**ПРОГРАММА**

**Дополнительного образования детей**

**«»**

Возраст детей 5-6 лет

Срок реализации программы: 1год

Разработчик Юсовских Л.В.

г.Нижний Новгород

2011

**Цель:**

* создание условий, эффективно влияющих на формирование познавательной и социальной активности детей дошкольного возраста, ретроспективного взгляда на предметный мир.

**Задачи:**

* Расширение знаний детей об истории развития предметного мира;
* Ознакомление детей с изобретателями и их изобретениями;
* Учить описывать предметы по определённой схеме – модели, алгоритму, используя средства языковой выразительности.
* Воспитывать у детей воображение, творчество, любознательность; бережное отношение к предметному миру.

**Перспективный план работы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Месяц | Тема занятий /Цель | К-во часов |
| 1 | Сентябрь | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Игрушки”.   1. Цель: познакомить детей с историей происхождения игрушек: мяч, юла, матрёшка и Буратино; материалом из которого они изготовлены (дерево, солома, ткань, глина, стекло…). Воспитывать бережное отношение к игрушке, созданной руками человека. 2. Дидактическая игра «Что сначала, что потом».   Цель: развивать у детей мышление, воображение, фантазию.   1. Дидактическая игра «Рукотворное – нерукотворное».   Цель: развивать умение дифференцировать предметы, созданные руками человека и природой, описывать предмет с помощью схем.   1. Создание коллажа «Моя любимая игрушка».   Цель: показать разнообразие игрушек, созданных человеком. | 1  1  1  1 |
| 2 | Октябрь | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Народная игрушка”. (Дымковская, Богородская)   1. Цель: познакомить детей с историей возникновения народных промыслов. Развивать у детей чувство эстетического восприятия произведений искусства. 2. Дидактическая игра «Пригласи в свой домик».   Цель: учить детей сравнивать и обобщать игрушки по определённым признакам (орнамент, материал)   1. Деятельность детей с раскрасками, трафаретами, образцами при рисовании, лепке, аппликации. | 1  1  2 |
| 3 | Ноябрь | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Игры”.   1. Цель: познакомить детей с историей народных игр: городки, теннис, шашки, шахматы. Воспитывать желание научиться играть в эти народные игры. 2. Рассматривание альбома «Интересные игры». Цель: развивать у детей интерес к современным играм и играм, придуманных человеком несколько лет назад. 3. Организация соревнований. Цель: познакомить детей с правилами игр в городки, в теннис, шахматы, шашки. | 1  1  2 |
| 4 | Декабрь | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Мир вещей”.   1. Цель: познакомить детей с историей изобретения посуды, с процессом её преобразования человеком. Активизировать познавательную деятельность, решать противоречия, развивать умение слушать и дополнять друг друга. Вызвать интерес к рукотворному миру. 2. Дидактическая игра «Составь загадку». Цель: совместное составление модели – схемы «Посуда», придумывание по данной схеме описательных загадок. 3. Дидактическая игра «Для чего эта посуда». Цель: развивать умение дифференцировать посуду по её назначению (кухонная, столовая, чайная, кофейная, декоративная) 4. Рассматривание тематических альбомов о посуде. | 1  1  1  1 |
| 5 | Январь | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Мир вещей”.   1. Цель: познакомить детей с историей создания вещей: бумаги, газеты, денег, книги. Дать детям представление о денежной единице. Активизировать словарь детей: папирус, глина, деревянная доска, кожа, берёзовая кора… Воспитывать бережное отношение к книге. 2. Познакомить детей с моделью – схемой «Деньги», «Книга», «Бумага». 3. Чтение детям энциклопедии Т.Д. Нуждиной, раздел «Мир вещей». 4. Дидактическая игра «Бумажная страна». Цель: развивать ретроспективный взгляд на развитие бумаги, книги (прошлое – настоящее). | 1  1  1  1 |
| 6 | Февраль | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Мир вещей”.   1. Цель: продолжать работу по формированию ретроспективного взгляда на мир вещей. Развивать мыслительную активность и активизировать речь детей словами: иглы, булавки, ткань, пуговицы, нитки, носовой платок. Работа с моделью – схемой «Одежда». 2. Экскурсия в кабинет швеи. Цель: закрепить умение вычленять основные действия швеи при изготовлении одежды. 3. Организовать сюжетно – ролевую игру «Ателье». Цель: создать условия для введения в игру роли модельера, раскройщика. 4. Работа в кружке по интересам. Цель: изготовить подарок маме к 8 Марта – носовой платок. | 1  1  1  1 |
| 7 | Март | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Транспорт”.   1. Цель: закрепить у детей понятие о существенных признаках, лежащих в основе родового понятия транспорт и его дифференцировки. (водный, воздушный, наземный, подземный). Закрепить правила дорожного движения. 2. Дидактическая игра «Что сначала, что потом». Цель: развитие логического мышления, знаний об истории развития транспорта. (бревно, плот, лодка, парус, пароход, подводная лодка). 3. Проведение подвижных игр «Весёлые автомобили», «Море волнуется», «Самолёты». 4. Чтение сказки Чуковского «Айболит». | 1  1  1  1 |
| 8 | Апрель | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Измерительные приборы”.   1. Цель: познакомить детей с историей изобретения приборов. (часы, будильник). 2. Составление детьми описательных рассказов о часах. Цель: показать значимость времени суток и зависимость от них. 3. Игра – упражнение «История с часами». Цель: с помощью схемы часов учить детей выделять существенные признаки и использовать в придумывании истории о часах; развивать речь, логическое мышление. 4. Организовать экспериментальную работу по определению времени суток, используя с этой целью разные виды часов. (песочные, механические, солнечные, электронные). | 1  1  1  1  1 |
| 9 | Май | Путешествие в страну „Давным-давно” на тему „Изобретения и изобретатели”.   1. Цель: познакомить детей с понятием человек – изобретатель. Раскрыть представление о деловых качествах этих людей, обогатить детей знаниями в области открытий и изобретений. 2. Дидактическая игра «Подсказала природа». Цель: развивать у детей умение сравнивать, воображать, фантазировать, делать умозаключения. (петух – будильник, солнце – лампочка, ветер – мельница, рыба – лодка, птица – самолёт). 3. Дидактическая игра «Что сначала, что потом». Цель: формирование ретроспективного взгляда на изобретения. 4. Беседа с детьми о великих изобретателях и их изобретении. Использование портретов, загадок, иллюстраций. | 1  1  1  1 |