

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИСКОРКА» Г. ТОМСКА
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ДОМИНАНТА»

Принята на заседании
методического совета
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска
Протокол № 9
от «02 » июня 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о.директора МАОУ ДО ДДТ
«Искорка» г. Томска
_____ Е.А.Беккер

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
Социально-гуманитарной направленности
«Развивающие игры»

Возраст обучающихся: 4 – 7 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:
Долгова Оксана Викторовна,
педагог дополнительного образования

Содержание

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
Пояснительная записка	3
Цель и задачи программы	5
Учебно-тематическое планирование (1 год обучения).....	9
Содержание программы первого года обучения	9
Учебно-тематическое планирование (2 год обучения).....	11
Содержание программы второго года обучения	11
2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	14
Календарный учебный график.....	13
Условия реализации программы.....	14
Диагностика результатов освоения программы	15
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ.....	17
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ.....	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.....	27

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Современная психолого-педагогическая наука свидетельствует, что в младшем школьном возрасте усвоение новых знаний в игре происходит значительно успешнее, чем на учебных занятиях. Развивающая игра – это специфическая полноценная содержательная деятельность ребенка, одно из важнейших средств развития творческих способностей. В практике работы с детьми младшего школьного возраста широко используются развивающие игры Б.П. Никитина, З.М. Богуславской и Е.О. Смирновой и других авторов. Актуальность системы развивающих игр, когда ребенок ставится в условия самостоятельного решения новых задач без предварительного обучения в Центрах развития в учреждениях дополнительного образования повышается в связи с разным начальным уровнем развития детей, различными возможностями семьи в воспитании детей.

Социально-гуманитарная направленность программы отражена в создании специальных условий для:

— развития определённого уровня произвольности поведения, сформированности общения, самооценки, мотивации (познавательной и социальной), активности, инициативности, самостоятельности, ответственности, умения слушать другого и работать в группе;

— развития образного мышления, воображения и творчества, а также основ словесно-логического мышления, овладения средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование).

Актуальность программы

Социальный заказ современных родителей характеризуют следующие моменты:

— Родители хорошо понимают, что будущему первокласснику необходимы развитые логические умения, превышающие обязательный уровень.

— С другой стороны, наиболее востребованы и успешны в современной жизни люди творческого склада ума, инициативные, способные к эффективному сотрудничеству.

— Поскольку дошкольное детство – сенситивный период для развития способностей, поэтому развивать способности детей необходимо как можно раньше, объединив усилия по формированию как интеллектуальных, так и творческих способностей у детей уже с 4 лет.

Новизна программы Интеграции видов детской деятельности следующего характера: каждое занятие включает в себя логические игры; системности содержания и работы с ним; использования потенциала развивающих игр.

Ведущая деятельность дошкольного возраста – игра, в рамках которой возникают новые личностные и психологические новообразования концу дошкольного возраста. Игра позволяет успешно интегрировать с ней другие виды детской деятельности. Подобную интеграцию и использует программа

«Развивающие игры».

Особенный интерес представляют развивающие игры, моделирующие сам процесс творчества. Потенциал развивающих игр:

- моделируют сам процесс творчества,
- способствуют формированию личностных качеств ребенка (настойчивость, терпение, активность, самостоятельность и т. п.),
- дают «пищу для развития творческих способностей» (Б. Н. Никитин) с раннего детства,
- объединяют важные принципы обучения «от простого к сложному» и «каждому по способностям».

Развивающие игры необычайно разнообразны и занимательны, задания-ступеньки создают условия, опережающие развитие способностей:

- наглядный результат позволит ребенку сопоставить задание с решением и самостоятельно проверить себя;
- помогут педагогам «втягивать» родителей своих воспитанников в педагогическое творчество, обогатить совместную деятельность взрослых и детей в семье;
- превосходное средство обучения логическим приемам работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, абстрагирования, деления, анализа, синтеза) для формирования представления о математических понятиях алгоритма, кодирования и декодирования информации;

Таким образом, новизна программы «Развивающие игры» заключается в специально разработанном цикле комплексных тематических игр-занятий по формированию умственных и художественно-творческих способностей детей в соответствии с целями и задачами, обеспечивающими обучение, развитие и воспитание детей 4-5 лет и 6-7 лет.

Реализация содержания программы позволит не только удовлетворить потребности родителей, но и создать равные условия для развития творческой личности каждого ребенка, обеспечить его эмоциональное благополучие, самореализацию его возможностей, мотивацию к познанию нового.

Педагогическая целесообразность программы

В дошкольном возрасте усвоение новых знаний происходит значительно успешней в игре, чем на формальных учебных занятиях. В ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний, способов общения и действия. Знания в готовой форме плохо усваиваются и не развивают ребенка. В игре же ребенок стремится научиться тому, что еще не умеет. Важная роль игры в развитии психических процессов ребенка объясняется тем, что она вооружает ребенка доступными для него способами активного воссоздания, моделирования с помощью внешних предметных действий такого содержания, которое при других условиях было бы недостижимо и не смогло быть по-настоящему освоено. Каждый вид игр вносит свой вклад в развитие познавательной и творческой активности, становление детской личности и её отношения с миром, специфически влияя на формирование предпосылок учебной деятельности как ведущей деятельности следующего возрастного периода. Формирование у детей

позиции субъекта игровой деятельности предполагает использование пошаговой педагогической технологии, обеспечивающей нарастание их игровой самостоятельности и творчества. По мере взросления воспитанников и овладения ими сложными видами игр меняется игровая позиция педагога: он последовательно выступает как носитель нового содержания игр и игровых умений, координатор игровых замыслов детей, наблюдатель за играми и помощник-консультант в случае возникновения затруднений. Гибкая тактика руководства детской игровой деятельностью является одним из основных условий, способствующих успешному и полному раскрытию её богатого воспитательного, развивающего, социализирующего, обучающего и адаптирующего потенциала.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: формирование интеллектуальных и художественно – творческих способностей через развивающие игры.

Задачи

Обучающие

— Формировать умение

- ✓ самостоятельно и творчески решать игровые задачи;
- ✓ планировать, разворачивать, оценивать игровое действие;
- ✓ сравнивать, анализировать, классифицировать;

Развивающие

— Развивать логическое мышление, слуховое восприятие и внимание, а так же восприятие цветов, форм, свойств предметов;

Воспитательные

— Формировать навыки доброжелательного отношения к сверстникам, умение взаимодействовать, договариваться, самостоятельно разрешать конфликтные ситуации формирование игровых умений;

- ✓ Развивать самостоятельность, инициативу, навыки саморегуляции;
- ✓ игровой опыт детей: действие в воображаемом плане, согласование действий между игроками, соподчинение социальных ролей;

Программа составлена в соответствии с основными **нормативно-правовыми документами:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273 (с изменениями 8 августа 2024 года) (редакция, действующая с 1 сентября 2024 года);
2. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Национальный проект «Молодежь и дети», утвержденный Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительством Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (с изменениями от 15 мая 2023 года № 1230-р);
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года";
6. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (с изменениями от 21 апреля 2023 года);
7. Приказ Министерство труда и социальной защиты российской федерации от 22 сентября 2021 года п 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
8. Распоряжение Администрации Томской области от 17.04.2023 № 258-ра «О реализации Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей в Томской области»;
9. Приказ Департамента общего образования Томской области от 24.02.2021 № 7 «Об утверждении ведомственной целевой программы Томской области «Обеспечение получения дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, создание условий для дополнительного образования детей, содействие развитию системы общего образования и дополнительного образования детей, в том числе кадрового потенциала»;
10. Распоряжение Департамента общего образования Томской области от 20.04.2023 № 603-р «О развитии в системе общего образования Томской области Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей Томской области с использованием механизмов, предусмотренных Федеральным законом от 13 июля 2020 года № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
11. Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
12. Устав МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска (Утвержден 27.04.2022 г.);
13. Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска»;
14. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;
15. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.

Объем и срок реализации программы

Программа рассчитана на два года обучения.

Объем учебных часов – 216 часов на первом и втором году обучения.

Продолжительность занятий в учебную неделю 6 часов.

Адресат программы Данная программа рассчитана на возраст обучающихся от 4 до 7 лет.

Первый год обучения – для обучающихся от 4 до 5 лет, второй год обучения – для обучающихся от 6 до 7 лет.

Количественный состав групп – 10-15 человек.

Формы обучения:

— очная (аудиторные часы с прямым контактом участников образовательного процесса, возможно применение электронных образовательных ресурсов),

— заочная (условно полное дистанционное обучение применяется в период невозможности обучения в традиционном аудиторном формате, например, в период пандемии, карантина) (Приложение 4)

Наиболее качественная и полная реализация программы возможна только в очной форме.

Форма организации образовательного процесса – групповая, малых подгруппах, парах, индивидуальная.

Индивидуально-творческая деятельность – предполагает самостоятельную деятельность ребенка на учебном занятии, ориентированную на активизацию личного опыта ребенка в поиске новых творческих решений поставленных задач;

творческая деятельность в малых подгруппах, парах – совместная деятельность по решению учебных задач. Формируется умение договариваться, выслушивать мнение друг друга, принимать общее решение.

Формы организации учебного занятия

- игра-путешествие;
- практическое занятие;
- сюжетно – ролевая игра;
- открытое занятие;
- выход в музей, театр.

Организация работы группы:

№ п/п	Возраст детей	Количество занятий	Продолжительность одного занятия
1.	5 – 6 лет	1	25 минут
2.	6 – 7 лет	1	30 минут

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Первого года обучения ребенок будет:

— взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, тактично выражать просьбу, отстаивать свою точку зрения;

— согласовывать свои действия с действиями партнеров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения;

— принимать игровой образ и отражать его в движениях;

— создавать игровые образы в соответствии с разным настроением музыки, ее темпом: изображать неуклюжего медвежонка, веселого зайчика и т.д.;

— самостоятельно создавать предметно-игровую обстановку (использование атрибутов, предметов-заместителей);

— при взаимодействии со сверстниками и взрослыми тактично выражать просьбу, отстаивать свою точку зрения.

Второго года обучения ребенок будет знать и уметь:

— взаимодействовать с группой сверстников;

— при взаимодействии со сверстниками и взрослыми тактично выражать просьбу, отстаивать свою точку зрения;

— согласовывать свои действия и подчинять себя общему плану игры;

— согласовывать свои действия с действиями партнеров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения;

— самостоятельно придумывать сюжеты для игры, придерживается намеченного замысла;

— умение самостоятельно моделировать игровое пространство;

— умение самостоятельно решать поставленную задачу;

— умение создать предметно-игровую обстановку (использование атрибутов, предметов-заместителей).

— обладать начальными знаниями о себе, о предметном, природном, социальном и культурном мире, в котором он живёт. Знаком с детской литературой, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики;

— самостоятельно наблюдать, экспериментировать.

1.4. Содержание программы

Учебно-тематическое планирование

1 год обучения

Раздел программы	Количество часов			Формы контроля
	Теория	Практика	Всего	
Вводное занятие	1	-	1	Диагностика Наблюдение Практическое задание .
Коммуникативные игры	1	62	63	
Логические игры	2	15	17	
Игры-эксперименты	3	45	48	
Театрализованные игры	2	17	19	
Игровые, познавательные программы	2	64	66	

Итоговое занятие	-	2	2	Тестовая игра
Итого	11	205	216	

Содержание учебно-тематического плана

Первого года обучения

Вводное занятие Правила безопасного поведения на занятиях, во время игр. Разнообразие игр.

Коммуникативные игры

Теория: Волшебные средства понимания: жесты, мимика, пантомимика. Правила вежливости.

Практика: Игры - приветствия. Игры на знакомство. Игры-тренинги на взаимодействие.

Виды игр:

— Игры на сплочение детского коллектива, взаимодействие друг с другом: «Здравствуй», «Мое имя», «Опиши друга», «Кто тебя позвал», «Руки знакомятся, руки мирятся», «Маски», «Неожиданные картинки», «Небоскреб».

— Игры на групповую сплоченность и установление контакта: «Аплодисменты по кругу», «Тряпичная кукла», «Да и нет», «Все вместе», «Друг к дружке», «Объятие».

— Игры на развитие вербального воображения: «Необычное животное», «Круги на воде», «Описание предметов», «Задом наперед», «Сказочный город», «Говори наоборот».

— Игры на развитие невербального воображения: «Необычные кляксы», «Удивительная ладонь», «Незаконченные рисунки», «Сложи картинку из фигур», «Дорисуй предмет», «Волшебные фасолинки», «Удивительный квадрат».

— Игры на развитие партнерских отношений: «Волшебные средства понимания», «Лица», «Найди пару», «Пантомимические этюды», «Кто это», «Художник слова», «Вежливые слова», «Игрушки».

— Игры на развитие понимания и сочувствия: Например: «Благодарность», «Счастье», «Дружба», «Что я чувствую», «Одинокая звезда», «Кукольный театр».

Логические игры

При организации дидактических игр педагог использует вариативные формы совместной деятельности: работа в парах, микрогруппах (до 4 –х человек), самостоятельное выполнение заданий в соответствии с предложенными правилами.

Теория: Правила выполнения игровых упражнений.

Практика: Играют в игры на развитие памяти, восприятия, внимания, мышления.

— Игровые упражнения на развитие памяти: опиши предметы по памяти: «Запомни и опиши игрушку (человека)», воспроизведи название предметов по

памяти (от 6 до 10), назови, что изменилось в количестве предметов, порядке расположения, внешнем облике предмета.

— Игровые упражнения на развитие восприятия

Составление предметов из частей по образцу, используя картинки, кубики, мозаику. В качестве дидактического материала используются кубики Никитина (составление из 4 – 9 кубиков); «Танграм», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», разрезные картинки (пазлы), счетные палочки.

— Игровые упражнения на развития внимания

✓ Игры на развитие зрительного внимания: различные варианты игр на нахождение отличия, нахождение изменений от первично представленного образца, нахождение несоответствий.

✓ Игры на развитие моторного – двигательного внимания: выполнение движений в соответствии с инструкцией.

Примерный перечень игр: «Летает – не летает», «Съедобное не съедобное», «Повторяй за мной», «Летает, прыгает, плавает».

— Игровые упражнения на развитии мышления

Игры, направленные на развитие умений обобщать, сравнивать, классифицировать, устанавливать причинно - следственные связи.

Примерный перечень игр: «Что лишнее», «Поставь заплатку», «На что похожи предметы», «Разложи картинки в нужной последовательности и придумай рассказ», «Скажи наоборот», «Узнай по описанию».

Игры-эксперименты

Теория: Эксперимент. Этапы проведения эксперимента.

Практика: Играют в игры, экспериментируя с водой, снегом, льдом, воздухом.

Виды игр:

— Игры эксперименты с водой: «Какая бывает вода», «Тонет – не тонет», «Волшебное свойство воды», «Растворимость веществ в воде», «Круговорот воды в природе или путешествие капельки» и др.

— Игры эксперименты со снегом и льдом: «Нужен ли растениям снег», «Снег и лёд», «Лед и соль», «Сколько воды получается из снега?», «Откуда берётся иней?» и др.

— Игры эксперименты с воздухом: «Воздух повсюду», «Что в пакете?», «Надувание мыльных пузырей», «Игры с воздушным шариком и соломинкой» и др.

Театрализованные игры

Теория: Развитие действия в играх-драматизациях и кукольных спектаклях, созданных силами взрослых (педагог, родители). Имитация характерных действий персонажей, передача эмоционального состояния героев.

Практика: разыгрывают сюжеты сказок, рассказов; распределяют между собой обязанности и роли; используют средства выразительности (поза, жесты, мимика, интонация, движения).

Виды игр:

— Игры – драматизации – инсценирование потешек, сказок, небольших

литературных текстов, постановка спектаклей по одному или нескольким произведениям.

— Режиссерские игры - настольный, пальчиковый, баночный, кукольный, перчаточный, теневой театр и театр на фланелеграфе.

— Игровые, познавательные программы: викторины, экологические игры, круглый стол, игры путешествия.

Игровые, познавательные программы

Теория: Особенности познавательных игр, способы проведения.

Практика: Участие в игровых, познавательных программах: викторины, экологические игры, игры путешествия.

Итоговое занятие

Практика: Тестовая игра

Учебно-тематическое планирование 2 год обучения

Раздел программы	Количество часов			Формы контроля
	Теория	Практика	Всего	
Вводное занятие	1	-	1	Тестирование
Коммуникативные игры	1	62	63	
Логические игры	2	51	53	Практическое задание
Игры-эксперименты	1	14	15	
Подвижные игры	1	17	18	
Игровые, познавательные программы	2	62	64	Тестовая игра
Итоговое занятие	-	2	2	
Итого	8	209	216	

Содержание учебно-тематического плана

Второго года обучения

Коммуникативные игры

Теория: Игры на развитие навыков общения «Страна Понимания». Волшебные средства понимания: жесты, мимика, пантомимика. Правила вежливости.

Практика: Игры - приветствия. Игры на знакомство. Игры-тренинги на взаимодействие.

Виды игр:

— Игры на сплочение детского коллектива, взаимодействие друг с другом: «Здравствуй», «Мое имя», «Опиши друга», «Кто тебя позвал», «Руки знакомятся»,

руки мирятся», «Маски», «Неожиданные картинки», «Небоскреб».

— Игры на групповую сплоченность и установление контакта: «Объятие», «Аплодисменты по кругу», «Тряпичная кукла», «Да и нет», «Все вместе», «Друг к дружке».

— Игры на развитие вербального воображения: «Необычное животное», «Круги на воде», «Описание предметов», «Задом наперед», «Сказочный город», «Что было бы, если.....».

— Игры на развитие невербального воображения: «Необычные кляксы», «Удивительная ладонь», «Незаконченные рисунки», «Сложи картинку из фигур», «Дорисуй предмет», «Волшебные фасолинки», «Удивительный квадрат».

— Игры на развитие партнерских отношений: «Волшебные средства понимания», «Лица», «Найди пару», «Пантомимические этюды», «Кто это», «Художник слова», «Вежливые слова», «Игрушки».

— Игры на развитие понимания и сочувствия: «Благодарность», «Счастье», «Дружба», «Что я чувствую», «Одинокая звезда», «Кукольный театр».

Логические игры

Теория: Игры на развитие конструкторской способности, пространственного мышления, внимания, памяти, творческого воображения. Умение сравнивать, анализировать, сопоставлять. Игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое. Умение работать в парах, микрогруппах (до 4 –х человек), самостоятельное выполнение заданий в соответствии с предложенными правилами.

Практика: Игры на развитие памяти, восприятия, внимания, мышления.

— Игровые упражнения на развитие памяти: опиши предметы по памяти.

«Запомни и опиши игрушку (человека)», воспроизведи название предметов по памяти (от 6 до 10), назови, что изменилось в количестве предметов, порядке расположения, внешнем облике предмета.

— Игровые упражнения на развитие восприятия: Составление предметов из частей по образцу, используя картинки, кубики, мозаику. В качестве дидактического материала используются кубики Никитина (составление из 4 – 9 кубиков); «Танграм», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», разрезные картинки (пазлы), счетные палочки.

— Игровые упражнения на развития внимания

✓ Игры на развитие зрительного внимания: различные варианты игр на нахождение отличия, нахождение изменений от первично представленного образца, нахождение несоответствий.

✓ Игры на развитие моторного – двигательного внимания: выполнение движений в соответствии с инструкцией. «Летает – не летает», «Съедобное - не съедобное», «Повторяй за мной», «Летает, прыгает, плавает».

— Игровые упражнения на развитие мышления Игры, направленные на развитие умений обобщать, сравнивать, классифицировать, устанавливая причинно-следственные связи. «Что лишнее», «Поставь заплатку» «На что похожи предметы», «Разложи картинки в нужной последовательности и

придумай рассказ», «Скажи наоборот», «Узнай по описанию».

Игры - эксперименты

Теория: Эксперимент. Знакомство с главными стихиями (вода, воздух, огонь, земля).

В процессе экспериментирования идет обогащение памяти, активизируются мыслительные процессы. Этапы проведения эксперимента.

Практика: Игры эксперименты с водой, снегом, льдом, магнитом.

Виды игр:

— Игры эксперименты с водой: «Тонет – не тонет», «Волшебное свойство воды», «Свойства солёной воды», «Загадочная бумага», «Круговорот воды в природе или путешествие капельки» и др.

— Игры эксперименты со снегом и льдом: «Нужен ли растениям снег», «Снег и лёд», «Лед и соль», «Сколько воды получается из снега?», «Откуда берётся иней?» и др.

— Игры эксперименты с магнитом: «Как достать скрепку из воды не намочив рук», «Сила магнитов», «От чего зависит сила магнита?», «Магнитная стрелка», «Компас», «Земля – магнит» и др.

Подвижные игры

Теория: Правила подвижных игр. Приемы согласования движений со словами.

Практика: Игры на ловкость, быстроту движений, координацию, внимание, ориентировку в пространстве.

Виды игр:

— Сюжетные игры. Например: «Хитрая лиса», «Охотники и зайцы», «Совушка»

— Бессюжетные игры. Например: «Ловишки», «Перебежки», «У кого мяч?»

— Подвижные игры с элементами соревнования. Например: «Чье звено скорее соберется», «Кто первый через обруч к флажку», «Точно в цель»

— Игры-забавы. Например: «Бег в мешках».

Игровые, познавательные программы:

Практика: Участие в игровых, познавательных программах: викторины, экологические игры, круглый стол, игры путешествия, брейн-ринги

Итоговое занятие

Практика: Тестовая игра

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

<https://disk.yandex.ru/d/zR6ZVBiQSh4ezA>

2.2. Условия реализации программы

Материально– техническое обеспечение

Учебный кабинет, столы, стулья по количеству детей, ноутбук, экран, магнитофон, ковер для организации игровой деятельности, спортивный инвентарь (кольцебросы, кегли, мячи, обручи), магнитная доска, мольберт, стеллажи для игрового, дидактического материала, зал для проведения физкультурных занятий.

Наглядно-дидактические пособия: серия «Мир в картинках» (овощи, фрукты, цветы, деревья, ягоды, насекомые, домашние животные, дикие животные, животные жарких стран, морские обитатели, наземный транспорт, водный транспорт, воздушный транспорт, музыкальные инструменты, бытовая техника, посуда, одежда, обувь, герои сказок. Серия «Рассказы по картинкам»: зима, осень, весна, лето, профессии, распорядок дня, зимние виды спорта, летние виды спорта, живая природа, в мире животных.

Дидактические игрушки: модели различных видов транспорта, муляжи овощей и фруктов, пластмассовые наборы животных (диких, домашних), наборы строительного материала, куклы в сезонной одежде (демисезонная, зимняя).

Наборы предметно-практического материала: наборы геометрических фигур различных по цвету, форме, величине (раздаточные и демонстрационные), линейки- трафареты с геометрическими фигурами, числовые карточки, наборы геометрических фигур, демонстрационные игрушки, природный материал (фасоль, шишки, нитки различных цветов), блоки Дьенеша, палочки Кюзенера, развивающие игры «Танграм», и др., наборы счётных палочек, кубики Никитина, наборы цветной бумаги, цветной картон, бумага для рисования, пластилин, ножницы, мелки для рисования, карандаши цветные, наборы настольно-печатных игр, детские музыкальные инструменты.

Информационное обеспечение Аудио-, фото-, видео-, интернет – источники. Педагогическая литература, детская литература, энциклопедии.

Кадровое обеспечение Педагог дополнительного образования с образованием в области, соответствующей профилю программы.

Методическое обеспечение

Методы обучения:

Словесный метод:

- занимательная сюжетная история, пронизывающая весь ход занятия;
- совместное решение учебных задач: погружение в проблему, совместный анализ учебной ситуации на основе личного опыта детей, обобщение и фиксация нового знания.
- прямая передача опыта, когда педагог знакомит ребенка с новыми знаниями, умениями по типу равного партнерства.

Наглядно–иллюстративный метод:

- использование иллюстративного и демонстрационного материала:

сюжетные картины;

- предметные картинки, дидактические и развивающие игрушки;
- репродукции;
- видео демонстрации и др.
- наглядные модели, демонстрирующие последовательность практических действий. Например: схема составления описательного рассказа, последовательности действий при изображении в лепке, рисовании того или иного объекта;

— образец педагога (речевой, предметно-практический) на начальном этапе освоения нового материала.

Практический метод

- упражнение (многократное повторение): использование двигательного – ритмических упражнений в заучивании наизусть стихов, песенок, слов, фраз и др.;
- предметно-практические действия в моделировании и экспериментировании с предметами, отработке способов действия;
- игра: основной элемент каждого учебного занятия;
- моделирование и конструирование.

Педагогические технологии:

- технология игровой деятельности;
- здоровьесберегающая;
- личностно-ориентированная.

2.3. Формы мониторинга освоения программы

2.3.1. Формы аттестации

Диагностика результатов освоения программы проходит через входную диагностику, текущий контроль, промежуточную аттестацию

– Входной контроль проводится в начале учебного года в форме тестирования, опроса.

- Текущий контроль проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Формы контроля: наблюдение за игрой, практическое задание.

- Промежуточная аттестация проводится по окончании полугодий, его цель - выявление степени освоения учебного материала. Формы аттестации: тестовая игра.

2.3.2. Оценочные материалы: диагностический материал с пакетом диагностических методик. (Приложение 1, 2, 3).

2.4. Воспитательная работа

В Программе воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» сформирована общая **цель воспитания** – личностное развитие и социализация обучающихся, проявляющиеся:

-в усвоении ими знаний основных норм, которые общество выработало на основе социокультурных и нравственных ценностей (то есть, в усвоении ими социально значимых знаний);

-в развитии их позитивных отношений к социокультурным и нравственным ценностям (то есть в развитии их социально значимых отношений);

-в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике (то есть в приобретении ими опыта осуществления социально значимых дел).

Данная цель ориентирует не на обеспечение соответствия личности ребенка единому уровню воспитанности, а на обеспечение позитивной динамики развития его личности.

Приоритетные направления деятельности

Воспитательный процесс основывается на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек), и наиболее эффективным способом реализации воспитательных задач является организация насыщенной событиями деятельности детей по основным направлениям воспитания:

гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, экологическое, формирование культуры здорового образа жизни, социокультурное, медиа-культурное.

Практическая реализация поставленных цели и задач воспитания осуществляется не только на занятиях, но и в рамках традиционных мероприятий ДДТ по основным направлениям, согласно ежегодному календарному плану воспитательной работы:

<http://iskorka.dou.tomsk.ru/wp-content/uploads/2023/03/programma-vospitaniya-2022.pdf>

Список литературы для педагогов

2. Афонькин С.Ю., Рузина М.С. Страна пальчиковых игр. -СПб,2007.
3. Белая А.Е., Мирясова В.И. Пальчиковые игры. -Москва,2009.
4. Белякова О.В. 100 лучших игр для подготовки к школе. -М., Айрис-пресс,2007.
5. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры. -М., Просвещение,1991.
6. Васильева Н.Н., Новоторцева Н.В. Развивающие игры для дошкольников: Популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль, 1996.
7. Галанов А.С. Развивающие игры для малышей. -М., АСТ-ПРЕСС, 2008.
8. Готовимся к школе. Популярная методика игровых уроков. -М.,2003.
9. Гойжа Н.В. Интенсивный курс подготовки к школе. -М., Айрис-пресс,2007.
10. Занятия в УДОД. Спектр мнений участников образовательного процесса. Информационно- методический бюллетень материалов согласованного исследования проблем дополнительного образования детей. Вып. № 3. - СПб., РИЦ ГОУ «СПбГДТЮ»,2003.
11. Карabanова О.А. Игра в коррекции психического развития ребёнка. -М.,1997.
12. Леви В. Нестандартный ребёнок. - М.,1996.
13. Мониторинг образовательных результатов в учреждении дополнительного образования детей (методические материалы для педагогов и специалистов системы дополнительного образования детей). - Ярославль: ГОУ ЯО ЦДЮИЦ
14. Новиковская О.А. Конспекты комплексных занятий с детьми 3-4 лет. -СПб,2008.
15. Новиковская О.А. Конспекты комплексных занятий с детьми 3-4 лет. СПб,2008.
16. Программы XXI века. Сборник авторских образовательных программ. Вып № 2, - СПб.: РИЦ ГОУ «СПб ГДТЮ»,2008.
17. Программы XXI века. Сборник авторских образовательных программ. Вып № 3, - СПб.: РИЦ ГОУ ЦО «СПб ГДТЮ»,2010.
18. Результативность образовательного процесса в УДОД. Информационно- методический бюллетень материалов согласованного исследования проблем дополнительного образования детей. Вып. №№ 5, 6. - СПб., РИЦ ГОУ «СПб ГДТЮ», 2007,2008.
19. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения и коррекционные программы. - М.,1993.

Список литературы для детей и родителей

1. Безруких М.М. Ступеньки к школе. -М.. Дрофа,2002.
2. Бортникова Е.Ф. Проверяем готовность ребенка к школе. Для детей 6-7 лет. Тетрадь часть 1 и часть 2. -Екатеринбург,2012.
3. Гаврина С.Е. Большая книга тестов. Для детей 5-6 лет.- М.,2005.
4. Гаврина С.Е. Большая книга тестов. Для детей 6-7 лет.- М.,2005.
5. Гаврилова С.Е., Кутявина Н.Л. Тесты для детей.- Киров,2006.
6. Гуткина Н.И. Психологическая готовность к школе. -СПб.: Питер,2004.
7. Герасимова А.С. Тесты для подготовки к школе: словарный запас, грамотная речь, память. - М.,2005
8. Герасимова А.С. Тесты для подготовки к школе: развитие речи, математика, мышление. - М.,2005.
9. Гордиенко Н. Занимательные игры и головоломки. -М., Астрель,2012.
10. Детская психодиагностика: практические занятия. Сост. Филиппова Ю.В., - Ярославль,2003.
11. Конева О.Б. Психологическая готовность детей к школе: учебное пособие, - Челябинск: ЮУГУ, 2000.
12. Ляпенкова Н.Г. Далеко и близко, высоко и низко: Развитие пространственного мышления. - М., 2008.
13. Ляпенкова Н.Г. Думай, думай, голова: Развитие логического мышления.- М., 2009.
14. Потому что весело. Полезная книга для весёлого досуга.- М., Махаон,2008.
15. Ребёнок от 3 до 7: Книга для родителей / Под ред. Г. В. Болотовского, А.Д. Царегородцева.- СПб: НПК «Омега»,2008.
16. Сержатова Т.Б. Оригами. Лучшие модели. -М., Айрис-пресс,2005.
17. Сержатова Т.Б. Оригами. Новые модели.- М., Айрис-пресс,2006.
18. Силберг Дж. 500 пятиминутных развивающих игр для детей от 3 до 6 лет.- М., 2005.

**Таблица для фиксации результатов мониторинга
дополнительной общеразвивающей программы
«Развивающие игры»**

Ф.И. ребёнка Возраст	Уровни развития познавательн ых процессов	Способность устанавливать причинно- следственные связи	Объём кратковре менной памяти внимания	Способность к анализу, синтезу	Способность к обобщению	Способность классифицировать и обобщать словесный материал	Развитие моторики руки
.							
.							
.							

Высокий уровень - 8-10 баллов;

Средний уровень - 6-7 баллов;

Низкий уровень - 0-5 баллов

Методика диагностики развития познавательных процессов детей дошкольного возраста

(Д. Векслера, Л.А. Венгера и В.В. Холмовской)

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.

8-10 баллов - ответ считается правильным, если в содержании ответа даны причина, следствие.;

6-7 баллов - дети принимают правило игры. Содержание ответов носит полу причинный характер, частично установлена причина, следствие;

0-5 баллов - на этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его с неверной причинностью. Например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

Высокий уровень - 8-10 баллов;

Средний уровень - 6-7 баллов;

Низкий уровень - 0-5 баллов.

Отношение к школе

Высокий уровень - 6-7 баллов;

Средний уровень - 4-5 баллов;

Низкий уровень - 0-3 балла.

Счёт

Высокий уровень: 19-24 балла.

Средний уровень: 13-18 баллов.

Низкий уровень: 1-12 баллов.

Отношение к школе

Вопросник:

Хочешь ли ты ходить в школу?

Почему ты хочешь (не хочешь) ходить в школу? Как надо готовиться к школе?

Какие занятия тебе больше всего нравятся в детском саду? Хочешь ли ты ещё остаться в детском саду? Дома?

Кто бы, ты хотел, чтобы тебя учил в школе: учительница, воспитательница или мама?

В какой школе ты бы хотел учиться: где дети много читают, пишут, считают, или где дети много играют, рисуют, поют, танцуют?

Оценка результатов.

Ответы детей, ориентированные на учебную деятельность (предпочтение школьного обучения домашнему, школьных видов деятельности дошкольному) оцениваются в 1 балл.

Счёт

Диагностирует объём кратковременной памяти и внимания. Ребёнок должен повторить за экспериментатором цифры в установленном порядке. Этим заданием определяется непосредственная память на цифры. Д. Векслер считал, что при этом измеряется также уровень развития внимания.

Общие правила:

Один и тот же ряд цифр дважды не повторять;

Цифры надо произносить чётко с интервалом в 1 сек.;

Во время эксперимента не должно произноситься никаких лишних слов и звуков; после того, как экспериментатор произносит цифры, он жестом подаёт ребёнку команду повторить их;

При неудачном воспроизведении какого-либо ряда цифр первой серии дать аналогичный ряд цифр 2-й серии; в случае его точного повторения переходить к следующему ряду цифр из первой серии.

Инструкция к проведению

Экспериментатор: «Сейчас я назову тебе несколько цифр, а ты, как только я закончу и опущу руку, повтори их. Хорошо? Внимание...»

I серия

— 1а 3 – 8 – 6 1а 5 – 7 – 4

— 1б 6 – 1 – 2 1б 2 – 5 – 9

— 2а 3 – 4 – 1 – 7 2а 7 – 2 – 9 – 6

— 2б 6 – 1 – 5 – 8 2б 8 – 4 – 9 – 3

— 3а 8 – 4 – 2 – 3 – 9 3а 4 – 1 – 3 – 5 – 7

— 3б 5 – 2 – 1 – 8 – 6 3б 4 – 7 – 8 – 5 – 2

Оценка результатов

5 баллов - ребёнок повторяет пять цифр;

4 балла - ребёнок повторяет четыре цифры; 2 балла - ребёнок повторяет три цифры.

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 к проведению

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

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

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

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».

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

Если сюжет раскладывается справа налево, то спросите: «А где начинается твой рассказ?» Если задачи «Мостик» и «Кукла» не решены, то тест прекращается.

Оценка результатов

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.

Высокий уровень: 4-6 баллов. *Средний уровень:* 2-3 балла. *Низкий уровень:* 0-1 балл.

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 к проведению

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

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

- Собака, кошка, коза, ласточка;
- Карандаш, ранец, тетрадь, лес;
- Кукла, мяч, юла, девочка;
- Яблоко, груша, слива, картофель;
- Чашка, стакан, блюдце, стул;
- Стол, стул, книжный шкаф, чайник.

Оценка результатов

За каждую правильно решённую задачу - 1 балл.

Максимальное количество баллов – 6.

Высокий уровень - 4-6 баллов;

Средний уровень - 2-3 балла;

Низкий уровень - 0-1 балл.

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 к проведению

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

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

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 результатов

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.

- Рубашки, брюки, платья.
- Столы, стулья, диваны.
- Воробьи, голуби, гуси.
- Караси, щуки, окуни.
- Сапоги, ботинки, валенки.
- Супы, каши, кисели.

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

Езда по дорожке

Диагностирует уровень развития моторики руки.

Инструкция к проведению

Ребёнку предлагается проехать по дорожке, соединив изображение машины и дома. Проводить линию необходимо не отрывая карандаша от бумаги, соблюдая изгибы, не выходя за пределы дорожки.

Оценка результатов

Результат оценивается как *высокий*, если отсутствуют выходы за пределы дорожки, отрывы карандаша от бумаги, темп проведения линии – быстрый и уверенный.

Средний уровень: отмечаются 1-2 отрыва карандаша от бумаги, линия дрожащая, неуверенная или с сильным нажимом при медленном темпе проведения.

Низкий уровень: частый отрыв карандаша от бумаги, неровная, дрожащая линия, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.

Высокий уровень - 6-10 баллов;

Средний уровень - 4-5 баллов;

Низкий уровень - 0-3 балла.

Высокий уровень - отсутствуют выходы за пределы дорожки, отрывы карандаша от бумаги, быстрый и уверенный темп проведения линии.

Средний уровень - отмечаются 1-2 отрыва карандаша от бумаги, линия дрожащая, неуверенная или с сильным нажимом при медленном темпе проведения.

Низкий уровень - частый отрыв карандаша от бумаги, неровная, дрожащая линия, слабая, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.

Игры Воскобовича

Основные 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. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат», «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки».

Появились и первые методические сказки.

Логические блоки Дьенеша (ЛБД)

Это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметно-математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Палочки Х. Кюизенера

С помощью цветных палочек Х. Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач.

Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность,

универсальность, высокая эффективность. Палочки Х. Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету.

Палочки Х. Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений,

формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается то, что совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и, в то же время, достаточно обобщенное представление о понятии.

Игры Никитина

В развивающих творческих играх Никитина удалось объединить один из основных принципов обучения «от простого к сложному» с очень важным принципом творческой деятельности -

«самостоятельно по способностям». Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием

творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста; задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается

наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества; играя в игры Никитина со своими детьми, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение - сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

К развивающим играм Никитина относятся игра «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор».

Головоломки и лабиринты

Данные виды игр способствует развитию логического мышления, внимания и находчивости

**Методика организации заочной
(условно полной дистанционной) реализации программы**

Вид ДО	Инструмент ДО	Метод ДО	Форма организации	Инструменты дистанционного общения с обучающимися	Используемые при ДО ресурсы сети Интернет	Способы оценки результатов обучения
Групповая видеоконференция Видеоконференция малыми группами.	ИКОП «Сферум»	Синхронное обучение	Теоретическое занятие, в том числе, ТБ. Практическое занятие	Группы в ИКОП «Сферум», в социальных сетях. Телефонная связь.	Презентации, видеозаписи, размещенные в сети.	В реальном времени в процессе ведения дистанционного занятия.
Online мастер – класс или online-урок	YouTube-канал и др. Группы в социальных сетях	Асинхронное обучение			Мастер–классы и online-уроки, размещенные в сети с указанием источника.	Фото выполненного задания.
Online тест (опрос)	Google – формы Яндекс – формы Learningaps	Асинхронное обучение			Проверка теоретических знаний.	Медиафайлы, размещенные в сети, Online сервисы