

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 88 «Слонёнок»  
муниципального образования городской округ Симферополь Республики  
Крым

**ПРИНЯТА:**

на заседании Педагогического совета  
протокол

от «31» 08 2021 г. № 1

**УТВЕРЖДАЮ:**

заведующий МБДОУ №88 «Слоненок»

  
Р.Я. Ваняг

приказ от «31» 08 2021 г. № 48

Образовательная программа  
дополнительного образования  
на 2021-2023 учебный год

**«Умники и умницы. Развитие познавательных  
способностей детей посредством  
развивающих игр В.В. Воскобовича»**

старший дошкольный возраст

подготовительный дошкольный возраст

срок реализации программы 2 года

**Автор составитель программы:**

Косейкина Ольга Федоровна  
воспитатель, специалист высшей  
категории

Симферополь, 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>3</b>
<b>I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>	
1. Пояснительная записка.....	5
1.1 Цели и задачи программы.....	7
1.2 Планируемые результаты.....	7
1.3 Объем образовательной нагрузки.....	7
1.4 Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста.....	8
1.5 Схема и методика проведения занятий. ....	11
1.6 Перспективное планирование.....	12
<b>II. СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>	
2. Организационно-педагогические условия реализации Программы...	20
2.1. Учебный план.....	20
2.2 Календарный учебный график.....	20
2.3 Расписание занятий.....	21
2.4 Обеспеченность методическими материалами и средствами.....	21
2.5. Описание материально-технического обеспечения Программы.....	22
2.6. Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы.....	23
2.7 Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности.....	25

### **Список используемой литературы**

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

<b>Структура</b>	<b>Содержание</b>
<i>Наименование дополнительной образовательной услуги</i>	Проведение занятий по развитию логико-математических способностей детей.
<i>Наименование Программы</i>	Дополнительная общеобразовательная программа дошкольного образования интеллектуально-познавательной направленности «Сказки Фиолетового леса»
<i>Основание для разработки</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»,</li> <li>• СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»,</li> <li>• Вариативной Общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М. А. Васильевой.- Изд-во «Мозаика-Синтез».-М., 2014</li> <li>• Основной образовательной программы МБДОУ № 88 (Приказ №62 от 28.08.2015г.)</li> <li>• Устав МБДОУ № 88</li> </ul>
<i>Автор-составитель</i>	Косейкина О.Ф., воспитатель высшей категории.
<i>Целевая группа</i>	Дети старшего дошкольного возраста
<i>Цель Программы</i>	Развитие логико-математических способностей в игровой деятельности посредством развивающих игр В. Воскобовича
<i>Задачи Программы</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.</li> <li>• Развитие мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей)</li> <li>• Развитие креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения)</li> <li>• Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.</li> </ul>
<i>Программно-</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого</li> </ul>

<p><i>методическое обеспечение</i></p>	<p>развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс, 2012 г.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РиВ Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Издательство: Метода, 2013 г.</li> <li>• Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича.-Воронеж-ИП Лакоценин Н.А., 2012 г.</li> </ul>
<p><i>Сроки реализации Программы</i></p>	<p>2 учебных года с 02.09.21г. по 31.05.2023 г.</p>
<p><i>Ожидаемые конечные результаты реализации Программы</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.</li> <li>• У детей будут развиты мыслительные процессы.</li> <li>• У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление.</li> <li>• У детей будут систематизированы математические представления.</li> </ul>

## **I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение — удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе. В математике логическая строгость и стройность умозаключений призвана воспитывать общую логическую культуру мышления; и

основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придёт ребёнок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, – тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес, познание, творчество становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добывается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

Занятия построены на сочетании коррекционно-развивающих упражнений и познавательного материала из различных областей знаний. Особенно это важно для детей с нарушением речи, ведь осуществление коррекции возможно лишь при комплексном и системном подходе к воспитанию и образованию ребенка в детском саду.

### 1.1. Цели и задачи программы

**Цель:** Развитие логико-математических способностей в игровой деятельности посредством развивающих игр В.Воскобовича.

#### **Задачи:**

- ❖ Развитие исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- ❖ Развитие мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей)
- ❖ Развитие креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения)
- ❖ Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

### 1.2. Планируемые результаты

- ❖ Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.
- ❖ У детей будут развиты мыслительные процессы.
- ❖ У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление.
- ❖ У детей будут систематизированы математические представления.

### 1.3. Объем образовательной нагрузки

Возраст, категория детей	Кол-во занятий в неделю, месяц, год	Продолжительность занятий	Кол-во минут в неделю, месяц, год	Форма обучения	Сроки реализации Программы
5-7 лет	2/8/72	25 минут	60/480/2160	очная	2 учеб. года

#### **1.4. Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста**

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. У детей возникают схематизированные представления в процессе наглядного моделирования; представления о смене времён года, дня и ночи, представления о развитии и др. продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе её звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы.

Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали. В высказываниях детей отражаются как развивающий словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте.

В сюжетно-ролевых играх дети начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации (свадьбу, болезнь, трудоустройство и т.д.). Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нём может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно



изображают технику, космос, военные действия и т.п. девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей.

Усложняется конструирование. Детям доступны целостные композиции по предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных в различных условиях.

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени ещё ограничиваются наглядными признаками ситуации.

### ***Содержание Программы***

Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа. С этими персонажами дети встретятся в сказках-методиках к каждой игре. Данные виды игр способствует развитию логического мышления, внимания и находчивости. В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов. Все игры технологии «Сказочные лабиринты» разделены на этапы освоения и роли взрослого на каждом из них:

#### ***Первый этап:***

Игры, которые состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений. На этом этапе особую роль в организации игровой, познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможности и интереса ребенка. Играет и занимается вместе с ними.

#### ***Второй этап:***

На этом этапе дошкольники осваивают основные приемы, приобретают навыки конструирования. А затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности- как в самостоятельной , и в совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий. Сказочных сюжетов. Конструированию фигур, узоров, предметных форм.

### ***Третий этап:***

На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослого изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предложенных задач, придумывают и конструируют формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера. Поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения. Если игра нравится ребенку и служит материалом для проявления творчества, то ребенок может заниматься на всех этапах. Переходить с одного этапа на другой постепенно, учитывая особенности восприятия материала, уровень их развития интерес и потребности.

### ***Формы организации детской деятельности:***

- ❖ Логико - математические игры
- ❖ Интегрированные игровые задания
- ❖ Совместная игровая познавательная деятельность
- ❖ Самостоятельная игровая деятельность

### ***Принципы построения занятий:***

- ❖ Системность.
- ❖ Учёт возрастных особенностей детей.
- ❖ Дифференцированный подход.
- ❖ Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- ❖ Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- ❖ Поэтапное использование игр.
- ❖ Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- ❖ Высокий уровень трудности.

### 1.5. Схема и методика проведения занятия

Структурные компоненты	Методы и приемы
<i>Вводная часть</i>	Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации. <b>Сюжет – завязка.</b>
<i>Основная часть</i>	<b>Развитие сюжета.</b> В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора – рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. <i>Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.</i>
<i>Заключительная часть</i>	<b>Творческое задание.</b> Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

#### Схема и методика проведения занятия: логико-математическая игра

Структурные компоненты	Методы и приемы
<i>Вводная часть</i>	<b>Сюжет – завязка</b> с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией.
<i>Основная часть</i>	<b>Развитие сюжета.</b> В ходе развития сюжета вопросы ставит не педагог, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему. Ребенок отвечает на вопросы и активно участвует в игре.
<i>Заключительная часть</i>	<b>Творческое задание.</b> Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

#### Схема и методика проведения интегрированного игрового занятия

Структурные компоненты	Методы и приемы
<i>Вводная часть</i>	<b>Сюжет – завязка</b> с наличием игровой мотивацией.
<i>Основная часть</i>	<b>Развитие сюжета.</b> В ходе развития сюжета педагог выступает в роли организатора поискового процесса. Ребенок четко выполняет упражнения, придумывает свои задачи, ищет новые решения.
<i>Заключительная часть</i>	Самостоятельная деятельность. Коллективная работа.

### 1.6. Перспективное планирование

№	Тема занятия	Содержание
1	Создание образа предметов	<p><b>Двухцветный квадрат.</b> Закрепить с детьми свойства предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) умение создавать образы предметов</p> <p>Занятие познавательного цикла ФЭМП – в сказочной области «Фиолетовый лес» с использованием сказки <i>«Тайна Квадратика»</i>.</p> <p>Развивать, память, мышление, воображение.</p>
2	Создание образа предметов	<p><b>Двухцветный квадрат.</b> Развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу «Башмачок» Совместная деятельность взрослого и ребенка.</p> <p>Индивидуальная работа.</p>
3	Конструирование по схемам	<p><b>Чудесный Круг</b> Познакомить детей с новой игрой. Учить составлять симметричные фигуры по схемам.</p> <p>Развивает внимание, усидчивость.</p>
4	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	<p><b>Лабиринты цифр</b> Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации Часть занятия познавательного цикла. Развивать, память, мышление, воображение.</p> <p><i>Лабиринт «Добро пожаловать».</i></p>
5	Конструирование по схемам	<p><b>Двухцветный квадрат.</b> Продолжать учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании. Развивать, память, мышление, воображение Часть занятия познавательного цикла. Совместная игровая деятельность.</p> <p>Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.</p>
6	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	<p><b>Лабиринты цифр.</b> Продолжать учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение. Часть занятия познавательного цикла.</p> <p><i>Лабиринт «Добро пожаловать»</i></p>
7	Конструирование по схемам	<p><b>Чудесный Круг</b> Учить составлять симметричные фигуры по схемам.</p>

		«Золотая рыбка», «Бабочка Красавица» разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить порядковый счет в пределах 6. Развивает внимание, усидчивость, речь.
8	Создание образа предметов	<b>Двухцветный квадрат.</b> Продолжать развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу «Самолетик», «Лодочка», «Башмачок». Совместная деятельность взрослого и ребенка. Индивидуальные занятия.
9	Конструирование по схемам	<b>Чудесный Круг.</b> Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Золотая рыбка», «Бабочка Красавица» разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить количественный счет в обратном порядке в пределах 6. Развивает внимание, усидчивость.
10	Конструирование по схемам	<b>Чудо Соты.</b> Познакомить детей с новой игрой. Учить собирать соты по цвету, количеству частей. Развивать, память, мышление, воображение.
11	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Лабиринты цифр.</b> Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение. Часть занятия познавательного цикла. <i>Лабиринт «Лабиринтах дворца»</i>
12	Конструирование по схемам	<b>Чудесный Круг.</b> Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Девочка», «Волшебный цветок» разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.
13	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Лабиринты цифр.</b> Продолжать учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение Часть занятия познавательного цикла. <i>Лабиринт «Лабиринтах дворца»</i>
14	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	<b>Прозрачная Цифра</b> Познакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности, развивать логическое мышление. Часть занятия познавательного цикла ФЭМП.
15	Знакомство со свойствами гибкости и	<b>Прозрачная Цифра</b> Продолжать знакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности,

	прозрачности	развивать логическое мышление. Часть занятия познавательного цикла ФЭМП.
16	Конструирование по схемам	<b>Чудо – крестики 1-2</b> Познакомить с игрой. Учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Парусник», «Самолет» «Машину» развивать воображение и творческие способности.
17	Конструирование по схемам	<b>Чудо – крестики 1-2</b> Учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Чашку, «Кофейник», «Беседку» развивать воображение и творческие способности.
18	Конструирование по схемам	<b>Чудо – крестики 1-2</b> Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Бабочку, «Павлина», «Птенца» развивать воображение и творческие способности.
19	Конструирование по схемам	<b>Чудо соты.</b> Учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Зайца», «Оленя» «Верблюда», «Медведя». Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь.
20	Конструирование по схемам	<b>Волшебная восьмерка.</b> Познакомить детей с новой игрой. Разобрать детали, познакомиться с новыми персонажами Учить детей строить фигуры по цвету по количеству частей. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.
21	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	<b>Прозрачная цифра.</b> Учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр «Ёлочка», «Гусеница».
22	Конструирование по схемам	<b>Чудо соты.</b> Учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Ракету», «Кабриолет» «Кувшин», «Замок». Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь
23	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	<b>Прозрачная цифра.</b> Продолжать учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр «Дом», «Вишни».
24	Конструирование по схемам	<b>Волшебная восьмерка.</b> Учить детей выкладывать цифры по схеме столе. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.
25	Пространственные	<b>Кораблик «Брызг-Брызг».</b> Познакомить детей с игрой.

	представления	Закрепить с детьми пространственное представление. Развиваем память, мышление, речь.
26	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Лабиринты цифр.</b> Продолжать учить соотносить цифру и соответствующее количество предметов, развивать процессы внимания и мышления. Часть занятия познавательного цикла. <i>Лабиринт «Королевский обед».</i>
27	Пространственные представления	<b>Кораблик «Брызг-Брызг».</b> Закрепить с детьми состав числа из единиц. Развиваем память, мышление, речь
28	Конструирование по схемам	<b>Волшебная восьмерка.</b> Учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.
29	Пространственные представления	<b>Кораблик «Брызг-Брызг».</b> Учить детей измерять условной меркой. Развивать память, мышление, воображение, речь.
30	Конструирование по схемам	<b>Волшебная восьмерка.</b> Учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Без схемы.
31	Конструирование по схемам	<b>Прозрачная цифра.</b> Учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр «звезда», «бабочка».
32	Конструирование по схемам	<b>Прозрачная цифра.</b> Продолжать учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности, память, мышление, воображение. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр
33	Конструирование путем вышивания	<b>Шнур «Затейник».</b> Познакомить детей с новой игрой. Учить детей вышивать геометрические фигуры: треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, воображение.
34	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	<b>Четырёхцветный квадрат.</b> Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом) Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Занятия познавательного цикла. Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития.
35	Конструирование по схеме	<b>Четырёхцветный квадрат.</b> Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Продолжать учить конструировать фигуры по схеме и

		словесным указаниям. Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития.
36	Конструирование путем вышивания	<b>Шнур «Затейник».</b> Учить детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь
37	Ориентирование на плоскости, графический диктант	<b>Игровизор.</b> Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь
38	Конструирование путем вышивания	<b>Шнур «Затейник».</b> Учить детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Учить детей вышивать буквы и преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь
39	Ориентирование на плоскости, графический диктант	<b>Игровизор.</b> Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.
40	Конструирование по схемам	<b>Чудо – крестики 1-2.</b> Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Компьютер, «Карусель» «Беседку». Развивать воображение и творческие способности умение понимать учебную задачу
41	Конструирование путем вышивания	<b>Шнур «Затейник».</b> Учить детей вышивать цифры и буквы и их преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление. <i>Чудо – крестики 1-2.</i>
42	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	<b>Четырехцветный квадрат.</b> Знакомство с новыми персонажами (Шуты). Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Занятия познавательного цикла. Организованная деятельность. Персонажи игры приходят в гости из Фиолетового леса и остаются в группе детей на период овладения игрой. <i>Серия «Чудо головоломки».</i>
43	Ориентирование на плоскости, графический диктант	<b>Игровизор.</b> Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке
44	Конструирование по схемам	<b>Чудесный Круг.</b> Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.



45	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Чудо цветик.</b> Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление
46	Ориентирование на плоскости, графический диктант	<b>Игровизор.</b> Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.
47	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Чудо цветик.</b> Учить детей соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление.
48	Конструирование по схемам	<b>Чудо-крестики-2-3.</b> Продолжать учить сортировать фигуры по силуэтным схемам. Развивать тактильные ощущения. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр.
49	Пространственные представления	<b>Лабиринты цифр.</b> Развивать умение находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам. Часть занятия познавательного цикла. Развивать память, мышление, воображение.
50	Конструирование по схемам	<b>Математические корзинки.</b> Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение.
51	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Чудо цветик.</b> Учить детей составлять из деталей фигуры «Птичку», «Рыбку», опираясь на схему. Учить детей соотносить целое с количеством. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление.
52	Конструирование по схемам	<b>Чудо – крестики.</b> Учить работать в паре при составлении фигур по схемам. Познакомить со свойством симметрии. Развивать умения сравнивать, анализировать. Развивать зрительную память, пространственное мышление. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр.
53	Конструирование по схемам	<b>Волшебная восьмерка.</b> Учить детей составлять цифры, перекладывая палочки по схеме. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение речь.
54	Соотношение цифры с количеством предметов	<b>Чудо цветик.</b> Учить детей составлять из деталей игры «Зайчика», «Лебедя», опираясь на схему. Учить детей соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление.

55	Установление связи и зависимости между группами	<b>Прозрачный квадрат.</b> Познакомить с игрой. Учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление. Совместная деятельность взрослого и ребенка.
56	Установление связи и зависимости между группами	<b>Прозрачный квадрат.</b> Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление. Совместная деятельность взрослого и ребенка.
57	Конструирование по схемам	<b>Математические корзинки.</b> Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение
58	Ориентирование в пространстве	<b>Лабиринты цифр.</b> Продолжать развивать мелкую моторику рук. Часть занятия познавательного цикла. <i>Лабиринт «Математический турнир».</i>
59	Ориентирование в пространстве	<b>Лабиринты Букв.</b> Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.
60	Конструирование по схемам	<b>Прозрачная цифра.</b> Учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр.
61	Конструирование по схемам	<b>Математические корзинки.</b> Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение.
62	Ориентирование в пространстве	<b>Лабиринты Букв.</b> Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте «Пройди к главной букве». Развивать память мышление, воображение, внимание.
63	Конструирование по схемам	<b>Математические корзинки.</b> Учить детей соотносить число к цифре. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение
64	Определение части и целого, путем наложения и приложения	<b>Прозрачный квадрат.</b> Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения. Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры «Животных». Развивать внимание, пространственное

		мышление. Совместная деятельность взрослого и ребенка.
65	Пространственные представления	<b>Лабиринты Букв.</b> Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте «Пройди к картинке». Развивать память мышление, воображение, внимание.
66	Пространственные представления	<b>Лабиринты цифр.</b> Знакомство с написанием цифр, тренировать процессы внимания и мышления. Часть занятия познавательного цикла. Лабиринт «Загадочные узоры».
67	Пространственные представления	<b>Геоконт.</b> Познакомить детей с новой игрой и персонажами. Учить детей правильно играть, ориентироваться в пространстве. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение.
68	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	<b>Лабиринты Букв.</b> Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Находить буквы в Лабиринте «Окошки». Развивать память мышление, воображение, внимание.
69	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	<b>Лабиринты Букв.</b> Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Находить буквы в Лабиринте «Составь слово». Развивать память мышление, воображение, внимание.
70	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	<b>Лабиринты Букв.</b> Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Находить буквы в Лабиринте «Составь слово». Развивать память мышление, воображение, внимание.
71	Пространственные представления. Открытое занятие с приглашением родителей.	<b>Геоконт.</b> Учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры «Флажок», «Ваза», «Кораблик». Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение.
72	Пространственные представления	<b>Геоконт.</b> Учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры «Ключ», «Шляпа», «Лягушка», «Морковка». Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение.

## II. СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

### 2. Организационно-педагогические условия реализации Программы

#### 2.1. Учебный план

Наименование услуги	Наименование программы	Кол-во детей в группе	Длительность занятия (мин)	Кол-во занятий в неделю	Кол-во занятий в месяц / год
Проведение занятий по развитию логико-математических представлений у детей	Образовательная программа дополнительного образования «Умники и умницы. Развитие познавательных способностей детей по играм В. Воскобовича»	6	30	2	8/72

#### 2.2. Календарный учебный график

№	Тема										
		Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	
1	Создание образа предметов.	3									
2	Конструирование по схемам.	3	4	6	4	2	2	3	4		
3	Установление независимости количества от формы и расположения предметов.	2									
4	Соотношение цифры с количеством предметов.		2		1		2	2			
5	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности.		2	2							
6	Пространственные представления.				3			1	2	5	
7	Конструирование путем вышивания.										
8	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям.					3	1				
9	Ориентирование на плоскости, графический диктант.					1	1				
10	Установление связи и зависимости между группами.					2	2				
11	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения							2	1		
12	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу.								2	2	
<b>Итого занятий</b>		<b>72</b>									

### 2.3. Расписание занятий

День недели	Подгруппы / время
Понедельник	1 подгруппа 16.00-16.30
Вторник	2 подгруппа 16.00-16.30
Среда	1 подгруппа 16.00-16.30
Четверг	2 подгруппа 16.00-16.30

### 2.4. Обеспеченность методическими материалами и средствами

<b>Наименование образовательной программе дополнительного образования</b>	Образовательная программа дополнительного образования «Умники и умницы. Развитие познавательных способностей детей посредством развивающих игр В. В. Воскобовича»
<i>Программно-методическое обеспечение программы, средства обучения</i>	
<b>Парциальная программа с указанием выходных данных</b>	Харько Т.Г. , Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуального творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Сказочные лабиринты, игры. – СПб.: ООО РИВ, 2007 г.
<b>Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных.</b>	Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РИВ Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Издательство: Метода, 2013 Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Издательство: РИВ Харько Т.Г. Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик». — СПб.: ООО РИВ ,2007г Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата . Методическая сказка. — СПб.: ООО РИВ, 2007 г.
<b>Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных.</b>	Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик» ООО «РИВ» («Развивающие игры Воскобовича В.В., 2010 г.)
<b>Наглядно-дидактические пособия, альбомы, игры с указанием выходных данных</b>	Конструктор букв №3. . Воскобович В.В., Харьков Т.Г., Балацкая Т.И.(задания. дизайн), 2006 г. Волшебная восьмерка №3. Воскобович В.В., Харьков Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн), 2006 Геоконт Великан . Воскобович В.В., Харьков Т.Г.,

	<p>Балацкая Т.И. ( задания, дизайн), 2006 г.  Персонажи: Магнолик, Медвежонок-Мишек, Галлченок Карчик, Крутик По. Гусеница Фифа. Девочка Долька, Гусь и лягушки, пчелка Жужа. Краб Крабыч. Лопушок. Паучок –внучок, забавные цифры- Ежик –наездник. Зайка-укротитель, Мышка- гимнастка. , крыска-силачка, пес-жанглер.Россия.г.Санкт-петербург, РИФ, 2006</p>
--	---

## 2.5. Описание материально-технического обеспечения Программы

Вид помещения	Оснащение помещения	Материалы для непосредственной работы с детьми
<p>Панно «Фиолетовый лес», группа</p>	<p>Детские столы – 9шт.  Детские стульчики – 18 шт.  Сказочные персонажи.  Магнитофон.  Игры В.Воскобовича.  Цветные карандаши, маркеры, альбомы.  Инструкции, игровые задания, альбомы фигурок для игр В.В.Воскобовича.</p>	<p><b>Игра «Геокоонт»</b>  Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.  <b>Игра «Геовизор»</b>  Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй- Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.  <b>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</b>  Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.  <b>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</b>  Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.  <b>Игра «Прозрачный квадрат»</b>  Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.  <b>Игра «Прозрачная цифра»</b>  Цифроцирк, персонажи – Магнолик.  <b>Игры «Математические корзинки»</b>  «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка, Тройка, Пятерка, Крыска, Четверка, Пёс, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восемьмерка, Лиса Девятка.  <b>Комплект «Игровизор»</b>  Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.</p>

		<p><b>Комплект «Ларчик»</b> Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.</p> <p><b>Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты»</b> Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.</p> <p><b>Игра «Чудо-цветик»</b> Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.</p> <p><b>Игра «Теремки Воскобовича»</b> Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.</p> <p><b>Игры «Конструктор цифр»</b> Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.</p> <p><b>Игры «Конструктор букв», «Шнурзатейник»</b> Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд.</p> <p><b>Игры «Логоформочки»</b> Персонажи – Восклицатик.</p>
--	--	--

## 2.6. Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности.

Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы *направлена на изучение:*

- ❖ знаний воспитанников в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;
- ❖ умений воспитанников анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание

положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

### ***Принципы педагогической диагностики***

*Принцип объективности* означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

*Принцип целостного изучения педагогического процесса* предполагает (для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

*Принцип процессуальности* предполагает изучение явления в изменении, развитии.

*Принцип компетентности* означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

*Принцип персонализации* требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

### ***Методы проведения педагогической диагностики***

*Формализованные методы* – диагностическое задание, диагностическая ситуация.

*Малоформализованные методы* – наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.



Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

- ❖ низкий уровень – ребёнок не может выполнить все параметры оценки;
- ❖ средний уровень – ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;
- ❖ высокий уровень – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

Протокол педагогической диагностики заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

## 2.7. Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии	Методика исследования	Описание
<b>Количественные и порядковые числительные</b>	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	<u>Игра «Математические корзиночки»</u> - соотносить цифры с количеством предметов. <b>Задание:</b> Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибками на свободные места в «корзинках». <i>Высокий – задание выполняет самостоятельно;</i> <i>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i> <i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i>
	Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»	Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9. <b>Задание:</b> На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр. <i>Высокий - выполняет самостоятельно и с</i>

		<p><i>частичной помощью взрослого;</i>  <i>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i>  <i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i></p>
<p><b>Ориентировка в пространстве и во времени</b></p>	<p>Диагностическое задание «Цифры»</p>	<p><u>Игра «Волшебная восьмерка»</u> - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9.  <b>Задание:</b> Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле- Желе-Зеле-Геле-Селе- Фи».  <i>Высокий - задание выполняет самостоятельно;</i>  <i>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i> <i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i></p>
	<p>Диагностическое задание «Пространственные отношения»</p>	<p><u>Игра «Коврограф»</u>, разноцветные веревочки – самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты.  <b>Задание:</b> ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.  <i>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</i>  <i>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i>  <i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i></p>
<p><b>Конструктивные решения в процессе выполнения заданий</b></p>	<p>Диагностическое задание «Сложи квадрат»</p>	<p><u>Игра «Прозрачный квадрат»</u> - в результате перекладывания, изменения способов размещения сложить квадрат.  <b>Состав игры:</b> 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.  <b>Задание:</b> Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая</p>

		<p>закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p><u>Игра: «Геокоонт»</u> - сконструировать предметы разных размеров.</p> <p><b>Задание:</b> Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
<p><b>Речевые высказывания ребенка</b></p>	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p><u>Игра «Чудо - цветик»</u> - составить описательный рассказ о предмете.</p> <p><b>Задание:</b> Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; <i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p> <p><u>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный)</u> – пересказ сюжета сказки.</p>

		<p><b>Задание:</b> «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p><u>Игра «Чудо - крестики»</u>- сложить предметные силуэты из частей.</p> <p><b>Задание:</b> Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p><i>Высокий</i> – задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
<p><b>Применение способов скрепления, соединения деталей</b></p>	<p>Диагностическое задание «Алфавит »</p>	<p><u>Игра « Конструктор букв»</u> - из элементов - модулей сложить букву алфавита.</p> <p><b>Задание:</b> на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Последовательное действие »</p>	<p><u>Игра «Шнур – грамотей»</u> - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание.</p> <p><b>Задание:</b> Ребенку предлагается</p>

		<p>продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я, Б, Л, О, Н, Ъ, К, А и придумать новые свои слова.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
<b>Этапность действий</b>	<p>Диагностическое задание «Общая цель»</p>	<p><u>Игра: «Чудо соты»</u> <b>Задание:</b> Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.)</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p> <p><u>Игра: «Игровой квадрат»,</u> или вечное оригами. <b>Задание:</b> Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
<b>Создание постройки по замыслу, схемам</b>	<p>Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»</p>	<p><u>Игра «Геокоонт»-свободное моделирование</u> <b>Задание:</b> Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.</p>

		<p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
<b>Конструирование по словесной модели</b>	<p>Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»</p>	<p><u>Игра «Чудо - соты»</u> - дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет.</p> <p><b>Задание:</b> Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».</p> <p>Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p> <p><u>Игра «Лого-формочки 5»</u> - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.</p> <p><b>Задание:</b> Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.</p> <p><i>Высокий</i> - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p><i>Средний</i> - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p><i>Низкий</i> - не может выполнить все параметры.</p>
<b>Построение симметричных и несимметричных фигур</b>	<p>Диагностическое задание: «Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру»</p>	<p><u>Игра «Чудо-крестики 3»</u> - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок)</p> <p><b>Задание:</b> Ребенку предложено составить симметричную фигуру - «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики»</p>

		<p>прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу.</p> <p><i>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</i></p> <p><i>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i></p> <p><i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i></p> <p><u>Игра «Квадрат Воскобовича»</u> по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель.</p> <p><b>Задание:</b> «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур.</p> <p><i>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</i></p> <p><i>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i></p> <p><i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i></p> <p><u>Игра «Чудо-соты»</u> - превратить геометрические фигуры в предметы.</p> <p><b>Задание:</b> Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки.</p> <p><i>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</i></p> <p><i>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</i></p> <p><i>Низкий - не может выполнить все параметры.</i></p>
<p><b>Поиск и установление</b></p>	<p>Диагностическое задание:</p>	<p><u>Игра: «Лого-формочки»</u></p> <p><b>Задание:</b> педагог выкладывает фигуру</p>





## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.
3. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс», 2004.
4. Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.
5. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик», ООО «РИВ», 2007 г.
6. Воскобович В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях – превращениях Квадрата. Методическая сказка. ООО «РИВ», 2007 г.

