

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 67 КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогический совет ГБДОУ
Детский сад № 67
Протокол №
«29» _____ 2014 г.

УТВЕРЖДАЮ
ГБДОУ детский сад № 67
Заведующий
/И.Н. Васильева/
приказ № 39-к от 29.08 2014 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

познавательного кружка

«Аленький цветочек»

для детей 3- 4 лет

Легко по образованию Александров В.А. (И.Н.)

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ:

Киселева М.В. Арт-терапия в работе с детьми:

Руководство для детских психологов,

педагогов, врачей и специалистов,

работающих с детьми.

Земцова О.Н. Тесты для детей 3-5 лет:

Учебн. пособие

Санкт-Петербург

2017

Пояснительная записка

Хорошо известно, насколько сложна и объемна программа начальных классов и как порой трудно не умеющему читать ребенку, осваивать ее курс. И особенно трудно приходится первокласснику. По-другому чувствуют себя уже умеющие читать и считать дети. Они легче вписываются в процесс обучения, им комфортнее на новой ступени образования.

Важной особенностью психологического развития детей дошкольного возраста является повышенная чувствительность, готовность к овладению целями и способами систематического обучения.

Существует много способов научить ребенка читать и считать до школы, и каждый из них хорош по-своему. Но при этом очень важно учитывать следующее: во-первых, система обучения должна быть согласована со школьными программами и обязательно иметь познавательную основу; во-вторых, необходимо использование игровых приемов, не утомляющих и не напрягающих ребенка.

Содержание разработанных игровых упражнений и ситуаций способствует становлению **процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать** предметы и их свойства, определять сходство и различие, **видеть различные образы** в знакомых предметах, развитие **сенсорных способностей**, развитию **мелкой моторики пальцев и рук** и становлению **речемыслительной функции**, развитие **творческих способностей и самостоятельности**, гибкости и подвижности ума у детей

Использование в игровом сюжете разных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и в конце концов получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения, помогает развивать волевую регуляцию.

Основной принцип, по которому строится программа - принцип **усложнения, постепенного и постоянного**, как бы по спирали.

Содержание выстроено на **достаточно высоком уровне трудности**. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Развивающие игры занимают важное место в жизни дошкольника. Они способствуют развитию познавательных способностей, логического мышления, воображения, памяти, учат классифицировать, систематизировать, создавать новые комбинации из имеющихся элементов, воспитывают усидчивость и терпение. Благодаря постепенному возрастанию трудности задач (на таком принципе основано большинство развивающих игр) ребенок легко усваивает материал, учится самостоятельно принимать решения. Необходимое условие успеха - занятия должны проводиться в игровой форме, в атмосфере активного творчества и свободного общения.

Цель программы

- Сформировать у ребенка простейшие математические представления,
- научить различать и называть геометрические фигуры, цвета,
- развить логическое мышление, пространственное воображение, память.
- развитие всех компонентов речи, обогащение лексики, знакомство с синонимами, антонимами, многозначностью слова, используя лексические и грамматические игры.
- Развитие мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, обобщения, абстрагирования, конкретизации, элементов индукции дедукции.
- Развитие внимания и воображения.

Продолжительность занятий

Занятия проводятся по подгруппам до 10 чел. .

Характеристика

На обучение принимаются дети 3 - 4 лет, по инициативе родителей, желанию ребенка и после заключения договора.

Длительность программы

№	Учебная программа	Количество часов в неделю			
		Мл	Ср	Ст	Под
1.	Математическое развитие:				
	«Развивающие игры»	1	-	-	-

Характеристика образовательного процесса.

	Мл. гр
Продолжительность	15 мин

Задачи
Программы «Развивающие игры»
(возраст 3-4 года)

1. Научить различать и называть цвета, оттенки и геометрические фигуры
Умение различать и называть цвета, оттенки и геометрические фигуры
2. Научить классифицировать и систематизировать предметы по заданным признакам
Умение классифицировать и систематизировать предметы по двум признакам
3. Развить пространственное воображение, память, наблюдательность
Умение выделять и различать пространственные признаки и отношения
4. Развить начальные математические представления
Владение понятиями «упорядоченный ряд», «сохранение числа», «сохранение количества»
5. Развить коммуникативные навыки
Умение четко и ясно формулировать свои мысли в разговоре со взрослыми и сверстниками

**Учебно-тематический план работы
Программы «Развивающие игры»
(возраст 3 - 4 года)**

Тема занятия	Количество часов	Вид занятия
Цвет, размер, пространственные характеристики предметов относительно друг друга	3	Теоритическо-практическое
«слева» и «справа»	2	Теоритическо-практическое
Составление целого из частей	2	Теоритическо-практическое
Свойства предметов	2	Теоритическо-практическое
Количество от одного до четырех, составление целое из двух, трех, четырех частей, характеристика «поровну»	2	Теоритическо-практическое
Один-много	2	Теоритическо-практическое
Деление предмета на две части	2	Теоритическо-практическое
Высота предметов	2	Теоритическо-практическое
«внизу», «наверху»	2	Теоритическо-практическое
Форма	2	Теоритическо-практическое
Длина предмета	2	Теоритическо-практическое
«справа налево»	2	Теоритическо-практическое
Составление гирлянды из фигур-головоломок по заданному алгоритму (цвет, количество и форма частей),	2	Теоритическо-практическое
«посередине» «центр»	2	Теоритическо-практическое
Сравнение предметы по количеству	2	Теоритическо-практическое
Количество предметов в пределах пяти	2	Теоритическо-практическое
Составление фигур-головоломок, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей)	3	Теоритическо-практическое
ВСЕГО	36	

**Содержание программы
«Развивающие игры»
(возраст 3 - 4 года)**

Месяц	Тема	Содержание
Сентябрь	<i>Как черепашки и Медвежонок строили башни</i>	развивать умения находить фигуры по цвету, определять размер, понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга, составлять башню из фигур-головоломок по простому алгоритму (цвет).
	<i>Как Крутик По и Гусеница Фифа встретились</i>	развивать умения находить фигуры по цвету, придумывать, на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт «цветок».
	<i>Как Квадрат и Магнолик играли</i>	развивать умения группировать фигуры по цвету, понимать пространственные характеристики «слева» и «справа», определять размер, решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.
	<i>Как черепашки прошли через пещеру</i>	развивать умения находить фигуры по размеру, выкладывать из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.
Октябрь	<i>Как черепашки перелетели через горы</i>	развивать умения находить фигуры по размеру, выкладывать из них ряд по цветам радуги, сравнивать по цвету, видеть другой образ в фигуре после перемещения ее в пространстве (поворот).
	<i>Как Магнолик построил домик</i>	развивать умения складывать из квадрата фигуры «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать геометрические фигуры по цвету, составлять из них силуэт «домик».
	<i>Как Пчелка Жужа пришла в гости</i>	развивать умения составлять силуэт «пчелка» путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигуру- головоломку из двух, четырех и пяти частей.
	<i>Как Крутик По приготовил подарки</i>	развивать умения находить геометрические фигуры по образному описанию, составлять силуэты «вазочка» и «башенка» из двух частей по образцу, сравнивать друг с другом.
Ноябрь	<i>Как Крутик По побывал в гостях</i>	развивать умения понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху», составлять целое из частей, конструировать силуэт «машина» путем наложения частей на схему.

Декабрь	<i>Как друзья попали в аварию</i>	развивать умения составлять силуэт «машина» по образцу, различать и называть геометрические фигуры, сравнивать по форме, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.
	<i>Как Магнолик и Медвежонок награждали друга медалями</i>	развивать умения различать геометрические фигуры, составлять силуэт «медаль» путем наложения частей на схему и по образцу, сравнивать фигуры по цвету, форме или количеству, сортировать по размеру.
	<i>Как черепашки построили себе домики</i>	развивать умения складывать фигуру «домик» путем перемещения частей в пространстве, сортировать фигуры по размеру, беседовать на тему «Для чего нужен дом».
	<i>Как Пчелка Жужа получила подарок</i>	развивать умения составлять силуэт «медвежонок» путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику «справа», определять длину предметов, составлять целое из частей.
	<i>Как Девочка Долька готовилась к Новому году</i>	развивать умения составлять силуэты «елочка» по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать «конфету» путем перемещения частей в пространстве.
	<i>Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку</i>	развивать умения группировать фигуры по форме или цвету, составлять силуэт «башенка» путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры.
	<i>Как украшали елочку на Чудоостровах</i>	развивать умения составлять гирлянду из фигур-головоломок по заданному алгоритму (цвет, количество и форма частей), сравнивать по цвету.
Январь	<i>Как Китенок Тимошка и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки</i>	развивать умения находить фигуры по форме, составлять целое из двух частей, понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», составлять силуэт «маска» по схеме, придумывать и конструировать силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем.
	<i>Как праздновали Новый год на Поляне Чудесных Цветов</i>	развивать умения сравнивать предметы по количеству, определять высоту, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.
	<i>Как праздновали Новый год в Цифроцирке</i>	развивать умения сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему, беседовать на тему «Клоун».

	<i>Как черепашки обжидали свои домики</i>	развивать умения различать геометрические фигуры, составлять силуэты «кровать» — по образцу, «стол» — по простому описанию, поддерживать беседу на тему «Что есть в доме».
Февраль	<i>Как черепашки праздновали новоселье</i>	развивать умения составлять силуэты «горшочек с кашей», «дверь» и «сумка» по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, сравнивать по форме, придумывать образы к геометрическим фигурам «квадрат» и «круг».
	<i>Как Девочка Долька считала лепестки</i>	развивать умения определять и называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей.
	<i>Как Девочка Долька подарила цветы Пчелке Жуже</i>	развивать умения делить предмет на две части, сравнивать количество частей, понимать характеристику «поровну», составлять силуэт «растение» по схеме, называть части растения, придумывать названия цветам.
Март	<i>Как у Гусеницы Фифы появилась новая шляпка</i>	развивать умения составлять целое из двух частей, конструировать силуэт «шляпка» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «центр», поддерживать беседу на тему «Зачем нужна шапка».
	<i>Как Гусь и Лягушки украшали кораблик флажками</i>	развивать умения определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету, называть его, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координацию «глаз — рука».
	<i>Как кораблик «Плюх-Плюх» путешествовал</i>	развивать умения определять высоту предметом, понимать пространственные характеристики «справа налево», находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.
	<i>Как Гусь и Лягушки гостили на Чудоостровах</i>	развивать умения сортировать фигуры по форме и называть ее, составлять силуэт «бабочка» по образцу, складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве
	<i>Как друзья вытаскивали круг из кустов</i>	развивать умения определять высоту предметов и их количество, составлять силуэт «клюшка» по образцу, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.
	<i>Как Лопушок помог Гусенице Фифе</i>	развивать умения находить фигуры по цвету, составлять из них горизонтальный ряд, называть, на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее
Апрель		

	<i>Как Гусеница Фифа чуть не потеряла один шарик</i>	развивать умения находить геометрические фигуры по цвету и размеру, складывать точно такие же за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт «воробей» путем наложения частей на схему, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.
	<i>Как зверята готовили свои корзинки</i>	развивать умения определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве
	<i>Как зверята ходили в лес за грибами</i>	развивать умения отсчитывать необходимое количество предметов, уравнивать количество предметов, складывать прямоугольник из квадрата путем сложения его пополам.
Май	<i>Как Крутик По играл с Медвежонком</i>	развивать умения различать геометрические фигуры, сравнивать их по цвету, составлять предметные силуэты «грибок» и «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседовать на тему «Грибы».
	<i>Как Паучок вспоминал путешествие на море</i>	развивать умения различать и называть форму и размер геометрических фигур, конструировать их контуры
	<i>Как Магнолик превратил фигуры в дом</i>	развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт «домик», не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.
	<i>Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник</i>	развивать умения составлять силуэт «чайник» по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры «конфета» и «шоколадка» путем перемещения частей в пространстве.

Взаимодействие с родителями

- Выступления на родительских собраниях:
 - о по поводу существующих проблем в обучении детей чтению; о сообщении результатов и задач на следующий год.
- Проведение открытых занятий (1-2 раза в год).
- Проведение индивидуальных бесед, консультаций в течение года.
- Предоставление информации о текущей работе.
- Совместная работа по изготовлению наглядных пособий.
- Проведение индивидуальных бесед и консультаций.

Результативность программы

В ходе занятий по данной учебной программе дети повышают уровень развития мыслительных операций с низкого на уровень ниже среднего или средний (по результатам диагностики). Возможна и большая результативность, т.е. более значительное повышение уровня развития мыслительных операций на уровень выше среднего или высокий, что зависит от индивидуально-типологических особенностей детей.

ИГРЫ И ПОСОБИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) по количеству детей в подгруппе.
2. «Квадрат Воскобовича» + скачка I шт.
3. «Фонарики» — по количеству детей к подгруппе,
4. «Фонарики „Ларчик"» — I шт.
5. «Чудо-крестики 1» — по количеству детей и подгруппе.
6. «Лепестки» — можно по количеству детей, можно I шт.
7. «Логоформочки 3» - - по количеству детей в подгруппе.
8. «Черепашки „Пирамидка"» по количеству детей в подгруппе.
9. «Черепашки „Ларчик"» 1 шт.
10. «Коврограф „Ларчик"» 1 шт.
11. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Г алчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа.
12. «Чудо-соты 1» по количеству детей в подгруппе,
13. «Чудо-цветик» по количеству детей в подгруппе.
14. «Геоконт Малыш» по количеству детей в подгруппе.
15. «Геоконт Великан» — 1 шт.
16. «Математические корзинки 5» - по количеству детей в подгруппе.
17. «Шнур-Затейник» — по количеству детей в подгруппе.
18. «Игровизор»+маркер — по количеству детей в подгруппе.
19. «Прозрачный квадрат» — по количеству детей в подгруппе.
20. «Прозрачная цифра» — по количеству детей в подгруппе.
21. «Кораблик „Плюх-Плюх"» — по количеству детей в подгруппе.
22. Персонажи: Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок; забавные цифры — Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер.

Список использованной литературы:

1. Борисенко М.Г., Лукина Н.А. «Комплексные занятия по сказкам 3-4 лет», СПб «Паритет» 2006.
2. Гурьева Н.А. «Учимся по сказке» СП-б «Паритет» 2006.
3. Ивановская О.Г., Гадасина Л.Я. От 1 до 5 с чудесами по пути. СПб, 2001;
4. Кралина М.В. Логика. - Екатеринбург, 1998.
5. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников. - СПб, 1999.
6. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб,
7. Сеницына Е.Г. Умные сказки. Москва 1999.
8. Шумаева Д.Г. Как хорошо уметь считать. СПб, 2000.

