

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №29»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического Совета №  
от «21» 08 2022 г.  
Протокол №6 от «21» 08 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующая МДОУ «Детский сад №29»  
\_\_\_\_\_  
Н.П. Есякова  
Приказ №23/11 от «31» 08 2022г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА  
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА)  
«Волшебный мир Воскобовича»  
Возраст детей: 6-7 лет  
Срок реализации: 1 год**

Составитель: Большакова Т.А.,  
воспитатель

Саранск 2022-2023

## Паспорт программы

<b>Наименование дополнительной образовательной услуги</b>	<b>«Волшебный мир Воскобовича»</b> Дополнительная общеобразовательная программа (Дополнительная общеразвивающая программа)
<b>Заказчик программы</b>	Родители
<b>Сроки реализации программы</b>	1 год
<b>Цель программы</b>	Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста.
<b>Задачи программы</b>	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ развитие у ребёнка познавательного интереса в процессе исследовательской деятельности;</li> <li>✓ расширение словарного запаса и общего кругозора детей.</li> </ul> <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ развитие внимания, памяти, мышления, воображения, восприятия;</li> <li>✓ развитие графических навыков крупной моторики;</li> <li>✓ развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;</li> <li>✓ развитие математических представлений;</li> <li>✓ гармоничное развитие психофизических качеств ребенка;</li> <li>✓ развитие эмоциональной сферы ребенка;</li> <li>✓ выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.</li> </ul>
<b>Целевая группа</b>	Дети 6-7 лет, посещающие дошкольное учреждение
<b>Составитель программы</b>	Большакова Т. А., воспитатель
<b>Ожидаемые результаты</b>	<p>К концу года дети научатся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– конструировать плоскостные и объёмные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;</li> <li>– использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;</li> <li>– ориентироваться в пространстве и на плоскости;</li> <li>– повышение степени активности в самостоятельной деятельности.</li> <li>– высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выразить свое мнение.</li> </ul>

## **Пояснительная записка.**

### **Программа имеет социально-педагогическую направленность.**

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

Главная задача ДОО 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.

Старший дошкольный возраст является важным этапом в развитии детей. Любознательность, активность дошколят, их желание совместно действовать с взрослыми и сверстниками – все это хорошие предпосылки для успешного развития и обучения детей.

Составляя данную программу, я опиралась на технологию «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

**Новизна программы** заключается в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, интересуется его, активизирует внимание, интерес и незаметно втягивает ребенка в процесс «думания» над задачей. Ребенок входит в ситуацию, требующую от него четких, последовательных действий: анализа содержания, осознания цели, поиска средств, способов, путей ее выполнения, планирования и получения результата. Задействуются психические процессы: память, мышление и речь. А также личностные качества: настойчивость, самостоятельность, усидчивость и др.

### **Актуальность.**

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 «**Волшебный мир Воскобовича**», рассчитанная на детей 6-

7 лет. Название кружка отражает основное направление деятельности на нем – использование современных развивающих игр В.В. Воскобовича. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

**Педагогическая целесообразность** Программы заключается в том, что использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей Воскобовича В.В. способствует эффективному познавательному и творческому развитию обучающихся.

### **Цели и задачи программы.**

**Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста.

#### **Задачи:**

Образовательные:

- ✓ формирование приемов умственных действий: анализ, синтез, обобщение, сравнение.
- ✓ расширение словарного запаса и общего кругозора детей.

Развивающие:

- ✓ развитие внимания, памяти, мышления, воображения, восприятия;
- ✓ развитие графических навыков крупной и мелкой моторики;
- ✓ развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;
- ✓ развитие математических представлений;
- ✓ гармоничное развитие психофизических качеств ребенка;
- ✓ развитие эмоциональной сферы ребенка через знакомство с основными эмоциями.

Воспитательные:

- ✓ - выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

**Возраст детей**, на которых рассчитана программа: 6-7 лет.

**Сроки реализации программы:** программа рассчитана на 1 год обучения.

**Формы организации детской деятельности:**

- ✓ Логико-математические игры.
- ✓ Интегрированные игровые занятия.
- ✓ Совместная деятельность педагога и детей.
- ✓ Самостоятельная игровая деятельность.

**Количество занятий:** общее 31, в неделю- 1 занятие, длительность одного занятия 30 минут.

**Прогнозируемые результаты реализации программы.**

К концу года дети научатся:

- 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.

**Содержание и методическое обеспечение программы:**

1. Рекомендации и методические указания по проведению бесед, игр, теоретических и практических занятий, разработанные в соответствии с основными принципами педагогики.
2. Литература и наглядное пособие (на каждого ребенка необходим, комплект всех используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним)

### **Техническое оснащение занятий программы:**

1. Кружковая работа организуется в кабинете дополнительного образования, который оборудован в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями.
2. Столы, стулья, доска, коврограф «Ларчик», компьютер.
3. Аудиоматериалы с записями музыки.
4. Дидактический материалы: (карточки, шнурки, резинки и пр.)
5. Сказочные персонажи.

## Учебно-тематический план

№	Наименование образовательных модулей, тем, разделов	Количество занятий	Общее количество часов	Количество часов теория	Количество часов практика
1	Игровое поле « Коврограф Ларчик», Лопушок и Гусеница Фифа и «Забавные цифры», Ёжик Единичка и Зайка Двочка  <u>Вводная беседа.</u> «Сказка. Чудесная полянка» - знакомство с коврографом, встреча с героями	1	30 мин	30 мин	-
2	<u>«Цифроцирк»</u>	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<u>«Сложи фигуру»</u> <u>Четырёхцветный квадрат Воскобовича</u>	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<u>«Узнай и дорисуй»</u> Игры на коврографе	1	30 мин	5 мин	25 мин
1	<u>«Слоник Ляп-Ляп идёт в гости»</u> Игры на коврографе	1	30 мин	5 мин	25 мин
		1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<u>«Определи звучание»</u> Игры на коврографе	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<u>«Определи звучание»</u> <u>«Буквоцирк»</u>	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<u>«На зарядку»</u> Игры на коврографе				

1	<b><u>«Судоку»</u></b> <b><u>Цифроцирк</u></b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<b><u>«Новая жизнь старых вещей»</u></b> <b>Коврограф Ларчик</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<b><u>«Паучок потерялся»</u></b> <b>Коврограф Ларчик/МиниЛарчик</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<b><u>«Сирки»</u></b> <b>Коврограф Ларчик, Цветные квадраты</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<b><u>«Карта сокровищ»</u></b> <b>Игры на коврографе</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<b><u>«Фантастические животные»</u></b> <b>Коврограф Ларчик/МиниЛарчик</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<b><u>«Опиши ряд»</u></b> <b>Коврограф Ларчик</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
1	<b><u>«Назови кто за кем стоит»</u></b> <b>Игры на коврографе</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<b><u>«Машина для Фифы»</u></b> <b>Игры на коврографе</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<b><u>«Нарисуй портрет»</u></b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<b><u>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</u></b> <b>«Складывание предметных форм по собственному замыслу».</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин



1	<b><u>«Угадай, что получится?»</u></b> Игры на коврографе	1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<b><u>«Непонятные слова»</u></b> Графический тренажер <b>«Игровизор»</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<b>«Найди фигуру»</b> Игровое поле Коврограф Ларчик	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<b><u>«Весёлые роботы – помошники»</u></b> Графический тренажер <b>«Игровизор»</b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
1	<b><u>«Как у всех жителей Фиолетового леса появились аквариумы»</u></b> Игры на коврографе	1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<b><u>«Радуга»</u></b> Коврограф Ларчик/МиниЛарчик	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	<b><u>«Спаси Королеву Мурану»</u></b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
4	<b>Четырехцветный квадрат Воскобовича</b> <b><u>«Складывание предметных форм по собственному замыслу»</u></b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
1	<b><u>«Подбери признак»</u></b> Игры на коврографе	1	30 мин	5 мин	25 мин
2	<b><u>«Геометрические фантазии. Ожившие фигуры»</u></b>	1	30 мин	5 мин	25 мин
3	Графический тренажер <b>«Игровизор»</b> <b><u>«Что изменилось?»</u></b> , <b><u>«С добрым словом веселее»</u></b>	1			

4	Игры на коврографе <u>«Собери предмет»</u> Четырёхцветный квадрат Воскобовича	1	30 мин	5 мин	25 мин
			30 мин	5 мин	25 мин
	<b><u>ИТОГО</u></b>	31 занятие	15,5 ч.		

### Календарно-тематическое планирование.

Месяц / неделя		Тема	Задачи
октябрь	1	Игровое поле «Коврограф Ларчик», Лопушок и Гусеница Фифа и «Забавные цифры», Ёжик Единичка и Зайка Двочка. Вводная беседа. «Сказка. Чудесная полянка»	Знакомство с коврографом, встреча с героями.
	2	«Цифроцирк»	Развитие умения сравнивать элементы игры по цвету или размеру, классифицировать и группировать их; развитие понимания пространственных отношений «вверх», «вниз», «влево», «вправо».
	3	«Сложи фигуру» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»	Развитие внимательности, мыслительного процесса, логику, память; развитие мелкой моторики рук; развитие пространственных представлений.
	4	«Узнай и дорисуй»	Развитие внимания у детей; работа над симметрией.

ноябрь	1	«Слоник Ляп-Ляп идёт в гости»	Тренировка умения двигаться в заданном направлении; тренировка умения сравнивать длины с помощью мерки; повторение понятий «отрезок, ломаная, кривая»
	2	«Определи звучание»	Упражнение детей в совместном умении находить слова с твердым и мягким звучанием согласных; формирование предпосылок звукового анализа слов.
	3	«На что похоже?»	Развитие воображения; развитие речи.
	4	«На зарядку»	Развитие зрительного внимания; развитие основных видов движений; развитие слухового внимания.
декабрь	1	«Судоку»	Тренировка зрительной памяти, логического мышления, концентрации внимания;
	2	«Новая жизнь старых вещей»	Развитие творческого мышления.
	3	«Паучок потерялся»	Развитие мелком моторики; развитие зрительно-моторной координации; развитие внимания; развития тактильных ощущений.
	4	«Стирки»	Обучение детей смешению всех цветов радуги; развитие связно монологической речи.

январь	2	«Карта сокровищ»	Развитие мышления; развитие пространственных представлений; закрепление понятий «вправо, влево, вверх, вниз».
	3	«Фантастические животные»	Развитие воображения; развитие речи; развитие умения оценивать свои и чужие работы.
	4	«Опиши ряд»	Формирование у детей умения выбирать начало и направление описания;
февраль	1	«Назови кто за кем стоит»	Упражнение детей в согласовании числительных и существительными; упражнение в составлении предложений с пространственными предлогами «до, после, между».
	2	«Машина для Фифы»	Развитие воображения; развитие речи; развитие способностей к анализу, оценке сделанной работы.
	3	«Нарисуй портрет»	Закрепление умения детей создавать портрет.
	4	Четырёхцветный квадрат Воскобовича. «Складывание предметных форм по собственному замыслу».	Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

март	1	«Угадай, что получится?»	Развитие у детей воображения; стимулирования творческого потенциала.
	2	«Непонятные слова» Игры с игровизором	Развивать воображение, словотворчество у детей; упражнять в умении ориентироваться по системе координат; воспитывать чувство юмора.
	3	Игровое поле «Коврограф Ларчик» Игра «Найди фигуру»	Закрепить знания о геометрических фигурах; -формировать представления, что фигуры могут быть разного размера;
	4	«Весёлые роботы – помощники» Игры с игровизором	Упражнять детей в умении рисовать по клеточкам, закреплять названия геометрических фигур; развивать воображение, память, речь.
апрель	1	«Как у всех жителей Фиолетового леса появились аквариумы»	Закрепление знаний о наполнении аквариума; развитие умения выбирать предметы по двум признакам (цвет, размер), располагать предметы по длине от самого маленького к самому большому, соотносить число с количеством предметов.
	2	«Радуга»	Закрепление представлений детей о цветах радуги; обучение последовательному изображению радуги; обучению восприятию музыки; развитие крупной моторики.
	3	«Спаси Королеву Мурану»	Развитие основных движений; развитие мелкой моторики; развитие зрительного и слухового внимания; воспитывать чувство переживания.
	4	Четырехцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по собственному замыслу»	Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

<b>май</b>	<b>1</b>	«Подбери признак»	Формирование у детей умения подбирать определения к существительным; обогащение активного словаря.
	<b>2</b>	«Геометрические фантазии. Ожившие фигуры» Игры с игровизором	Упражнять детей в выполнении графического диктанта, умении изображать эмоции, закреплять названия геометрических фигур, развивать воображение.
	<b>3</b>	«Что изменилось?», «С добрым словом веселее»	Воспитание культуры поведения и общения; развитие умения дружить, делать совместный выбор; развитие речи.
	<b>4</b>	«Собери предмет или животное» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»	Развитие внимательности, мыслительного процесса, логику, память; развитие мелкой моторики рук; развитие пространственных представлений.

### Список литературы:

1. Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.
3. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.
4. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2006.
5. Методические советы к программе «Детство», СПб «Детство – Пресс», 2006.
6. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб