

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 73 присмотра и оздоровления
Красногвардейского района Санкт - Петербурга

ПРИНЯТА

решением

Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 73
Красногвардейского района
Санкт-Петербурга

(протокол от «26» 08 2020 г. № 1)

С учетом мнения Совета родителей
(законных представителей) воспитанников
ГБДОУ детского сада № 73
Красногвардейского района
Санкт-Петербурга

(протокол от «24» 08 2020 г. № 3)

УТВЕРЖДЕНА

приказом

заведующего
ГБДОУ детского сада № 73
Красногвардейского района
Санкт-Петербурга

от «26» 08 2020 г. № 77-08



С.Г.Вишня

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ»

Возраст обучающихся: 3-4 года

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Педагог дополнительного образования
Куркина Лариса Николаевна

Санкт -Петербург

2020

1 ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

В основе дополнительной общеразвивающей программы «Развивающие игры» лежит начальная система игровых занятий для дошкольников с блоками Дьенеша.

	Нормативные акты
Основные характеристики программы	Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 273-ФЗ) (ст. 2, ст. 12, ст. 75)
Порядок проектирования	Федеральный закон № 273-ФЗ (ст. 12, ст. 47, ст. 75); Методические рекомендации Министерства образования и науки Российской Федерации от 01.03.2017. № 617-р по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию;
Условия реализации	Федеральный закон № 273-ФЗ (п. 1,2,3,9 ст. 13, п. 1,5,6 ст. 14, ст. 15, ст. 16, ст. 33, ст. 34, ст. 75); Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 08.09.2015 № 613н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»; СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от 04.07.2014)
Содержание программы	Федеральный закон № 273-ФЗ (п. 9,22,25 ст. 2, п. 5 ст. 12, п. 1,4 ст. 75); Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р)
Организация образовательного процесса	Федеральный закон № 273-ФЗ (ст. 15, ст. 16, ст. 17, ст. 75); «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008); Постановлением Правительства Российской Федерации от 15.08.2013 № 706 г. Москва «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»; «СанПиН 2.4.1.3049–13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях» (Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 № 26 с изменениями от 27.08.2015 № 41).

Основная **направленность** программы.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но дело не в «многознании». Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности. Это и определяет направленность данной программы – развитие у детей умения анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у них сложилось желание и потребность получать новые знания.

Актуальность

На современном этапе жизни образование становится ведущим фактором, непреходящей ценностью, от которого зависит будущее нашего общества. Наиболее актуальным становится создание педагогических условий, позволяющих обеспечить адаптацию новых, наиболее продуктивных технологий обучения и развития детей в системе дошкольного образования. Именно в дошкольном возрасте формируется познавательный потенциал мыслительных процессов, вырабатывается мотивация предметно-операционной, игровой, учебной, творческой деятельности и общения. Исследования отечественных психологов П.Я. Гальперина, А.В. Запорожца свидетельствуют о том, что применяемые в дошкольном детстве формы познания имеют непреходящее значение для интеллектуального развития ребенка в будущем. А.В. Запорожец отмечал, что «если соответствующие интеллектуальные и эмоциональные качества ребенка не развиваются должным образом на стадии дошкольного детства, то позже преодолеть возникающие недостатки в становлении личности в этом аспекте оказывается трудно или вовсе невозможно».

Новизна программы заключается в том, что данная программа разработана с учетом индивидуально-психологических особенностей детей в возрасте 3 – 4 лет. Учитывая неустойчивость внимания детей дошкольного возраста, в программе предусмотрены частые смены видов деятельности детей. Ребёнок утомляется не деятельностью, а её однообразием, и хорошо запоминает только то, что для него интересно и вызывает у него эмоциональный отклик. Развивающие игры 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.

Педагогическая целесообразность состоит в создании благоприятных условий для максимального раскрытия индивидуального и творческого потенциала детей, выявление и развитие их способностей

Отличительной особенностью программы является игровая форма проведения, где - 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.

Адресат программы Развивающие игры – обучающиеся в возрасте от 3 до 4 лет, посещающие младшие группы.

Реализация программы рассчитана на 1 год обучения и предполагает 32 занятий в год. Ведущей формой организации занятий является групповая, численностью 8 – 10 обучающихся. Занятия проводятся 1 раз в неделю в проветриваемом помещении.

Зачисление воспитанников на обучение по программе осуществляется по договорам об образовании, заключаемым при приеме на обучение. Формирование групп осуществляется по заключенным договорам, в соответствии с возрастом обучающихся, без предъявления требований к уровню образования. Программа может осваиваться обучающимися с любого уровня.

Подбор педагогов, реализующие программу, осуществляется в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 08.09.2015 № 613н.

Цель – развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Задачи – учить детей выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трём свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого;

- совершенствовать первичные навыки алгоритмического мышления;
- активизировать память, развивать способность концентрировать и удерживать внимание;
- развивать пространственное мышления, творческое воображение в процессе моделирования и конструирования;
- развивать интеллектуальную культуру мышления: умение сопоставлять, обобщать, систематизировать, производить самостоятельный анализ, понимать смысл абстрактного знака, кодировать и расшифровывать информацию, аргументировать свои утверждения.

В основе организации работы с детьми лежит система дидактических принципов:

- принцип целостного представления о мире: при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип индивидуализации: на занятиях создаются условия для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребёнка, так и педагога;
- принцип минимакса: обеспечивается возможность продвижения каждого ребёнка своим темпом;
- принцип вариативности: у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества: процесс обучения сориентирован на приобретении детьми собственного опыта творческой деятельности;
- принцип гуманности: ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности.

Предполагаемый результат – развитие познавательных процессов, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению; воспитание творческой личности, у которой в достаточной мере будут развиты способность к рациональной организации деятельности, к сотрудничеству. Подведение итогов реализации программы проходит в форме итогового занятия – игры.

Способом определения результативности реализации данной программы является экспертная оценка в процессе диагностических занятий.

Основным методом учета достижений ребенка является наблюдение. Для этого используются таблицы с именами обучающихся, в которых, после окончания каждого полугодия, педагог отмечает индивидуальные достижения обучающихся.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный (тематический) план

№ п/п	Название программы	раздела,	Количество часов			Форма контроля
			все го	теор ия	пра ктика	
1	Блоки Дьенеша		24	9	15	наблюдение
1.1	Группировка фигур по величине		4	1	3	
1.2	Группировка фигур по цвету		5	2	3	
1.3	Группировка по 2 свойствам (цвету и величине)		3	1	2	
1.4	Группировка по форме		3	1	2	
1.5	Сравнение предметов по форме и цвету		2	1	1	
1.6	Сравнение предметов по форме и величине		2	1	1	
1.7	Группировка по толщине		2	1	1	
1.8	Сравнение предметов по толщине и цвету		1		1	
1.9	Сравнение и обобщение предметов по двум свойствам		2	1	1	
2	Блоки Дьенеша. Карточки-символы свойств		8	3	5	наблюдение
2.1	Введение карточек-символов свойств		2	1	1	
2.2	Сравнение и обобщение фигур по двум свойствам опираясь на карточки – схемы.		3	1	2	
2.3	Сравнение и обобщение фигур по трем свойствам опираясь на карточки – схемы.		3	1	2	

2.2 Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий (объем времени, затраченный на реализацию образовательных услуг)
учебный год	октябрь	май	32	32	1 в неделю по 15 мин

2.3 Содержание учебного (тематического) плана

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
1	Раздели фигуры	Познакомить детей с признаком предмета –размер. Развивать умение группировать фигуры по величине.	К детям в группу приходят две куклы (большая и маленькая), приносят коробки с фигурами. Дети знакомятся с куклами. Ведущая обращает внимание детей на то, что куклы разной величины, большая и маленькая. Ставит кукол рядом и просит показать большую и маленькую. Куклы предлагают детям поиграть фигурами. Блоки выкладываются на ковёр, ведущая предлагает детям взять фигуры в руки, рассмотреть и поиграть. После игры нужно собрать фигуры, в одну коробку - большие, а в другую - маленькие. Куклы просят помощи у детей. Ведущая предлагает в коробку к большой кукле собрать большие, а в коробку к маленькой маленькие. Куклы благодарят детей за помощь и дарят детям блоки.
2	Найди такой же.	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по величине. Учить соотносить величину предмета с движением. Содействовать развитию внимания.	Блоки лежат в обруче на ковре. Ведущий показывает детям маленькую фигуру и просит собрать блоки такой же величины, а другой подгруппе показывает большую фигуру. Предлагает принести фигуры такой же величины. После того, как дети соберут все фигуры, проводится игра «Большой – маленький». Если дети видят большой блок – поднимают руки вверх, маленький блок – приседают.
3	Найди фигуру.	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по величине. Понимать слова «разные», «одинаковые».	Блоки разложены в два обруча. Ведущий предлагает детям взять фигуры из первого обруча. Просит детей, у которых большие фигуры попрыгать на месте, а детей, у которых маленькие фигуры покружиться на месте. Затем предлагает подойти ко второму обручу и взять блок в другую руку так, чтобы в руках были фигуры разной величины. Дети держат

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
			блоки в руках. Ведущий показывает фигуру, детям нужно показать (поднять вверх) фигуру другой величины.
4	Дорожки	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по величине. Понимать слова «разные», «одинаковые».	Ведущий просит детей помочь Маше убежать от медведя. Нужно построить дорожку, по которой Маша убежит к бабушке с дедушкой. Но есть одно условие: дорожку нужно строить так, чтобы рядом не было фигур одинаковой величины. Каждый из детей выбирает себе фигуру и от неё строит дорожку.
5	Разноцветные странички	Познакомить детей с признаком предмета – цвет (красный, жёлтый, синий). Учить детей группировать фигуры по цвету.	<p>Ведущая показывает детям книгу с разноцветными страницами. Открывает красную страницу: Если красный помидор, То поспел он, ясно, Если красный светофор, То идти опасно, Ну а если красный нос – Значит на дворе мороз.</p> <p>Открывает жёлтую страницу: Жёлтое солнце на землю глядит, Жёлтый подсолнух за солнцем следит, Жёлтые груши на ветках висят, Жёлтые листья с деревьев летят.</p> <p>Показывает синюю страницу: В синем море – островок, Путь до острова далёк. А на нём растёт цветок – Синий – синий василёк.</p> <p>Ведущая обращает внимание детей на то, что наши фигуры тоже разного цвета: красные, жёлтые, синие. Предлагает разложить фигуры в ведёрки такого же цвета.</p>
6	Заселим домики	Продолжать знакомить детей с цветом. Учить классифицировать предметы по цвету. Содействовать развитию внимания.	Ведущая показывает детям три домика. В домики нужно заселить жильцов – блоки. Дети заселяют в домики жильцов определённого цвета. Затем берут по одному блоку (жильцы выходят на прогулку) и бегут по разным

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
			дорожкам. Ведущая меняет домики местами. По сигналу ведущего «жильцы возвращаются в свои домики».
7	Мышки – норушки.	Продолжать знакомить детей с цветом. Развивать умение сравнивать предметы по цвету, выбирать предметы определенного цвета без опоры на наглядность.	К детям в гости приходит мышка. Она просит детей помочь сделать запасы на зиму. Мышка очень любит зёрнышки жёлтого (красного) цвета. Дети выбирают из корзинки «зёрнышки» определённого цвета и приносят их в «норку» к мышке.
8	Второй ряд.	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по цвету, понимать слова «разные», «одинаковые». Развивать пространственные представления.	Бабушка постряпала внучатам печенье на день рождения. Начала раскладывать печенье по коробкам, наполнила их на половину. Но устала и решила отдохнуть. Ведущая предлагает помочь бабушке и разложить оставшееся печенье в коробки. На верхней части карточки в ряд выложено 6 фигур. Ведущая просит детей выложить второй ряд «печенья» так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другого цвета.
9	Домино	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по цвету, понимать слова «разные», «одинаковые».	Фигуры делятся между детьми поровну. Каждый игрок делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускают. Выигрывает тот, кто выложит все фигуры. Ходить можно только фигурами другого цвета.
10	Соберём урожай	Развивать умение сравнивать и обобщать предметы по двум свойствам (цвету и величине).	Дети отправляются в фруктовый сад, где растут яблоки, груши, сливы. Ведущий предлагает детям собрать урожай. Дети складывают в корзинки: <ul style="list-style-type: none"> • Большие, красные яблоки • Маленькие, синие сливы • Большие, жёлтые груши и т. д.
11	За грибами.	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать предметы по двум свойствам (цвету и величине). Понимать и использовать в речи слова «разные», «одинаковые».	Дети собираются ехать в лес за грибами. Покупают билеты на автобус. За билет нужно заплатить монетки – блоки. В зависимости от возможностей детей задания разные:

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
			<p>Принести две монетки одинаковой величины; одинакового цвета; одинаковой величины, но разные по цвету; одинакового цвета, но разные по величине и т. д.</p> <p>Приезжают в лес и собирают грибы каждый в своё ведёрко.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Красные, большие • Красные, маленькие • Жёлтые, большие и т. д. <p>Дети рассказывают какие грибы они насобирали.</p>
12	Найди фигуру	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам (цвету и величине). Понимать и использовать в речи слова «разные», «одинаковые».	<p>Блоки лежат в обруче. Дети сидят на ковре вокруг обруча. Ведущая показывает детям блок и просит:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Найти фигуру, как эта по величине • Найти не такую фигуру, как эта по величине • Найти фигуру, как эта по цвету • Найти не такую фигуру, как эта по цвету • Найти фигуру, как эта по цвету и размеру • Найти не такую фигуру, как эта по цвету и размеру
13	Раздели фигуры	Познакомить детей со свойством предмета – форма (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Развивать умение группировать предметы по форме.	<p>К детям в гости приходят геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Предлагают познакомиться, рассказывают о себе:</p> <p>Прикатилось колесо, Ведь похожее оно, Как наглядная натура Лишь на круглую фигуру. Догадался милый друг? Ну конечно это круг.</p> <p>Я фигура хоть куда, Очень ровная всегда. Все углы во мне равны И четыре стороны. Кубик мой любимый брат, Потому что я квадрат.</p>

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
			<p>Три вершины тут видны, Три угла, три стороны- Ну, пожалуй, и довольно! Что ты видишь – треугольник.</p> <p>Растянули мы квадрат И представили на взгляд, На кого он стал похожим Или с чем-то очень схожим? Не кирпич, не треугольник- Стал квадрат прямоугольник. Ведущая обращает внимание детей на то, что блоки разной формы. Дети раскладывают блоки в коробки к каждой геометрической фигуре</p>
14	Кулинары	Продолжать знакомить детей с формой. Развивать умение сравнивать и обобщать предметы по форме.	Ведущая предлагает детям украсить цукатами торты для Карлсона. Дети украшают торты разной формы (круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной) цукатами (блоками) такой же формы. Карлсон наблюдает за работой детей и просит показать ему торт похожий на круг или другую фигуру; какой торт украсим этим цукатом.
15	Второй ряд	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по форме. Развивать пространственные представления.	Ведущая предлагает выложить фигуры на верхней полоске так, чтобы рядом не было фигур одинаковой формы. Затем дети выкладывают второй ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы.
16	Игра-путешествие «Новый год в городе Волшебных фигур»	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать предметы по цвету, форме и величине. Развивать внимание. Воспитывать отзывчивость, желание прийти на помощь.	«Новый год в городе Волшебных фигур».
17	Бусы в подарок кукле	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам (форме и цвету).	Ведущая предлагает сделать куклам подарки на праздник. Чтобы бусы получились красивыми нужно чередовать

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
			«бусинки» по форме и цвету.
18	Раздели фигуры	Продолжать развивать умение выявлять свойства предметов (цвет, форма). Подводить детей к пониманию отрицания свойств.	<p>В гости к детям приходят заяц и медведь. Дети рассказывают, какие сладости они получили в подарок от Деда Мороза. Ведущая предлагает сделать подарки зверюшкам. На подносах разложены блоки: печенье и конфеты. Дети раскладывают в коробки для подарков печенье с первого подноса:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Заяц любит только жёлтое печенье, а мишка только треугольное. <p>Проверяют, какое печенье досталось зайцу (жёлтое, не треугольное), а мишке (треугольное, не жёлтое). Какое печенье подошло и мишке, и зайке (жёлтое, треугольное)</p> <p>Раскладывают конфеты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Заяц любит только круглые, а мишка только синие. <p>Проверяют, какие конфеты достались мишке и зайке.</p>
19	Чудесный мешочек	Развивать умение выявлять свойства предметов (форма, величина) на ощупь.	Дети находят в группе красивый мешочек. Ведущая сообщает, что в мешочке лежит клад драгоценных камней – самоцветов. Чтобы достать самоцветы из мешка, нужно определить форму (величину) камня на ощупь.
20	Кто быстрее соберёт.	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать предметы по двум свойствам (форме и величине).	Блоки лежат на ковре. Ведущая предлагает навести порядок. Раздаёт детям коробки и даёт задание.
21	Рыбалка	Познакомить детей со свойством предметов – толщиной. Учить понимать слова толстый - тонкий. Развивать умение группировать предметы по толщине.	Дети отправляются на рыбалку. Ведущая «закидывает» удочку и ловит рыбу. Показывает её детям, обращает внимание на то, какая она толстая. Дети ловят рыбу, рассматривают её, сравнивают по толщине срыбой пойманной ведущей. Определяют, какую рыбу они поймали (толстую или тонкую). Раскладывают рыбу в ведёрки: толстую в красное ведро, а тонкую в синее ведро.

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
22	Домино	Развивать умение сравнивать предметы по толщине.	Фигуры делятся между участниками поровну. Каждый игрок делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускают. Выигрывает тот, кто выложит все фигуры. Ходить можно только фигурами другой толщины.
23	Поручения	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать предметы по двум свойствам (цвету и толщине).	Дети играют с блоками. Ведущая даёт поручения: Саше собрать все красные, толстые фигуры; Лизе - синие, тонкие; Артёму - жёлтые, толстые и т. д.
24	Найди фигуру	Продолжать развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам. Понимать и использовать в речи слова «разные», «одинаковые».	Блоки лежат в обруче. Дети сидят на ковре вокруг обруча. Ведущая просит найти две фигуры: <ul style="list-style-type: none"> • Одинаковые по цвету, но разные по форме • Одинаковые по форме, но разные по величине • Одинаковые по величине, но разные по цвету • Одинаковые по форме, но разные по толщине • Одинаковые по толщине, но разные по форме и т. д.
25	Парные картинки	Познакомить детей с символами свойств, развивать зрительную память.	Карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки. Первый игрок переворачивает две карточки, если карточки одинаковые, берёт их себе и делает ещё один ход. Если разные – показывает всем и кладёт на место «рубашками» вверх. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берёт две карточки и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше чем остальные парных карточек.
26	Все в ряд	Продолжать знакомить детей с символами свойств, учить выбирать фигуры в	Детям раздаются карточки. Они заполняют пустые клетки блоками соответствующего свойства.

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
		соответствии с символами свойств. Развивать внимание.	Выигрывает тот, кто заполнит карточку без ошибок.
27	Игра-путешествие «В гостях у сказки».	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать предметы по двум свойствам. Понимать и использовать в речи слова «разные», «одинаковые». Развивать внимание. Воспитывать отзывчивость, желание прийти на помощь.	«В гостях у сказки».
28	Магазин	Развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам (величина, цвет), опираясь на карточки – схемы.	Дети идут в магазин, чтобы купить пирожное. Карточки – деньги, у каждого по две (цвет и величина). Пирожное получает тот, кто правильно прочитал схему и выбрал пирожное.
29	Строители	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать фигуры по двум свойствам (форма, величина), опираясь на карточки – схемы.	Ведущая предлагает детям построить дома для гномиков. Гномики написали письмо, в котором рассказали, из каких кирпичей построить домики (карточки – схемы). Дети загружают в машины кирпичи, выбирают место для строительства и строят дома. Рассматривают построенные дома и рассказывают из каких кирпичей построен их дом.
30	Кондитерская фабрика	Продолжать развивать умение сравнивать и обобщать предметы по двум свойствам (форма, толщина), опираясь на карточки – схемы свойств.	Дети «работают» на кондитерской фабрике. Раскладывают конфеты в коробки соответственно схеме.
31	Садовники	Продолжать развивать умение выделять свойства предметов, обобщать предметы по трём свойствам (цвет, форма, величина), опираясь на карточки - схемы свойств.	Дети наблюдают за весенними изменениями в природе. Пришло время сажать цветы. Ведущая предлагает поиграть в садовников и устроить весенний сад в группе. На клумбах (в обручах) лежат карточки. Дети «сажают» цветы, любуются своими клумбами. Рассказывают, какие цветы выросли на клумбах.
32	Кто быстрее соберёт	Продолжать развивать умение выделять свойства предметов, обобщать предметы по трём свойствам (величина,	У каждого ребёнка своё ведёрко. Блоки лежат на ковре. Дети выбирают по три карточки для схемы. По команде ведущего

№ п/п	Тема игры	Программное содержание, дидактическая задача	Примечание Руководство
		толщина, цвет), опираясь на карточки – схемы свойств.	начинают собирать фигуры. Выигрывает тот, кто соберёт больше своих блоков.
33	Игра-путешествие «В гости к мишке»	Выявить уровень умения: сравнивать и обобщать предметы по трём свойствам; читать схемы, обозначающие свойства предметов (величина, цвет, форма, толщина).	Дети отправляются в гости к мишке и зайчику. Идут в магазин за угощением. Игра «Магазин». Покупают билет на автобус. Игра «Найди фигуру». Доезжают до реки. Игра «Рыбалка». Пришли в гости, угощают печеньем. Игра «Раздели фигуры». Игра «Чудесный мешочек». У мишки в вазе бумажные цветы. Дети сажают цветы. Игра «Садовники». Мишка дарит детям цветы.

2.4. Система педагогического мониторинга достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы

Реализация программы предполагает оценку индивидуального развития детей. Такая оценка производится в рамках педагогической диагностики. Полученные результаты используются:

1. для индивидуализации образования – поддержки ребенка, построения его образовательной траектории;
2. для оптимизации работы с группой детей.

Объект педагогической диагностики (мониторинга)	Формы и методы педагогической диагностики	Периодичность проведения педагогической диагностики	Длительность проведения педагогической диагностики	Сроки проведения педагогической диагностики
Индивидуальные достижения детей в процессе освоения программы	Наблюдение	2 раза в год	2 недели	октябрь май

2.5. Организация и формы взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников

Формы работы с родителями:

- проведение общих родительских собраний;
- педагогические беседы с родителями (индивидуальные);
- дни открытых дверей;
- консультации по вопросам развития детей.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

3.1. Максимально допустимая образовательная нагрузка (формы СОД, занятия)

(в соответствии с требованиями СанПиНа 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 4.

Возраст обучающихся	Продолжительность занятия (формы СОД)	Количество образовательных форм (занятий, СОД) в неделю	Количество образовательных форм (занятий, СОД) в месяц	Перерывы между формами СОД (занятиями)
3-4 года	15 мин.	1	4	не менее 10 мин

3.2. Методическое обеспечение программы (список литературы, ЭОР, др.)

1. Богуславская З.М. Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. – Москва «Просвещение» 1991.
2. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие», 1994.
3. Новикова В.П. Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3-7 лет. «Мозаика-Синтез» 2008 (электронная библиотека bookZ.ru)
4. Финкельштейн Б.Б. На золотом крыльце ... Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера. - ООО «Корвет»: СПб, 2003.
5. Панова Е. Н. Дидактические игры – занятия в ДОУ Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. Воронеж 2007.
6. Столяр А.А. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5-6 лет. – Москва «Просвещение» 1991.
7. Юзбекова Е.А. Ступеньки творчества. ООО «Линко-Пресс».

3.3. Материально-техническое оснащение программы

1. Интерактивная доска SMART
 2. Ноутбук
- Комплекты «Блоки Дьенеша»