**Эффективные способы реализации образовательного модуля «Развивающие игры» с детьми старшего дошкольного возраста**

**по ДООП «Студия творческих игр»**

Автор: Протасова Ирина Викторовна, педагог дополнительного образования ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ», irishapro@mail.ru

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Cтудия творческих игр» является частью учебно-методического комплекса Центра творческой ориентации дошкольников «Цветик-Семицветик». Программа реализуетсяс детьми старшего дошкольного возраста в ГБОУДО РМЭ «Дворец творчества детей и молодежи» г.Йошкар-Олы на протяжении многих лет.

Этапы реализации программы:

*просветительский* *этап* предназначен для просвещения родителей о содержании занятий, методах и педагогических технологиях освоения программы посредством участия педагога в родительских собраниях и проведении индивидуальных и групповых консультаций, заполнения навигатора дополнительного образования;

*формирующий и развивающий этап* реализуются через содержание занятий в течение учебного года;

*контрольно-диагностический этап* осуществляет контроль результативности программы и выявление последующих направлений в работе. Результаты освоения программы отслеживаются в процессе наблюдения за деятельностью детей на занятиях (диагностические задания проводятся в форме игр, игровых и творческих заданий и включены в структуру занятий).

Эффективными способами реализации образовательного модуля «Развивающие игры»являются:

-создание организованной предметно-развивающей среды;

- использование развивающих игр, содержащих чрезвычайно широкий диапазон задач, как по сложности, так и по разнообразию характера.

На занятиях необходимо создать для ребенка развивающую среду, увлечь его развивающими играми, стимулировать его воображение, научить составлять целостные образы. Развивающие игры напрямую связаны с интеллектом, где каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков и разнообразных фигур. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, письменной или устной инструкции, знакомят с разными способами передачи информации. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, развивать свои творческие способности. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, в виде видимых и осязаемых вещей, что позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверить точность выполнения задания.

Педагоги используют развивающие игры В.В.Воскобовича, С.П.Никитина и других педагогов, фирмы ООО «Корвет», которые нацелены на развитие творческого начала и мышления ребенка. Выполняя разнообразные задания, ребенок делает много открытий и приучается мыслить креативно. Развивающие игры способствуют развитию пространственных представлений, навыков конструирования и математических способностей. Дети в игровой форме совершенствуют свои знания по математике, обучению грамоте, развитию речи, логике. Учебный материал подается в сравнении, сопоставлении и побуждает детей постоянно рассуждать, анализировать, делать собственные выводы, учиться их обосновывать, выбирать правильное решение среди различных вариантов ответов. В структуру занятия входят психогимнастика, пальчиковая гимнастика, динамические паузы и физкультминутки, развивающие и дидактические игры, что создает условия для поддержания психического и физического здоровья детей старшего дошкольного возраста.

*К концу обучения* у детей сформирована познавательная активность и положительный настрой к обучению в школе.

В результате освоения программы обучающиеся будут уметь:

дифференцировать качественные и количественные характеристики предметов;

сравнивать множество предметов;

выделять и классифицировать свойства и признаки предметов по различным основаниям (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие);

использовать эталоны измерения с целью сравнения предметов и их количеств;

использовать математические знаки;

выполнять последовательность математических действий по речевой инструкции;

находить фигуру или несколько по описанию ее свойств;

выделять свойство по заданным свойствам, аргументировать свое решение;

хорошо конструировать по схеме, используя различные конструкторы;

решать простые логические, комбинаторные задачи;

называть геометрические фигуры, их свойства, сходство и различие;

находить лишний предмет в группе однородных;

предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;

выделять группы однородных предметов и давать названия этим группам; находить предметы с одинаковым значением признаков (цвет, форма, размер, число элементов);

разбивать предложенное множество предметов на два-три подмножества с разными признаками; находить закономерности в расположении фигур по значению 2-3 признаков; называть последовательность простых знакомых действий;

приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках.

*Рабочая программа образовательного модуля «Развивающие игры»*

Занятие 1. *Тема: «Вводное занятие. Первое знакомство»*

Теория: Учить детей рассказывать о себе, о членах своей семьи. Развивать монологическую речь, умение развернуто отвечать на вопросы. Развивать мелкую моторику рук. Развивать творческое воображение.

Практика: Составить рассказ о себе (по плану). Пальчиковая игра «Вот и вся моя семья». «Утречко». Рисунок - обвести пальцы руки, дорисовать членов своей семьи.

*Занятие 2. Тема: «Танграм». Составляем фигуры по воображению.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры по воображению. Самостоятельная игровая деятельность.

Занятие 3. *Тема: «Танграм». Составляем фигуры по схеме в уменьшенном масштабе.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры по схеме в уменьшенном масштабе. Самостоятельная игровая деятельность.

Занятие 4. *Тема: «Человечки и животные» - «Чудо-Крестики 1»*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из составных рисунков в натуральную величину. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 5. *Тема: «Посуда и предметы быта» - «Чудо-Крестики 1»*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из составных рисунков в уменьшенном масштабе. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 6. *Тема: «Чудо-Крестики 1». Составляем фигуры из силуэтных рисунков в натуральную величину.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков в натуральную величину. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 7*. Тема: «Чудо-Крестики 1». Составляем фигуры из силуэтных рисунков в уменьшенном масштабе.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков в уменьшенном масштабе. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 8. *Тема: «Транспорт» - «Сфинкс». Пространственное конструирование. Наложение по контуру.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Пространственное конструирование. Наложение по контуру.

Занятие 9. *Тема: «Животные» - «Сфинкс» Наложение по контуру в уменьшенном размере.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Наложение по контуру в уменьшенном размере.

Занятие 10. *Тема: «Математический планшет». Знакомимся с алфавитом.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Знакомимся с алфавитом. Выкладываем по образцу и самостоятельно.

Занятие 11. *Тема: «Волшебная восьмерка». Изучаем цифры от 0 до 9.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Знакомимся с цифрами. Выкладываем по образцу и самостоятельно.

Занятие 12. *Тема: «Волшебная восьмерка». Играем с цифрами.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Закрепляем цифры. Выкладываем двухзначные числа.

Занятие 13. *«Математический планшет». Составляем снежинки по образцу.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем снежинки по образцу. Выбираем лучшие работы.

Занятие 14. *Конкурс волшебных снежинок. Составляем снежинки самостоятельно. «Математический планшет»*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем снежинки самостоятельно с помощью «Математический планшет» и соединяем в общую картинку «Зима»

Занятие 15. «*Математический планшет». Украшаем новогоднюю елочку.*

Теория: Создание игровой мотивации. Закрепление игровых правил.

Практика: Украшаем новогоднюю елочку.

Занятие 16. *Тема: «Человечки» (профессии людей)-«Чудо-Крестики 2».*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из составных рисунков, в которых части крестиков прорисованы. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 17. *Тема: «Птицы» - «Чудо-Крестики 2».*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 18. *Тема: «Животные» - «Чудо-Крестики 2».*

Теория: Создание игровой мотивации. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из составных рисунков, в которых части крестиков прорисованы. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 19. *Тема: «Растения» - «Чудо-Крестики 2»*

Теория: Создание игровой мотивации. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 20*. Тема: «Сказочные герои» - «Чудо-Крестики 2»*

Теория: Создание игровой мотивации. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из составных рисунков, в которых части крестиков прорисованы. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 21. *Тема: «Ракета и самолеты» - «Чудо-Крестики 2»*

Теория: Создание игровой мотивации. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 22. *Тема: «Уникуб». Выкладываем фигуры Серия 1.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Выкладываем фигуры Серия 1. Раскрашиваем схему рисунков.

Занятие 23. *Тема: «Уникуб». Выкладываем фигуры Серия 2.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Выкладываем фигуры Серия 2. Раскрашиваем схему рисунков.

Занятие 24. *Тема: «Уникуб». Выкладываем фигуры Серия 3.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Выкладываем фигуры Серия 3. Раскрашиваем схему рисунков.

Занятие 25. *Тема: «Колумбово яйцо». Составляем фигуры по образцу.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры по образцу.

Занятие 26. *Тема: «Колумбово яйцо». Придумываем предметные силуэты самостоятельно.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Придумываем предметные силуэты самостоятельно.

Занятие 27. *Тема: «Чудесный мешочек». Игры на классификацию по форме и размеру.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Игры на классификацию по форме и размеру.

Занятие 28. *Тема: «Чудо Соты». Составляем фигуры по воображению.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры по воображению.

Занятие 29. *Тема: «Животные» - «Чудо-Крестики 3»*

Составляем фигуры из составных рисунков, в которых части крестиков прорисованы. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 30. *Тема: «Растения» - «Чудо-Крестики 3». Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 31*. Тема: «Предметы» - «Чудо-Крестики 3». Составляем фигуры из составных рисунков, в которых части крестиков прорисованы.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из составных рисунков, в которых части крестиков прорисованы. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 32. *Тема: «Транспорт» - «Чудо-Крестики 3». Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны.*

Теория: Создание игровой мотивации. Знакомство с развивающей игрой. Закрепление игровых правил.

Практика: Составляем фигуры из силуэтных рисунков, в которых части крестиков не показаны. Придумываем предметный силуэт самостоятельно.

Занятие 33. *Тема: «Творческий конкурс фигур «Чудо-Крестики 1,2,3».*

Теория: Создание игровой мотивации.

Практика: Творческий конкурс из фигур на лучшую работу.

Занятие 34. *Тема: «Конкурс достопримечательностей городов России.*

*«Чудо-Крестики 2, 3».*

Теория: Создание игровой мотивации.

Практика: Конкурс достопримечательностей городов России.

Занятие 35. *Тема: «Азбука настроений» - Развивающая игра «Азбука настроений».*

Теория: Освоить «язык эмоций» через определенные эмоциональные состояния людей и животных. Учить выделять изображенную эмоцию и называть ее. Развивать умение рассказать о переживаниях другого и объяснить их (развитие эмпатии).

Практика: Разобрать эмоции (злость, грусть, испуг, удивление, радость), используя картинки: взрослый человек, ребенок, кошка, попугай, рыбка. Игра «Скажи наоборот».

Занятие 36. *Тема: «Путешествие по сказке «Цветик-Семицветик».*

Теория: Познакомить детей со сказкой Катаева «Цветик-Семицветик». Развивать эмпатию, умение вживаться в образ девочки Жени.

Практика: Развивающая игра «Сложи узор» - выложить цветок. Нарисовать волшебный цветик-семицветик. Дом.задание: «Что бы ты сделал, если бы у тебя был волшебный лепесток».

Список литературы:

1. Макушина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа/под ред.Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224 с.: ил.
2. Маланов С.В. Развитие умений и способностей у детей дошкольного возраста. Теоретические и методические материалы. М.: Московский психолого-социальный университет; Воронеж: МОДЭК, 2012- - 320с.
3. Никитин Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры.- 3-е изд., доп.-М.: Просвещение, 1991.-160 с.: ил.
4. Нестеренко А.А. ТРИЗобретатель: учебное пособие / А.А.Нестеренко, Г.В. Терехова – Москва: BOOKINFILE, 2017 г. – 316 с., ил., табл.
5. Панфилова Э.Н. Развивалка.ру: дополнительная общеразвивающая программа /под ред. Л.СВакуленко, О.М.Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017. – 112 с.
6. Петерсон Л.Г., Холина Н.П. Раз – ступенька, два –ступенька… Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. М.:Ювента, 2008. - 254с.
7. Сидорчук Т.А. Методы формирования навыков мышления, воображения и речи дошкольников. Учебное пособие для работников дошкольных учреждений. – АО «Первая Образцовая типография», 2015. – 248 с.