

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 437 «Солнечный лучик»

ПРИНЯТО  
на Педагогическом Совете  
МАДОУ № 437  
« 26 » 08 2022 г.  
Протокол № 04

УТВЕРЖДАЮ  
И.о.заведующего МАДОУ № 437  
А.А.Никитина  
« 29 » 08 2022 г.  
Приказ № 10/22 - 017

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Игротека»**

Автор - разработчик:  
Учитель-логопед  
Лямина Е.В.

г. Екатеринбург, 2022

## РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

### 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» разработана для МАДОУ № 437 «Солнечный лучик». Программа педагогической направленности разработана с учетом:

- Закона РФ «Об образовании»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р)
- Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 N 196
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41
- Методических рекомендаций Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015

В программе учитывается следующее:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности детей;
- потребности детей и социальный заказ общества.

Актуальность: Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий, и наша повседневная жизнь наполнена всякого рода электронными устройствами. Родители зачастую с раннего возраста приобщают своих детей к компьютерным играм желая, чтобы их ребёнок развивался «в ногу со временем». Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей – это нормальное явление. В интернете можно найти великое множество развивающих онлайн – игр высокого качества. Но не стоит забывать о негативных последствиях увлечения такими развивающими играми. К негативным последствиям увлечения компьютерными играми можно отнести и торможение развития социальных отношений, поэтому занятия за компьютером следует строго регламентировать по времени, а успешность ребёнка во многом зависит от его способности реально воспринимать окружающую действительность, умения коммуницировать и строить адекватную систему отношений с окружающими. Неконтролируемые занятия за компьютером могут негативно сказаться на здоровье ребенка.

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются привычки, складывается характер. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игра.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром. Существует множество игр: творческие, подвижные, дидактические, сюжетно-ролевые и т.д. Свою программу я построила на развивающих настольных играх и конструкторах. Детские настольные игры становятся все популярней. Они подойдут для любой компании, ведь разнообразие их велико. Большинство настольных игр коллективные (предполагают тесное общение игроков). Дети учатся договариваться, общаться, уступать, приобретают чувство здоровой конкуренции, не менее важное для будущей жизни.

Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

С точки зрения психических процессов, у детей происходит развитие мышления, внимания, памяти. Активно включается логическое мышление в играх на сортировку, группировку. Работая с мелкими деталями игр - конструкторов развивается мелкая моторика, которая влияет на точность, четкость действий, речевой аппарат. Наряду с этим ребенок учится читать, считать.

Основные принципы развивающих игр: совмещение элементов игры и учения, переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности; постепенное усложнение обучающих задач и условий игры; повышение умственной активности ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающих и воспитательных воздействий.

Программа «Игротека» социально-педагогической направленности, форма обучения - очная, рассчитана на один год обучения для обучающихся 5-6 и 6-7 лет. Общий объем программы - 72 часа. Наполняемость групп – 6-8 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 30 мин.

Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого

мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры. Игры - головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры формирующие фантазию, направленные на развитие логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Программа построена по модульному принципу с учётом возрастных и индивидуальных возможностей и предназначена для детей старшего дошкольного возраста. По каждой теме, входящей в программу, даётся сумма необходимых теоретических сведений и перечень практических работ. Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Основные виды занятий разделены на пять блоков:

- I блок – содержит игры на развитие сенсорных способностей у детей.
- II блок – игры, развивающие моторику, координацию и ловкость.
- III – игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).
- IV – игры, развивающие мышление ребёнка.
- V – игры, формирующие фантазию и воображение.

Каждый блок – это логически завершённый продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества, которые с лёгкостью помогут освоить школьную программу.

## **1.2 Цели и задачи программы**

Цель программы: – создание условий для развития познавательных способностей и игровых умений обучающихся - дошкольников.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд задач:

- личностные - преодоление «комплекса неуверенности» в отношении обучения интеллектуальным играм, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;

- метапредметные:

- развитие мотивации к освоению интеллектуальных игр;

- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

- образовательные (предметные):

- освоения различных приёмов в решении логических задач;

- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;

- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;

- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1. Учебно-тематический план.

№	ТЕМА	Количество часов			Формы контроля
		всего	на теор. занятия	на практ. занятия	
1	<b>Вводное занятие.</b>	2	1	1	
	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.	1	1		Анкетирование.
	Проведение игр на знакомство.	1		1	Наблюдение
2	<b>Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.</b>	2		2	
2.1	Игра «Угадай на ощупь»	1		1	Опрос
2.2	Игра «Подбери пару»	1		1	Соревнование
3	<b>Игры, направленные на развитие моторики, координации и ловкости</b>	15	6	9	
3.1	Игра «Весёлая мозаика»	1		1	Наблюдение

3.2	Игры-балансиры («Эльдорадо», «Space»).	1		1	Соревнование
3.3	«Иголка в стоге сена»	2	1	1	Соревнование
3.4	Настольная игра «День кошек»	2	1	1	Соревнование
3.5	Игра «Твистер»	1		1	Соревнование
3.6	Игра «Тарантинки»	2	1	1	Соревнование
3.7	Игра «Умелый официант»	2	1	1	Соревнование
3.8	Игра «Поймай крота»	2	1	1	Соревнование
3.9	Игра «Забавные обезьянки»	2	1	1	Соревнование
<b>4</b>	<b><i>Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).</i></b>	<b>32</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	
4.1	Игра-головоломка «Час пик»	3	1	2	Соревнование
4.2	Игра «Логические кубики»	2		2	Самооценка
4.3	Игры «Мемо»	2		2	Соревнование
4.4	Игры-викторины («О животных», «Профессии», «Веселый зоопарк», «Любимые сказки».	5	1	4	Соревнование
4.5	Игра «Танграм»	2		2	Соревнование
4.7	Игры «Доббль»	2		2	Соревнование
4.8	Игра «Собери по схеме»	2		2	Оценка педагога
4.9	Игра «Тройное домино»	2	1	1	Соревнование
4.10	Игра «Логическое домино»	4	1	3	Оценка педагога
4.11	«Русские шашки»	6	2	4	Оценка педагога
4.12	«Шашки»-игра в уголки	2		2	Соревнование
<b>5.</b>	<b><i>Игры, направленные на развитие мышления, игры-стратегии</i></b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
5.1	«Морской бой», «Танковый бой»	3	1	2	Соревнование

5.2	Настольная игра «Тайна подземелья»	3	1	2	Соревнование
5.3	Игра «Миллионер»	3	1	2	Коллективное оценивание
<b>6</b>	<b><i>Игры, направленные на развитие фантазии и воображения</i></b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
6.1	Игра «Блиц-крокодил»	1		1	Самооценка
6.2	Игра «Воображариум»	2	1	1	Самооценка
6.3	Игра «Позитивиум»	3	1	2	Самооценка
6.4	Игра «Раскрой свой талант»	3	1	2	Коллективное оценивание
<b>7.</b>	<b><i>Заключительные занятия.</i></b>	<b>1</b>		<b>1</b>	
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>15</b>	<b>57</b>	

### Содержание учебного плана

#### **Раздел 1. Вводное занятие.**

Теория. Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.

Практическая работа. Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.

#### **Раздел 2. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.**

Теория. Правила игры «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

Практическая работа. Проведение игр: «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

#### **Раздел 3. Игры, направленные на развитие моторики, координации и ловкости.**

Теория. Правила игры в игры: «Весёлая мозаика», игры-балансиры («Эльдорадо», «Срасе»), «Иголка в стоге сена», «День кошек», «Твистер», «Тарантинки», «Умелый официант», «Поймай крота», «Забавные обезьянки».

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

#### **Раздел 4. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).**

Теория. Правила игры в игры: «Час пик», «Логические кубики», «Мемо», игры-викторины, «Танграм», «Доббль», «Собери по схеме», «Тройное домино», «Логическое домино». История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

### **Раздел 5. Игры, направленные на развитие мышления, игры-стратегии**

Теория. Правила игры в «Морской бой», «Танковый бой», «Тайна подземелья», «Миллионер».

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

### **Раздел 6. Игры, направленные на развитие фантазии и воображения**

Теория. Правила игры в «Блиц-крокодил», «Воображариум», «Позитивиум», «Раскрой свой талант».

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

### **Раздел 7. Заключительное занятие**

Подведение итогов работы за год.

#### **1.4 Планируемые результаты**

Формой подведения итогов реализации программы является:

- Выполнение практических заданий;
- Подготовка работ для участия в творческих конкурсах.

## **РАЗДЕЛ № 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»**

### **2.1 Календарный учебный график**

2022/2023 учебный год

- Количество учебных недель: 37 недель 3 дня

I полугодие - 17 недель (01.09.2022 г. - 30.12.2022 г.)

II полугодие - 20 недель 3 дня (09.01.2023 г. – 31.05.2023 г.)

- Продолжительность каникул:

9 дней – зимние (31.12.2022 г. – 08.01.2023 г.);

92 дня – летние (01.06.2023 – 31.08.2023 г.)

## **2.2 Условия реализации программы:**

### **Материально-техническое обеспечение**

Помещение, в котором занимаются обучающиеся рассчитано на 10 посадочных мест, имеется шкаф для хранения материала, инструментов, литературы; столы для работы обучающихся; 10 стульев.

Для успешной реализации программы имеются следующие игры:

1. Игра «Угадай на ощупь»
2. Игра «Подбери пару»
3. Игра «Весёлая мозаика»
4. Игры-балансиры («Эльдорадо», «Спасе»).
5. «Иголка в стоге сена»
6. Настольная игра «День кошек»
7. Игра «Твистер»
8. Игра «Тарантинки»
9. Игра «Умелый официант»
10. Игра «Поймай крота»
11. Игра «Забавные обезьянки»
12. Игра-головоломка «Час пик»
13. Игра «Логические кубики»
14. Игры «Мемо»
15. Игры-викторины («О животных», «Профессии», «Веселый зоопарк», «Любимые сказки»).
16. Игра «Танграм»
17. Игры «Доббль»
18. Игра «Собери по схеме»
19. Игра «Тройное домино»
20. Игра «Логическое домино»
21. «Русские шашки»

22. «Морской бой», «Танковый бой»
23. Настольная игра «Тайна подземелья»
24. Игра «Миллионер»
25. Игра «Блиц-крокодил»
26. Игра «Воображариум»
27. Игра «Позитивиум»
28. Игра «Раскрой свой талант»

### **Кадровое обеспечение**

Программу реализует учитель-логопед Лямина Е.В.

### **2.3 Формы аттестации**

Итоговая и промежуточная аттестация с обучающимися дошкольного возраста не проводится, т.к. в соответствии со ст.64 Закона РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» освоение программ дошкольного образования не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации обучающихся.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого – это говорит о низком уровне освоения программы;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

### **2.4 Методические материалы**

Образовательный процесс по программе организован в очной форме.

Форма проведения занятий:

- игры;
- конкурсы;
- викторины;
- блиц-опросы;
- соревнования;

- беседы.

Формы и методы работы

Программа ориентирована на чередовании различных форм обучения: беседы, конкурса, импровизация, игры, обучение организации игр внутри своей группы.

При поведении занятий используются следующие методы работы:

1. Словесный метод используется при беседе, рассказе, при анализе проведённой игры.
2. Наглядный метод используется при показе видеоматериалов.
3. Практический – упражнения, импровизации, игры. Это могут быть различные направления: игра определённой тематической направленности, игры с перевоплощением, создание «своей игры», показательные выступления на всевозможных праздниках.
4. Репродуктивный (воспроизводящий игру, показанную педагогом)
5. Проблемный (педагог ставит проблему и вместе с обучающимися ищет пути её решения).
6. Эвристический (проблема/задача формулируется детьми, и ими же предлагаются способы её решения)

При постановке задачи педагог даёт детям возможность самостоятельно (парами или группами) выполнять задания, используя наиболее развитый канал восприятия (зрение, слух, осязание). Выполнение заданий может повторяться через некоторое время. Педагог предлагает детям возвращаться к тем заданиям, которые когда-то вызвали у них затруднения.

Цели, задачи, предлагаемые темы и формы игр постепенно усложняются. Работа по данной программе рассчитана на детей старшего дошкольного возраста.

Занятия проходят 2 раза в неделю с применением различных форм организации занятий, в зависимости от этапа прохождения программы.

Особенности методики обучения.

На занятиях используются игры и дидактические задания, которые учитывают следующие особенности умственного развития:

1) все познавательные процессы взаимосвязаны, часто их трудно отделить друг от друга, поэтому материал в играх и заданиях многозначен, ассоциативен. Он используется для развития памяти и восприятия, и мышления, и воображения, и связной речи.

2) в дошкольном возрасте наиболее интенсивно развиваются образные формы познания (восприятие, образная память, наглядно-образное мышление, воображение). В этот период складывается и вторая сигнальная система – речь. Очень важно добиться

взаимодействия первой и второй сигнальных систем, образа и слова. Слово должно вызывать яркий, многоплановый образ, а образ, в свою очередь, должен находить выражение в слове.

На каждом занятии предлагается наглядный и словесный материал (загадки, стихи, произведения фольклора, отрывки из сказок, басни). Художественные тексты не просто сопровождают, «обслуживают» иллюстрации, а создают игровую ситуацию, вызывают у ребенка интерес, эмоциональный отклик, активизируют его прошлый опыт. Зрительный ряд и слуховая наглядность выступают здесь в единстве. Занятия должны проходить эмоционально, с опорой на настроение ребенка. При работе с настольными играми обязательно проводятся физкультминутки.

Особые игры – соревновательные, в которых самое главное для ребенка – выигрывать и успех. Именно в таких играх дошкольники учатся достигать определенной цели.

Правильно подобранные игры помогают преодолевать отклонения в поведении ребенка, предупреждать проявления неблагоприятных форм поведения.

Если ребенок беспокойный, расторможенный, ему будут полезны игры по правилам.

Ребенку замкнутому, плохо вступающему в контакт, не умеющему дружить с другими детьми, полезно играть в игры, которые помогают детям сблизиться друг с другом.

В игре легче всего преодолеваются и устраняются самые разные детские страхи. У таких детей полезно повышать их самооценку, уверенность в своих силах. Нужно постоянно отмечать успехи и достижения ребенка, даже незначительные: «Смотри, каким ты стал ловким, как у тебя хорошо получается!».

Для того чтобы игра увлекла детей и лично затронула каждого из них, педагог должен стать ее непосредственным участником. Своими действиями, эмоциональным общением с детьми взрослый вовлекает их в совместную деятельность, делает ее важной и значимой для них. Это очень важно на первых этапах знакомства с игрой. Педагог организует игру и направляет ее – он помогает детям преодолевать затруднения, одобряет их правильные действия и достижения, поощряет соблюдение правил и отмечает ошибки некоторых детей

#### **Используемые технологии:**

- технология личностно-ориентированного подхода;
- диалоговая интегрированная технология;
- технология сотрудничества;
- социально-игровая технология.

#### Формы контроля:

- анкетирование;
- наблюдение;
- оценка педагога;
- самооценка;
- коллективное оценивание;
- соревнования и т.д.

#### Список литературы

- 1 Буктакова В.М. Игры для детского сада: пособие для воспитателя - С.-П.; Сфера, 2009. – 214с.
- 2 Дмитриева В.Г. 365 развивающих игр и упражнений для детей. Изд. Астрель, 2010. – 150 с.
- 3 Ершова Е.Л. Развивающие занятия для детей дошкольного и младшего школьного возраста СПб, 1994. – 90с.
- 4 ИоахимКланг, Альбрехт Оливер, Собери свой город. Книга инструкций LEGO, - Изд-во Манн, Иванов и Фарбер, 2013г. – 408с.
- 5 Матюшкин А.М. Мышление, обучение, творчество. – М.; Воронеж, 2003. – 85с.
- 6 Морокина Л.И. интеллектуальное развитие детей 5-6 лет: - Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. – 145с.
- 7 Парамонова Л.А. Конструирование как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Учебно-методическое пособие. – М.; Педагогический университет «Первое сентября», 2008г. – 148с.
- 8 Сертакова Н.М. Игра как средство социальной адаптации дошкольников., Издательство: Детство-Пресс, 2009. – 100с.
- 9 Фешина Е.В. Лего - конструирование в детском саду. – Изд-во «Сфера», 2017г. – 136с.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 15907697731225437733171220106122902855701791361

Владелец Никитина Анна Анатольевна

Действителен с 17.07.2023 по 16.07.2024