придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибки, переносить изображение с Геоконта на лист бумаги.

14. Счетовозик: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа.

15. Чудо-цветик: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструирование по схемам, понимание соотношения части и целого.

16. Волшебная восьмерка 1: теория- знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - запоминать цвета радуги, складывать цифры из палочек и слов считалки.

IV. Мониторинг определения результатов

На начало года:

Ф.И. ребенка	Знает основные цвета	Знает основные геометрические фигуры	Понимает пространственные отношения
1.			
2.			
3.			

На конец года ребенок:

С желанием познает свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.

Анализирует , сравнивает предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находит сходства и различие, видит разные образы в знакомых предметах(совершенствуется логическое мышление).

Придумывает названия составленным предметным силуэтам, описывает их, рассказывает о назначении предметов, высказывает предположения.

У ребенка развита:

Мелкая моторика пальцев и рук, координация действий «глаз-рука»;

Самостоятельность мышления, способность найти решение, иногда нестандартное, умение аргументировать выбор.

Ф.И. ребенка	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1.					
2.					
3.					

Мониторинг (критерии оценки)

«-» – не выполняет;

«+-» – выполняет с ошибками, исправляется с незначительной помощью взрослого или по словесному указанию взрослого;

«+»– выполняет самостоятельно и правильно.

V. Методическое обеспечение

Для успешной реализации программы используются следующие методы работы:

- *Словесные* (беседа, рассказ, объяснение). Словесные методы позволяют в кратчайший срок передать информацию детям

- *Наглядно-иллюстративные* (демонстрации, иллюстрации) демонстрация игровой ситуации на панно Фиолетовый Лес и Коврографе, а также персонажей Фиолетового Леса;

- *Практические* (упражнения, игра, конструирование, рисование, работа с пособиями). Выполнение практических заданий проводится после знакомства детей с тем или иным содержанием.

Формы работы в «Фиолетовом лесу» могут быть самые разнообразные:

- специально организованная деятельность:

- занятия,

- решение проблемных заданий,

- придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы,

- сочинение загадок, сказок, стихотворений,

- исследовательская деятельность.

Материально-техническое обеспечение

Состояние и содержание помещения образовательной организации соответствуют санитарным и гигиеническим нормам, нормам пожарной и электробезопасности, требованиям охраны труда воспитанников и работников:

✓ Дидактические игры пособия по количеству детей
✓ Мебель по росту детей
✓ Методическая литература
✓ Иллюстративный и демонстрационный материал
✓ Ноутбук
✓ Сказочные персонажи
✓ Иллюстративный и демонстрационный материал
✓ Панно Фиолетовый Лес и Коврограф «Ларчик»
✓ Листы бумаги
✓ Цветные карандаши

VI. Список используемой литературы

1. Абуева Н.В., Семенова Н.А. Разноцветные истории. Формирование цветового восприятия у дошкольников средствами развивающих игр: Методическое пособие/ Под ред. Л.С. Вакулко. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 48 с.: ил.; 2 цв. вкл. – (Серия «Сказочные лабиринты игры»)
2. Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа / под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербурга: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224 с.: ил. – (Серия «Сказочные лабиринты игры»)
3. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2015. – 208 с.
4. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 192 с.
5. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. – 304 с.