

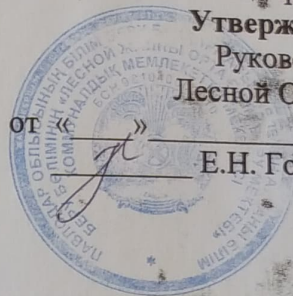
ӘБ отырысында  
қарастырылған  
Рассмотрено:  
на заседании МО протокол № \_\_\_\_\_

от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г  
\_\_\_\_\_ Т.А Бурец

Келісілді  
Оқу ісінің меңгерушісі  
Согласовано:  
Зам. Руководителя по УР

от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г  
\_\_\_\_\_ Б.Б. Орумбаев

Бекітемін:  
Мектеп директоры  
Утверждаю:  
Руководитель  
Лесной ОСШ  
от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г  
\_\_\_\_\_ Е.Н. Гололобова.



**2021-2022 оқу жылына**  
**күнтізбелік - тақырыптық жоспарлығы**

**Календарно - тематическое планирование**  
**На 2021-2022 учебный год**

Мектеп/ Школа: Лесная ОСШ

Пән/ Предмет: Вариативный компонент

Сынып/ Класс: Предшкольная подготовка

Тәрбиеші/ воспитатель: Каркачёва Светлана Владимировна

Жыл бойы сағат саны / Количество часов за год :32



Рецензия  
на программу вариативного компонента «Лабиринт знаний»  
педагога класса дошкольной подготовки  
Каркачёвой С.В.

Данный вариативный компонент направлен на создание условий для интеллектуального развития детей, через систему развивающихся игр и пособий по методу Дьенеша, Кьюзнера. Необходимость создания данного вариативного компонента продиктована тем, что у детей не развито умение логически мыслить, анализировать и делать выводы, обобщать и конкретизировать полученную информацию, классифицировать представления и понятия и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Программа содержит все необходимые структурные части: титульный лист, пояснительную записку, учебно-тематический план, содержание программы, календарное планирование и список литературы.

Программа содержит ожидаемые результаты освоения программы.

В пояснительной записке аргументирована актуальность программы. Указаны возраст, сроки реализации, формы и режим занятий, цели и задачи.

Актуальность данного вариативного компонента состоит в том, что игры учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Цели и задачи, поставленные в пояснительной записке, соответствуют возрастным познавательным интересам дошкольников, позволяют повысить мотивацию, развивают нестандартное мышление, воспитывают настойчивость, целеустремлённость, силу воли, положительно влияют на саморазвитие ребенка, его самостоятельность, самоорганизацию, самовыражение, самоконтроль.

Содержание программы соответствует поставленным целям и задачам, а так же возрастным особенностям дошкольников.

В основе программы прослеживаются принцип от простого к сложному, принципы доступности, системности, индивидуального подхода.

Методическое обеспечение программы содержит описание педагогических принципов, рекомендуемых форм и методов работы.

Программа вариативного компонента может быть рекомендована для использования воспитателями группы дошкольной организации при организации деятельности дошкольников в соответствии с требованиями ГОСО, утвержденного постановлением Правительства РК от 23 августа 2012 года №1080.

Рецензент:

Магистр педагогики и психологии,  
старший преподаватель кафедры педагогики ПГПИ

ПОДПИСЬ  
КОМПЕТЕНТНЫЙ НАЧАЛЬНИК  
И.Таженова Г.Б.

**Вариативно - учебная программа.**

**«Лабиринт знаний»**

**Для детей группы предшкольной подготовки.**



## Пояснительная записка.

Необходимым условием качественного обновления общества является умножение его интеллектуального потенциала. Решение этой задачи во многом зависит от построения образовательного процесса. Большинство существующих образовательных программ ориентировано на передачу обучаемым общественно необходимой суммы знаний, на их количественный прирост, на отработку того, что ребёнок уже умеет делать. Однако умение использовать информацию определяется развитостью логических приёмов мышления.

Математика - это мощный фактор интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей. Известно и то, что от эффективности математического развития ребенка в дошкольном возрасте зависит успешность обучения математике в начальной школе. Развитие логического мышления ребенка подразумевает формирование логических приемов мыслительной деятельности, а также умения понимать и проследивать причинно-следственные связи явлений и умения выстраивать простейшие умозаключения на основе причинно-следственной связи. Чтобы школьник не испытывал трудности буквально с первых уроков и ему не пришлось учиться с нуля, уже сейчас, в дошкольный период, нужно готовить ребенка соответствующим образом.

**Актуальность** данного вариативного компонента состоит в том, что игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Достоинства игровой деятельности известны всем. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он «учится», хотя при этом сталкивается с трудностями. Моя программа ориентирована на развитие логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Цель: Развитие логического мышления в процессе использования занимательных упражнений и игр.

Задачи программы:

учить детей осуществлять последовательные умственные действия:

- анализировать
- сравнивать
- обобщать по признаку
- целенаправленно думать развивать речь;

использовать операции логического мышления для решения новых задач в незнакомых ситуациях;

формировать умение аргументировано обосновывать, отстаивать свою точку зрения.

Построение вариативного компонента:

Игры на составление плоскостных изображений предметов.

Обучающие настольно – печатные игры по математике.

Мелкие конструкторы и строительный материал с набором образцов.

Геометрические мозаики и головоломки.

Занимательные книги по математике.

Простой карандаш: набор цветных карандашей;

Линейка и шаблон с геометрическими фигурами;

Небольшие ножницы;

Набор цветной бумаги;

Счётный материал;

Набор цифр



## Принципы построения педагогического процесса.

- путешествие или КВН
- экспериментирование
- подгрупповая работа
- индивидуальная работа
- рассматривание
- продуктивная деятельность

### **Задачи педагогического процесса:**

Закрепление знаний и умений детей по основным разделам математики.

Развитие произвольности психологических процессов, абстрактно-логических и наглядно – образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определённым правилам.

**Форма реализации программы:** регламентированная деятельность дополнительного урока «Занимательная математика»

### **Организационные условия реализации программы:**

В нашей группе находятся дети в возрасте от 5 до 6. Учебно – воспитательная работа ведётся в одной группе. Дети очень любят заниматься, имеют средний и средне – высокий уровень освоения программного материала. Проявляют повышенный интерес к занятиям и заданиям развивающего обучения.

Общее количество часов вариативного компонента в подготовительной группе составляет – 64 часа в год, занятие провожу 2 раза в неделю в Продолжительность занятий в подготовительной группе 25- 30 минут.

Организационные формы занятий используют различные: групповые и индивидуальные. Из-за того, что наполняемость групп небольшая. Индивидуальная работа ведётся, если ребёнок делал ошибки, выполняя задания воспитателя, или задания имели усложненные варианты игр.

**Примечание:**

В середине и в конце года проводятся развлечения и КВН с детьми.  
Курс рассчитан на один год обучения. Занятия с детьми начинаются с 5 – 6 лет.

**Учебно – тематический план.**

	Название раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Лабиринт знаний	32	32	

В первой части программы «Лабиринт знаний» дети смогут развивать сенсорные способности, пространственные представления образного и логического мышления, произвольное внимание, мелкую моторику и координацию рук.

**Содержание программы**

Закрепить знания детей о днях недели: развивать комбинаторские способности путём комбинирования цвета и формы, развивать творческое воображение.

Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие внимания, памяти, воображения.



## Ожидаемые результаты

**В результате проведения занятий по математике дети будут уметь:**

- выделять свойства предметов, находить предметы, обобщающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- находить ошибки в неправильной последовательности простых действий.
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний ( на уровне слов и фраз «наоборот»);
- формулировать отрицание по аналогии;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- научить представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов.
- переносить свойства одного предмета на другие.

## Методические условия реализации программы

В программе вариативного компонента использованы различные типы занятий

Практические (игровые);

Экспериментирование;

Моделирование;

Воссоздание;

Преобразование;

Конструирование.



**Форма организации учебного занятия это урок – игра.**

**Методы:** наглядные, словесные, практические.

### **Развивающие игры Воскобовича**

Первые игры Вячеслава Воскобовича появились в начале 90-х. В основном, это игры- конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

Самые известные из них – «Геококт» и «Квадрат Воскобовича».

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.

В таких играх дети через практику постигают теорию. Также автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр (например, «Волшебная восьмерка») и букв («Конструктор букв»), на обучение чтению (например, по универсальному пособию «Складушки»). Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет (хотя можно и до 99 лет).

Немного истории

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер-физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геококт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

«Мы отказались от «одноразовых» продуктов: собрал-разобрал и отложил в сторону, мы создаем универсальные игры, которые можно неоднократно творчески использовать», - говорит Вячеслав Воскобович.

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

## Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.

## Особенности развивающих игр Воскобовича

*- Игры разработаны, исходя из интересов детей.*

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

*- Широкий возрастной диапазон.*

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

*- Многофункциональность и универсальность.*

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомится с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

*- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.*

*- Методическое сопровождение.*

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всясь,

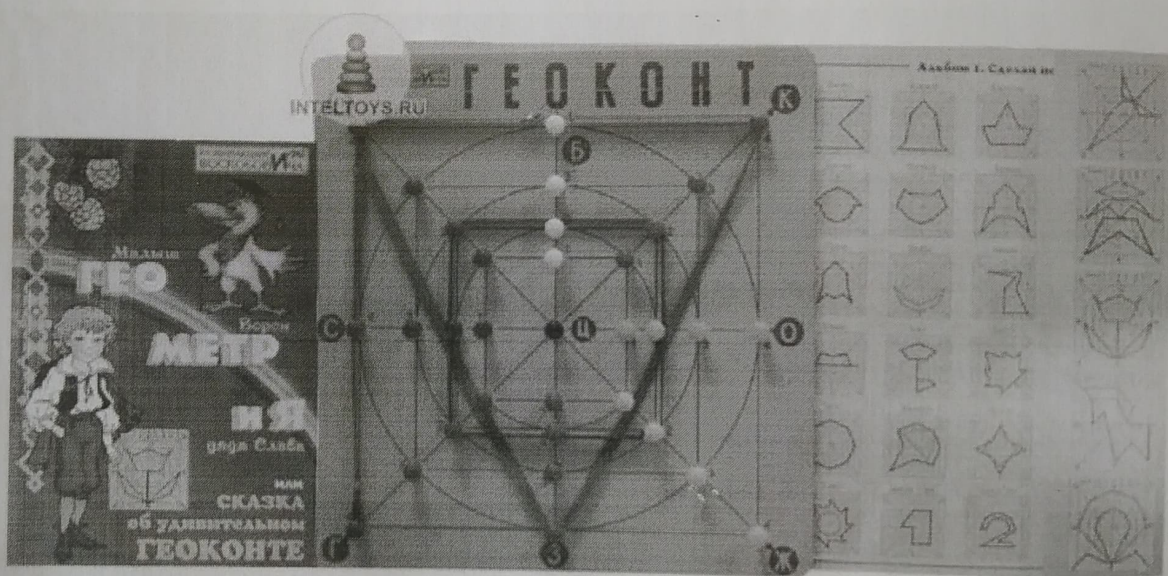


забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

### Самые популярные игры Воскобовича

«Геокоонт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» -. представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождается методической сказкой «Малыш Гео, Ворон Метр



и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

*А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыши оранжевым криком - исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крыльями, закружила, Малыши испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу - прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыши зеленым свистом - исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыши в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался*



*Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шеннул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».*

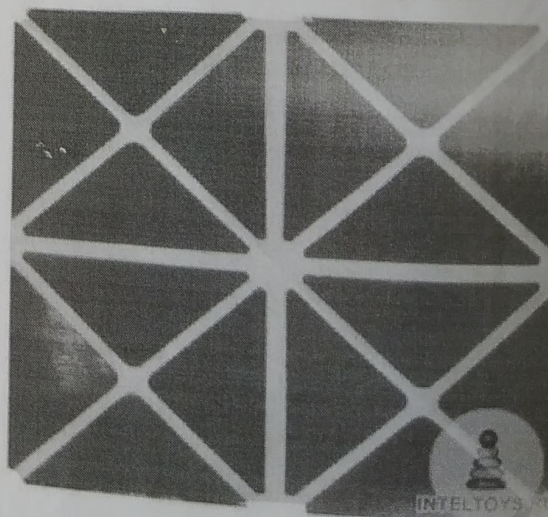
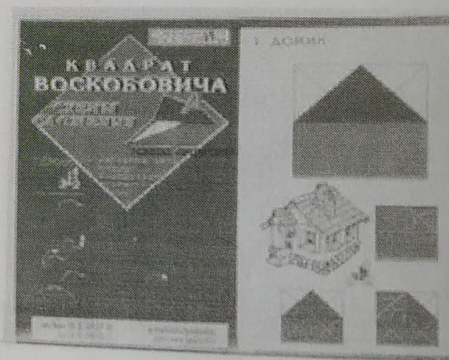
Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

*В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.*

**«Квадрат Воскобовича»** или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат-трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.





*Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.*

**«Чудо-крестики»** представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

*Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размеры), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей*

**"Кораблик «Брызг-брызг»** представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса. *Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.*

**«Математические корзинки»** - это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов. По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

**«Забавные буквы»** - это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква А и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой О и его имя - Орлекин, У - представляется Урлекином, также существуют Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д.

*Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.*



**«Теремки Воскобовича»** - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких

"теремков" можно составить слово.

*На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами.* На гранях первого кубика белого цвета живут буквы **Б, П, В и Ф**. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными "теремками".

*Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами.* В синем кубике живут **А, О, У, Э, Ы** (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – **Я, Ё, Ю, И, Е** (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

*На втором этапе учимся составлять слоги.* Вкладываем в первый "терем" кубик с буквой **А** и читаем получившийся слог: "Па".

*На третьем этапе можно составлять и читать простые слова.* Устройство кубиков-теремков позволяет превратить процесс обучение чтению в серию увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым»ом, а «лёд» в «мёд»ом.

**«Складушки».** Воскобович переработал идею складов Зайцева, создавшего кубики со складами.

*Игра-пособие "Складушки" предназначена для обучения детей чтению в складовой системе.*

Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице яркая картинка и стихотворная подписью с выделенными складами. Так же имеется CD-диск с озвученными складовыми песенками, например, одна из них:

Гусь с гусыней гусят  
Насчитали лишь десяток.  
Гусь с гучыней обсчитались  
Все на месте оказались.



На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

- Подготовка. Перед тем как предлагать игру ребенку, ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.
- Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.
- Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать их от слишком долгого сидения.
- Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому малышу по душе и по силам.

## Список литературы.

Венгер А., Дьяченко О.М., Говорова Р.И., Цеханская Л.И. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста-М., 1999

Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников.М.,1999

Горячев А. В. , Ключ Н. В. Все по полочкам. Учебник- тетрадь для дошкольников 5-6 лет. «Ювента».

Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников-М.,-1990

Петерсон Л.Г. ., Кочемасова Е.Е. «Раз - ступенька, два -ступенька...».

Методические рекомендации к курсу математики .

Петерсон Л.Г. ,Кочемасова Е.Е. «Раз-ступенька,два- ступенька...»учебник – тетрадь для детей 5-6 лет.

Петерсон Л. Г ,Кочемасова Е.Е. «Задачи в кроссвордах» математика для детей 5-7 лет