

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
МАДОУ детский сад №19
«Светлячок»
Протокол №1 от 31.08.2021г.

Утверждаю: Заведующий
МАДОУ детский сад №19
«Светлячок»

_____ Т.Н. Звягина

Приказ от 31.08.2021г. № 220

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа «Знайка»
познавательной направленности
муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения – детский
сад № 19 «Светлячок»
г. Балаково Саратовской области**

Срок реализации программы – 9 месяцев

Возраст воспитанников: 4-7 лет

Составители:
воспитатель первой квалификационной категории
Гришкова О.Н.

Балаково, 2021

Структура ДООП

1.	Комплекс основных характеристик дополнительной	
	общеобразовательной программы	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.2.	Цель и задачи программы.....	9
1.3.	Планируемые результаты.....	10
1.4.	Содержание программы.....	10
1.5.	Формы аттестации и их периодичность.....	30
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	31
2.1.	Методическое обеспечение.....	31
2.2.	Условия реализации.....	31
2.3.	Календарный учебный график.....	31
2.4.	Оценочные материалы.....	32
2.5.	Список литературы.....	39
	Приложение	39

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы.

1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Знайка» разработана с учетом документов нормативной базы ДООП: Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 09 ноября 2018 г. № 196); Правила ПФДО (Приказ «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» от 21.05.2019 г. № 1077, п. 51.).

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 придет ребенок в школу, имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, теми успешнее 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 добивается 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.

Адресат программы: программа предназначена для детей 4-7 лет.

Возрастные особенности.

Возрастные особенности детей 4 – 5 лет

Возраст от четырех до пяти лет — период относительного затишья. Ребенок вышел из кризиса и в целом стал спокойнее, послушнее, покладистее. Все более сильной становится потребность в друзьях, резко возрастает интерес к окружающему миру.

В этом возрасте у вашего ребенка активно проявляются:

- Стремление к самостоятельности. Ребенку важно многое делать самому, он уже больше способен позаботиться о себе и меньше нуждается в опеке взрослых. Обратная сторона самостоятельности — заявление о своих правах, потребностях, попытки устанавливать свои правила в окружающем его мире.
- Этические представления. Ребенок расширяет палитру осознаваемых эмоций, он начинает понимать чувства других людей, сопереживать. В этом возрасте начинают формироваться основные этические понятия, воспринимаемые ребенком не через то, что говорят ему взрослые, а исходя из того, как они поступают.
- Творческие способности. Развитие воображения входит в очень активную фазу. Ребенок живет в мире сказок, фантазий, он способен создавать целые миры на бумаге или в своей голове. В мечтах, разнообразных фантазиях ребенок получает возможность стать главным действующим лицом, добиться недостающего ему признания.
- Страхи как следствие развитого воображения. Ребенок чувствует себя недостаточно защищенным перед большим миром. Он задействует свое магическое мышление для того, чтобы обрести ощущение безопасности. Но безудержность фантазий может порождать самые разнообразные страхи.
- Отношения со сверстниками. У ребенка появляется большой интерес к ровесникам, и он от внутрисемейных отношений все больше переходит к более широким отношениям с миром. Совместная игра становится сложнее, у нее появляется разнообразное сюжетно-

ролевое наполнение (игры в больницу, в магазин, в войну, разыгрывание любимых сказок). Дети дружат, ссорятся, мирятся, обижаются, ревнуют, помогают друг другу. Общение со сверстниками занимает все большее место в жизни ребенка, все более выраженной становится потребность в признании и уважении со стороны ровесников.

- Активная любознательность, которая заставляет детей постоянно задавать вопросы обо всем, что они видят. Они готовы все время говорить, обсуждать различные вопросы. Но у них еще недостаточно развита произвольность, то есть способность заниматься тем, что им неинтересно, и поэтому их познавательный интерес лучше всего утоляется в увлекательном разговоре или занимательной игре.

Математика

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

1. Ребенок может уметь определять расположение предметов: справа, слева, посередине, сверху, снизу, сзади, спереди.
2. Ребенок может знать основные геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, треугольник и прямоугольник)
3. Ребенок может знать все цифры (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Считать предметы в пределах десяти, соотносить количество предметов с нужной цифрой.
4. Ребенок может уметь расставлять цифры от 1 до 5 в правильной последовательности и в обратном порядке.
5. Ребенок может уметь сравнивать количество предметов, понимать значение: больше - меньше, поровну. Делать равными неравные группы предметов: добавлять один предмет к группе с меньшим количеством предметов.
6. Ребенок знакомится с графическим образом числа, учится правильно писать цифры.

Логическое мышление

-Развитие Мышления, Памяти, Внимания

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

1. Ребенок может уметь находить отличия и сходства между двумя картинками (или между двумя игрушками).
2. Ребенок может уметь складывать по образцу постройки из конструктора.
3. Ребенок может уметь складывать разрезанную картинку из 2-4 частей.
4. Ребенок может уметь не отвлекаясь, в течение 5 минут выполнять задание.
5. Ребенок может уметь складывать пирамидку (чашечки, вкладывая их друг в друга) без посторонней помощи.
6. Ребенок может уметь вкладывать в отверстия недостающие фрагменты картинок.
7. Ребенок может уметь называть обобщающим словом группу предметов (корова, лошадь, коза-домашние животные; зима, лето, весна- времена года). Находить лишний предмет в каждой группе. Находить пару каждому предмету.
8. Ребенок может уметь отвечать на такие вопросы как: Можно ли летом кататься на санках? Почему? Зачем зимой одевают теплые куртки? Для чего нужны окна и двери в доме? И т.д.
9. Ребенок может уметь подбирать противоположные слова: стакан полный - стакан пустой, дерево высокое – дерево низкое, идти медленно – идти быстро, пояс узкий – пояс широкий, ребенок голодный - ребенок сытый, чай холодный – чай горячий и т.д.
10. Ребенок может уметь запоминать пары слов, после прочтения взрослым: стакан-вода, девочка-мальчик, собака-кошка и т.д.

11. Ребенок может уметь видеть на картинке неправильно изображенные предметы, объяснять, что не так и почему.

Развитие Речи

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

1. Ребенок может использовать тысячу слов, строить фразы из 6-8 слов. Понимать ребенка должны даже посторонние люди, а не только родители.
2. Ребенок может понимать, чем отличается строение человека от строения животных, называть их части тела (руки - лапы, ногти - когти, волосы - шерсть).
3. Ребенок может уметь правильно ставить существительные в форму множественного числа (цветок - цветы, девочка - девочки).
4. Ребенок может уметь находить предмет по описанию (яблоко - круглое, сладкое, желтое). Уметь самостоятельно составлять описание предмета.
5. Ребенок может понимать значение предлогов (в, на, под, за, между, перед, около и т. д.).
6. Ребенок может знать, какие бывают профессии, чем занимаются люди этих профессий.
7. Ребенок может уметь поддерживать беседу: уметь отвечать на вопросы и правильно их задавать.
8. Ребенок может уметь пересказывать содержание услышанной сказки, рассказа. Рассказать наизусть несколько стихов, потешек.
9. Ребенок может называть свое имя, фамилию, сколько ему лет, называть город в котором живет.
10. Ребенок может уметь отвечать вопросы, касательно недавно произошедших событий: Где ты был сегодня? Кого встретил по дороге? Что мама купила в магазине? Что было на тебе одето?

Возрастные особенности детей 5 – 6 лет

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка о себе; оценки и мнение товарищей становятся для них существенными. Повышается избирательность и устойчивость взаимоотношений с ровесниками. Свои предпочтения дети объясняют успешностью того или иного ребёнка в игре («С ним интересно играть» и т. п.) или его положительными качествами («Она хорошая», «Он не дерётся» и т. п.). *Общение детей* становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т. д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друзей.

В 5-6 лет у ребёнка формируется *система первичной половой идентичности* по существенным признакам (женские и мужские качества, особенности проявления чувств, эмоций, специфика поведения, внешности, профессии). При обосновании выбора сверстников противоположного пола мальчики опираются на такие качества девочек, как красота, нежность, ласковость, а девочки - на такие, как сила, способность заступиться за другого.

Повышаются возможности *безопасности жизнедеятельности* ребенка 5-6 лет. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребёнок становится способным встать на позицию другого).

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: В игровом взаимодействии существенное место начинает занимать *совместное обсуждение правил игры*. Дети часто пытаются контролировать действия друг друга - указывают, как должен себя вести тот или иной персонаж. В случаях возникновения конфликтов во время игры дети объясняют партнёрам свои действия или критикуют их действия, ссылаясь на правила. При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать и попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вместе с тем согласование действий, распределение обязанностей у детей чаще всего возникает ещё по ходу самой игры.

ОБЩАЯ МОТОРИКА: Более совершенной становится *крупная моторика*: ребенок хорошо бегает на носках, прыгает через веревочку, попеременно на одной и другой ноге, катается на двухколесном велосипеде, на коньках. Появляются сложные движения: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю одной рукой несколько раз подряд. Активно формируется осанка детей, правильная манера держаться. Развиваются выносливость (способность достаточно длительное время заниматься физическими упражнениями) и силовые качества (способность применения ребёнком небольших усилий на протяжении достаточно длительного времени).

Ловкость и развитие *мелкой моторики* проявляются в более высокой степени самостоятельности ребёнка при самообслуживании: дети практически не нуждаются в помощи взрослого, когда одеваются и обуваются. Некоторые из них могут обращаться со шнурками — продевать их в ботинок и завязывать бантиком.

РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ: Для детей этого возраста *становится нормой правильное произношение звуков*. Сравнивая свою речь с речью взрослых, дошкольник может обнаружить собственные речевые недостатки.

Ребёнок шестого года жизни свободно использует средства *интонационной выразительности*: может читать стихи грустно, весело или торжественно, способен регулировать громкость голоса и темп речи в зависимости от ситуации (громко читать стихи на празднике или тихо делиться своими секретами и т. п.).

Дети начинают употреблять *обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова*. Словарь детей активно пополняется *существительными*, обозначающими названия профессий, социальных учреждений (библиотека, почта, универсам, спортивный клуб и т. д.); *глаголами*, обозначающими трудовые действия людей разных профессий, *прилагательными* и *наречиями*, отражающими качество действий, отношение людей к профессиональной деятельности. Использует в речи синонимы, антонимы; слова, обозначающие материалы, из которых сделаны предметы (бумажный, деревянный и т. д.).

Дошкольники могут использовать в речи *сложные случаи грамматики*: несклоняемые существительные, существительные множественного числа в родительном падеже, следовать орфоэпическим нормам языка; способны к звуковому *анализу простых трёхзвуковых слов*.

Дети учатся самостоятельно *строить игровые и деловые диалоги*, осваивая правила речевого этикета, пользоваться прямой и косвенной речью; в описательном и

повествовательном монологах способны передать состояние героя, его настроение, отношение к событию, используя эпитеты и сравнения.

Круг чтения ребёнка 5-6 лет пополняется произведениями разнообразной тематики, в том числе связанной с проблемами семьи, взаимоотношений со взрослыми, сверстниками, с историей страны. Малыш способен удерживать в памяти большой объём информации, ему доступно *чтение с продолжением*. Практика анализа текстов, работа с иллюстрациями способствуют углублению читательского опыта, формированию *читательских симпатий*.

Ребенок к 6 годам свободно называет свое имя, фамилию, адрес, имена родителей и их профессии.

Возрастные особенности детей 6 – 7 лет

Возраст 6 – 7 лет характеризуется как период существенных изменений в организме ребенка и является определенным этапом созревания организма. В этот период идет интенсивное развитие и совершенствование опорно-двигательной и сердечно-сосудистой систем организма, развитие мелких мышц, развитие и дифференцировка различных отделов центральной нервной системы.

Характерной особенностью данного возраста является так же развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

Внимание. Если на протяжении дошкольного детства преобладающим у ребенка является непроизвольное внимание, то к концу дошкольного возраста начинает развиваться произвольное внимание. Ребенок начинает его сознательно направлять и удерживать на определенных предметах и объектах.

Память. К концу дошкольного возраста происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

Развитие мышления. К концу дошкольного возраста более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Развитие воображения идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений.

В сфере развития речи к концу дошкольного возраста расширяется активный словарный запас и развивается способность использовать в активной речи различные сложно грамматические конструкции.

Психическое развитие и становление личности ребенка к концу дошкольного возраста тесно связаны с развитием самосознания. У ребенка 6 – 7 летнего возраста формируется

самооценка на основе осознания успешности своей деятельности, оценок сверстников, оценки педагога, одобрения взрослых и родителей. Ребенок становится способным осознавать себя и то положение, которое он в данное время занимает в семье, в детском коллективе сверстников.

Формируется рефлексия, т. е. осознание своего социального «я» и возникновение на этой основе внутренних позиций. В качестве важнейшего новообразования в развитии психической и личностной сферы ребенка 6 – 7 летнего возраста является соподчинение мотивов. Осознание мотива «я должен», «я смогу» постепенно начинает преобладать над мотивом «я хочу».

Осознание своего «я» и возникновение на этой основе внутренних позиций к концу дошкольного возраста порождает новые потребности и стремления. В результате игра, которая является главной ведущей деятельностью на протяжении дошкольного детства, к концу дошкольного возраста уже не может полностью удовлетворить ребенка. У него появляется потребность выйти за рамки своего детского образа жизни, занять доступное ему место в общественно-значимой деятельности, т.е. ребенок стремится к принятию новой социальной позиции – «позиции школьника», что является одним из важнейших итогов и особенностей личностного и психического развития детей 6 – 7 летнего возраста.

Успешность обучения во многом зависит от степени подготовленности ребенка к школе.

Готовность к школе включает несколько составляющих компонентов: прежде всего физическую готовность, которая определяется состоянием здоровья, зрелостью организма, его функциональных систем, т.к. школьное обучение содержит определенные умственные и физические нагрузки.

Что же включает в себя психологическая готовность к школьному обучению?

Психологическая готовность к школе включает в себя следующие компоненты:

- личностная готовность включает формирование у ребенка готовности к принятию новой социальной позиции – положение школьника, имеющего круг прав и обязанностей. Эта личностная готовность выражается в отношении ребенка к школе, к учебной деятельности, учителям, самому себе. Готовым к школьному обучению является ребенок, которого школа привлекает не внешней стороной, а возможностью получать новые знания. Личностная готовность также предполагает определенный уровень развития эмоциональной сферы. К началу школьного обучения у ребенка должна быть достигнута сравнительно хорошая эмоциональная устойчивость, на фоне которой возможно развитие и протекание учебной деятельности;

- интеллектуальная готовность предполагает наличие у ребенка кругозора, запаса конкретных знаний. Должно быть развито аналитическое мышление (умение выделить основные признаки, сходства и различия предметов, способность воспроизвести образец), произвольная память, владение разговорной речью, развитие тонкой моторики руки и зрительно-двигательная координация.

- социально-психологическая готовность этот компонент готовности включает в себя формирование тех качеств, которые позволяют общаться с другими детьми, учителем.

Ребенок должен уметь войти в детское общество, действовать совместно с другими, уметь подчиняться интересам и обычаям детской группы.

1.2. Цель и задачи программы:

Цель: Развитие логического мышления дошкольников, развитие творческих, познавательных особенностей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Задачи:

- Обучение пониманию и решению логических задач.
- Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления.
- Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование.
- Развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
- Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
- Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм

1.3. Планируемые результаты освоения программы дополнительного образования

К концу реализации программы дети научатся:

- различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- Повышение степени активности в самостоятельной деятельности.

- высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение. Ожидаемым результатом в работе с родителями является:
- Повышение педагогической культуры родителей.
- Формирование интереса к развивающим играм.

1.4. Содержание программы

Занятия по знакомству с игровой технологией В. В. Воскобовича начинаются уже в средней, старшей и подготовительной. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность. В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления. Всё обучение осуществляется в естественном, самом привлекательном для детей виде деятельности—игре. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребенка дошкольного возраста. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Взрослому остается лишь эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Даже 3-4 летние малыши пытаются фантазировать, сочиняя необычные продолжения известных сказок. В старшем возрасте дети уже могут придумать свою оригинальную сказку или историю на заданную тему. Что является необходимым для организации педагогической работы по программе «Сказочные лабиринты игры»

1.Определение приоритетных направлений и задач развития в разных возрастных группах, стратегии работ по их реализации, содержание и построение образовательного процесса в ДОУ.

2. Корректировка содержания данного раздела.

3.Создание развивающей среды:

- в группе оформить центр развивающих игр В. В. Воскобовича;
- оформить картотеку игр, постоянно пополняя ее стимулирующим материалом;
- проводить праздники и развлечения, театрализованные представления и т.д.с применением игр В. В. Воскобовича;
- подобрать и изготовить дидактический материал для использования на занятиях.

-подобрать иллюстрированный материал, атрибутику для проведения образовательной деятельности.

- создать условия для индивидуальной и групповой деятельности детей.

4. Оценка достижений детей и их продвижения в обучении, диагностике.

5. Разработать календарное планирование, составить конспекты занятий. 6.Использовать игровой материал в различных видах детской деятельности. 7. Работа с родителями: знакомство с основными положениями программы «Сказочные лабиринты игры» (родительские собрания, консультации, дни открытых дверей, знакомство родителей с играми, игровыми упражнениями и заданиями)

8.Обобщение и распространения опыта работы по программе: «Сказочные лабиринты игры», участие в семинарах, обмен опытом, проведение на базе ДОО методических объединений, недели педагогического мастерства.

9. Оценка педагогической деятельности по программе «Сказочные лабиринты игры».

Основные требования к развивающим играм

1.Содержательность и разнообразие тематики.

2.Постоянное, ежедневное включение развивающих игр во все формы организации педагогического процесса, что делает их такими необходимыми для детей.

3.Максимальная активность детей на всех этапах подготовки и проведения игровой деятельности.

4.Сотрудничество детей друг с другом и со взрослыми на всех этапах организации логико-математических и других игр. Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.

2. Интегрированные игровые занятия.

3. Совместную игровую деятельность детей и взрослых.

4. Конструктивную деятельность.

5. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные

1. Игровые приемы:

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

2. Практические приемы:

- манипуляция,

- превращение,
- складывание,
- выбор,
- показ,
- совместные действия,
- сравнение.

3. Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами,
- объяснение,
- описание,
- рассказ,
- сказка,
- уточнение,
- стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);
- игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала). Формы организации работы с родителями:
- консультации о подборе развивающих игр для детей;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей;
- совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- организация «Домашней игротеки»;
- разъяснительная и образовательная работа.

Учебно-тематический план для детей 4-5 лет

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Знакомство с кабинетом, правила поведения на занятиях.	1	0.5	0.5	Беседа, игры	Начальная аттестация
2	«Фонарики», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
3	«Логоформочки 3» «Лепестки»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
4	Коврограф Фонарики	1	0.5	0.5	Игровое занятие	

5	«Чудо - крестики 1» «Черепашки»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
6	«Черепашки» Коврограф	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
7	«Фонарики» «Лепестки»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
8	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Фонарики»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
9	«Чудо - соты 1» «Логоформочки 3»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
10	«Чудо - соты 1» «Логоформочки 3»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
11	«Фонарики» «Чудо - крестики 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
12	«Фонарики» «Чудо - крестики 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
13	«Черепашки» Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
14	«Чудо - крестики 1» «Чудо - соты 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
15	«Фонарики» «Логоформочки 3»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
16	«Чудо - цветик» «Чудо - соты 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
17	«Лепестки» «Чудо - цветик»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
18	«Черепашки» «Чудо - крестики 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
19	Чудо - цветик» «Кораблик «Плюх - Плюх»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
20	«Кораблик «Плюх - Плюх» Квадрат Воскобовича»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
21	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - соты 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
22	«Черепашки» «Лепестки»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
23	«Квадрат	1	0.5	0.5	Игровое	

	Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки»				занятие	
24	«Чудо - соты 1» «Фонарики»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
25	«Разноцветные веревочки» «Чудо - крестики 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
26	«Чудо - цветик» Квадрат Воскобовича»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
27	«Разноцветные веревочки» «Фонарики»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
28	«Чудо - соты 1» «Чудо - крестики 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
29	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
30	«Фонарики» «Черепашки»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
31	«Математические корзинки 5» Квадрат Воскобовича»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
32	«Логоформочки 3» «Чудо - соты 1» «Геоконт»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
33	«Фонарики» «Чудо - соты 1»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
34	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Кораблик «Плюх - Плюх»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
35	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Геоконт»	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
36	Веселое путешествие по Фиолетовому лесу	1	0.5	0.5	Беседа, игры	Итоговая аттестация
		36	18	18		

Учебно-тематический план для детей 5 – 6 лет

№	Название разделов,	Количество часов	Формы	Формы
---	--------------------	------------------	-------	-------

<i>n/n</i>	<i>тем</i>	<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>организации занятий</i>	<i>аттестации (контроля)</i>
1	Вводное занятие. Повторение правил поведения на занятиях.	1	0.5	0.5	Беседа, игры	Начальная аттестация
2	Волшебная считалка Математические корзинки	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
3	Магнолик удивляет Малыша Гео. Двухцветный квадрат.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
4	Цветок исполняет желания Двухцветный квадрат.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
5	Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
6	Фокусы Лисы Девятки Двухцветный квадрат.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
7	У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
8	Команда корабля отправилась в плавание. Четырёхцветный Квадрат	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
9	Помощь команды корабля Девочке Дольке. Четырёхцветный Квадрат	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
10	Друзья делят фигуры. Квадраты (Двухцветный, четырёхцветный)	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
11	Серия «Чудоголоволмки». Чудо-крестики-2	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
12	Чудоголоволмки». Чудо-крестики-3	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
13	Чудоголоволмки». Чудо-крестики-2	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
14	Чудо-крестики-2 Чудо-крестики-3	1	0.5	0.5	Игровое занятие	

15	Игры Медвежонка и Китёнка	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
16	Великая тайна Кота Филимона.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
17	Цирковое представление в Буквоцирке.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
18	Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные цифры	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
19	Прозрачные цифры, забавные цифры	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
20	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
21	Игры Малыша Гео	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
22	Краб Крабыч украшает Чудо - острова	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
23	Геоконт.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
24	Украшения Гусеницы Фифы.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
25	Как Лопушок ловил муху.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
26	В Буквоцирке появились новые артисты.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
27	Геоконт	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
28	Друзья катаются с горки.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
29	Геоконт	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
30	Геоконт	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
31	Комната теней	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
32	Пчёлка Жужа рисует картинку	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
33	Читайка в шариках	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
34	Задачи Ворона Метра	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
35	Читайка на шариках	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
36	Открытое занятие Путешествие по Фиолетовому лесу	1	0.5	0.5	Беседа, игры	Итоговая аттестация
		36	18	18		

Учебно-тематический план для детей 6 – 7 лет

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Повторение правил поведения на занятиях.	1	0.5	0.5	Беседа, игры	Начальная аттестация
2	В Буквоцирке появились новые артисты.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
3	Геокопт	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
4	Друзья катаются с горки.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
5	Геокопт	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
6	Геокопт	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
7	Комната теней	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
8	Пчёлка Жужа рисует картинку	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
9	Читайка в шариках	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
10	Задачи Ворона Метра	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
11	Читайка на шариках	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
12	Новые загадки	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
13	Шнур Затейник	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
14	Шнур Затейник	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
15	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
16	Шнур Затейник	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
17	Гусеница Фифа учится читать	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
18	Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
19	Квадрат Воскобовича	1	0.5	0.5	Игровое занятие	

20	Занятия в Школе Волшебства	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
21	Замок Превращений. Шнуровки.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
22	Чудо - крестики (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка)	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
23	Игры Пчёлки Жужи с Крутиком По	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
24	Крутик По ищет жителей Чудо - островов	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
25	На арене Цифроцирка	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
26	На арене Цифроцирка	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
27	Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка.	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
28	Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
29	В Замке Превращений встреча неожиданных гостей	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
30	Девочка Долька и Красивая бабочка	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
31	Девочка Долька и Красивая бабочка	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
32	Незримка Всюсь получил оригинальный подарок	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
33	Незримка Всюсь получил оригинальный подарок	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
34	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
35	Фокусы Филимона Коттерфильда	1	0.5	0.5	Игровое занятие	
36	Открытое занятие Путешествие по Фиолетовому	1	0.5	0.5	Беседа, игры	Итоговая аттестация

	лесу					
		36	18	18		

Содержание учебного плана программы

4-5 лет

Сентябрь.

1. Вводное занятие.

Познакомить детей с кабинетом, с правилами поведения на занятиях, показать игры.

2. «Фонарики», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) Группировка фигур по цвету (красный, зеленый), определение размера (большой, маленький), решение простых задач на изменение размера, понимание пространственных характеристик «слева» и «справа». Складывание прямоугольника и треугольника путем сгибания квадрата пополам, по горизонтали и вертикали.

3. «Логоформочки 3» «Лепестки» Составление целого из двух частей придумывание образных названий. Поиск фигур по цвету (красный, зеленый, синий и желтый), конструирование силуэта «цветок» из четырех частей. Составление «башни» из фигур - головоломок по простому алгоритму (цвет). Поиск фигур по цвету, составление башни из фигур, понимание пространственных характеристик предметов относительно друг друга.

4. Коврограф Фонарики Поиск фигур по размеру (маленький и большой) составление по образцу горизонтального ряда по цветам радуги. Поиск геометрических фигур по цвету и размеру, сравнение по форме. Сравнение по форме, получение нового образа за счет перемещения предмета в пространстве (перевернуть).

Октябрь.

1. «Чудо - крестики 1» «Черепашки» Складывание фигур «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве. Сравнение по цвету, составление силуэта «домик» из двух частей по образцу. Составление силуэтов «Пчелка» путем наложения частей на схему.

2. «Черепашки» Коврограф Придумывание, на что похоже игровое поле, определение количества, называние цветов (красный, оранжевый, зеленый, желтый, синий), составление фигур - головоломок из двух, четырех, пяти частей. Поиск геометрических фигур по образному названию, составление силуэтов в «вазочка» и «башенка» из двух частей по образцу, сравнение друг с другом, беседа на тему «Идем в гости».

3. «Фонарики» «Лепестки» Поиск геометрических фигур по цвету и размеру, сравнение по форме. Сравнение по форме, получение нового образа за счет перемещения предмета в пространстве (перевернуть).

4. Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Фонарики» Складывание фигур «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве. Сравнение по цвету, составление силуэта «домик» из двух частей по образцу.

Ноябрь

1. «Фонарики» «Логоформочки 3» Поиск геометрических фигур по форме и цвету, сравнение по форме, придумывание, на что похожи геометрические фигуры. Составление силуэтов «дверь» и «сумка» из частей квадрата и круга по образцу.
2. «Чудо - цветик» «Чудо - соты 1» Составление целого из двух, трех, четырех частей, отсчитывание необходимого количества предметов (один - четыре). Составление силуэта «растение» путем наложения частей на схему по образцу; придумывание названий цветам.
3. «Лепестки» «Чудо - цветик» Поиск по цвету (голубой, синий, белый), понимание пространственных характеристик «слева», «справа», «центр», конструирование силуэта «шляпа» по образцу, беседа «О головных уборах». Составление целого из частей, деление предмета на две части, сравнение по количеству, понимание характеристики «поровну», беседа «О строении растений».
4. «Черепашки» «Чудо - крестики 1» Поиск по цвету и размеру, сравнение по цвету. Группировка геометрических фигур по форме, называние ее, отгадывание, загадки «О бабочки», составление силуэта «бабочка» по образцу, поиск фигуры «круг» по описанию («найти фигуру у которой нет углов»).

Декабрь

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки» Сравнение по форме и цвету, складывание из квадрата прямоугольников разного цвета. Определение длины трех предметов (веревочек).
2. «Чудо - соты 1» «Фонарики» Составление силуэта «горшочек с кашей» из двух частей по образцу. Поиск геометрических фигур по форме и цвету, сравнение по форме, придумывание, на что похожи геометрические фигуры. Составление силуэтов «дверь» и «сумка» из частей квадрата и круга по образцу.
3. «Разноцветные веревочки» «Чудо - крестики 1» Определение длины трех предметов (веревочек). Составление силуэта «медвежонок» путем наложения частей на схему, понимание пространственной характеристики «справа».
4. «Чудо - цветик» Квадрат Воскобовича» Составление силуэтов «елочка» путем наложения частей на схему по образцу, сравнение их по высоте и ширине. Самостоятельное складывание фигуры «конфета»

Январь

1. «Математические корзинки 5» Квадрат Воскобовича» Определение количества предметов в пределах пяти, отсчитывание и уравнивание до необходимого количества. Самостоятельное конструирование прямоугольника красного цвета, складывание фигуры «мышка» по образцу.
2. «Логоформочки 3» «Чудо - соты 1» «Геоконт» Сравнение по цвету и форме, составление силуэтов «грибок» и «кораблик» из двух частей без опоры на образец. Различение геометрических фигур, сравнение их по цвету и размеру, составление

силуэтов «грибок», «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседа на тему «Грибы».

3. «Фонарики» «Чудо - соты 1» Различение и называние формы и размера геометрических фигур, конструирование контуров фигур разного размера, сравнение по форме и размеру, придумывание, на что похоже изображение. Сравнение по форме и размеру, беседа о строении дома, конструирование силуэта «дом» по образцу.

4. Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Кораблик «Плюх - Плюх» Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа - налево», сравнение по цвету. Складывание фигуры «мышка» по образцу.

Февраль

1. Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Фонарики» Отгадывание загадок о еже, складывание фигуры «ежик» по образцу. Поиск по форме, сравнение по цвету и размеру, решение простейшей задачи с противоречием.

2. «Лепестки» «Математические корзинки 5» Составление целого из двух, трех, четырех частей, отсчитывание необходимого количества предметов (один - четыре). Определение количества предметов в пределах пяти, отсчитывание и уравнивание до необходимого количества.²²

3. «Черепашки» «Чудо - соты 1» Группировка предметов по размеру, составление горизонтального ряда по цветам радуги. Различение геометрических фигур, сравнение их по цвету и размеру, составление силуэтов «грибок», «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседа на тему «Грибы».

4. «Фонарики» «Геокоонт» Различение и называние формы и размера геометрических фигур, конструирование контуров фигур разного размера, сравнение по форме и размеру, придумывание, на что похоже изображение. Сравнение по форме и размеру, беседа о строении дома, конструирование силуэта «дом» по образцу.

Март

1. «Чудо - цветик» «Чудо - соты 1» Творческое конструирование силуэтов «цветы», придумывание названий и составление простых описательных рассказов.

2. «Геокоонт» «Чудо - цветик» Отсчитывание необходимого количества предметов, ориентировка предметов в пространстве.

3. «Математические корзинки 5» «Шнурзатейник» Самостоятельное отсчитывание необходимого количества предметов (один-три), обозначение их числом. Развитие координации «глаз - рука» и мелкой моторики рук («вышивание» от одной до трех дорожек).

4. Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Шнурзатейник» Конструирование фигуры «звездочка», по образцу взрослого, самостоятельное складывание геометрических фигур (треугольников) разного цвета. Тренировка мелкой моторики рук и координации «глаз - рука», «вышивание» геометрических фигур, называние 23 их формы (квадрат, прямоугольник).

Апрель

1. «Геоконт» «Фонарики» Конструирование контуров геометрических фигур («квадрат») заданного размера («большой и маленький»), трансформация одной геометрической фигуры («квадрат») в другую («треугольник»). Придумывание и конструирование силуэта «скворечник».
2. «Прозрачная цифра» «Геоконт» Группировка по цвету, составление цифр «один» путем наложения частей на трафарет, соотнесение цифры «один» с количеством предметов, которое она обозначает. Придумывание контура «Сундук», называние формы и материала.
3. «Чудо - крестики 1» «Чудо - соты 1» Составление силуэта «ключ» по образцу, конструирование силуэта «Елочка» путем наложения деталей на схему, беседа «О местах произрастания этого растения». Составление силуэта «Кувшинка» путем наложения частей на схему, беседа «О местах произрастания этого растения».
4. «Черепашки» «Шнур» Группировка предметов по цвету и размеру, сравнение по количеству. «Вышивание» контуров геометрических 24 затейник» фигур («квадрат» и «треугольник»), придумывание, на что похоже изображение.

Май

1. «Фонарики» «Логоформочки 3» Конструирование силуэта «рыбка» по образцу, придумывание названия рыбкам. Понимание пространственных характеристик «верх», «низ», сравнение двух фигур и определение одинаковой части, понимание простого алгоритма и выполнение его.
 2. «Математические корзинки 5» Квадрат Воскобовича (двухцветный) Отсчитывание необходимого количества предметов (два и пять), называние недостающего до пяти количества. Складывание фигуры «ежик» по образцу, придумывание и конструирование любой фигуры, составление простого описательного рассказа.
 3. «Прозрачный квадрат» «Геоконт» Самостоятельное составление квадрата из двух геометрических фигур. Конструирование контура прямоугольника и треугольника по словесному заданию
 4. «Черепашки» «Чудо - соты 1» Составление фигур - головоломок по простому алгоритму (цвет, форма или количество частей).
- Коврограф «Чудо - цветок» Составление целого из частей, путем наложения. №8
Итоговая диагностика Анализ развития основных психических процессов.

Содержание учебного плана программы

5-6 лет.

Сентябрь

1. Вводное занятие Повторение правил поведения на занятиях. Игры со знакомыми детям играми по желанию Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки» «Геоконт» «Игровизор» «Шнур-затейник»

3. Математические корзинки Волшебная считалка В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше» «меньше», учатся добавлять и убавлять Учатся определять пространственное положение предметов Математические корзинки 5-10, малыш Гео, Чудо крестики 3

4. Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео. Продолжить знакомство с игрой. Знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек «Фиолетовый лес» с использованием сказки «Тайна Квадратика», конструктор цифр «Волшебная восьмёрка»

Октябрь

1.Цветок исполняет желания Двухцветный квадрат. Развивать умения складывать фигуру путём перемещения частей в пространстве. Учить соотносить свойства предмета с предложенным образцом, выполнять задание по схеме сложения фигур. Знакомство со сказкой. Чудо-крестики 2 Лепестки26

2. Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат. Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, конструировать цифры из конструктора. Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон. Забавные цифры, конструктор цифр, прозрачные цифры Поддерживать желание ребенка придумать сказку, приключение, записать придуманное ребенком.

3. Фокусы Лисы Девятки Двухцветный квадрат. Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами. Учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании Лиса-фокусница, Чудо-цветик Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.

4. У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат. Развивать умения составлять целое из разного количества частей, называть полученное число. Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию. Девочка Долька, Чудокрестики 2, Чудо-цветик Сказочная область «Фиолетовый лес». Встреча с персонажем вороном - Метром.

Ноябрь

1. Чудо-крестики 2 Чудо-крестики-3 Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему. Чудо – крестики 2 и 3

2. Игры Медвежонка и Китёнка Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры по точкам координатной сетки. Геоконт , Чудо – крестики, Пчёлка Жужа, Краб Крабыч

3. Великая тайна Кота Филимона. Развивать умения конструировать букву из частей, находить геометрические фигуры. Конструктор букв, Логоформочки, Филимон Коттерфильд и Крутик По

4. Цирковое представление в Буквоцирке. Развивать умения составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву. Развивать внимание, память, умение анализировать, развивать монологическую речь. Сказочная область Фиолетовый лес. Знакомство с новым персонажем «Магноликом» Конструктор букв, Чудо – соты 1, Кот Филимон

Декабрь

1. Краб Крабыч украшает Чудоострова Развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их. «Фиолетовый лес» Конструктор цифр, Чудосоты 1, Краб Крабыч.
2. Геоконт. Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево) Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.
3. Украшения Гусеницы Фифы. Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости. Знакомство с конструктором. Разучивание считалки. Конструктор буквы, Прозрачная цифра, пособие Лепестки, Гусеница Фифа.
4. Как Лопушок ловил муху. Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок, конструировать из них домик по схеме и словесной конструкции. Чудо-крестики 2, Геоконт, Игровизор, Лопушок

Январь

1. Геоконт Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево) Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.
2. Геоконт Комната теней Продолжать знакомить с конструированием различных по сложности фигур, создавать сюжетную композицию, придумывать сказку. Развивать умения составлять предметный силуэт по схеме, понимать вертикальную линию симметрии «Фиолетовый лес» квадрат Воскобовича, Игровизор Малыш Гео и Краб Крабыч
3. Пчёлка Жужа рисует картинку Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать изображение. Чудо – крестики 3, Игровизор, фломастеры. Пчёлка Жужа.
4. Читайка на шариках Учить в самостоятельных или совместных играх складывать различные слова из двух, трех букв. Читайка

Февраль

1. Новые загадки Закреплять умения делить фигуру на части, находить среди множества фигур одну по словесному описанию, придумывать загадку о предмете Фиолетовый лес Логоформочки 5, Игровизор, Крутик По, Яблонька.
2. Шнур затейник Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука Шнур-затейник

3. Шнур затейник Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука Шнур-затейник
4. Как зверята заполняли корзинки Магнолика Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, определять состав десяти из двух меньших . Математические корзинки 10,Забавные цифры, Магнолик

Март

1. Крутик По ищет жителей Чудоостровов Развивать умения решать задачи на поиск фигур по признакам, придумывать действие за сказочного персонажа и рассказывать о них, конструировать контур по точкам координатной сетки, придумывать на что похоже изображение. Чудо-крестики 3, Геоконт , коврограф, Крутик По, Мишка, Каррчик и Тимошка.
2. На арене Цифроцирка Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации. Волшебная восьмёрка, шнур-затейник, Забавные цифры, схема « бокал»
- 3.На арене Цифроцирка Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и Волшебная восьмёрка, шнур-затейник, Занятия в Школе Волшебства Чудо - крестики Развивать умения придумывать слова из заданных букв, определять предмет по его части, понимать классификацию транспорта. Учить работать в паре при составлении фигур по схемам. Развивать умения сравнивать, анализировать. Развивать зрительную память, пространственное мышление Фиолетовый лес. Ромашка, Чудокрестики 3, Околесик.
4. Замок Превращений. Шнуровки. Формировать умения решать задачи на складывание фигур разного цвета путём трансформации, поиск фигур по признакам. Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус. Прозрачная цифра, Змейка, шнуровки

Апрель

1. Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях. Геоконт, ШнурЗатейник, Прозрачный Квадрат, Кот Филимон, Ворон
2. В Замке Превращений встреча неожиданных гостей Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета , рисовать контур квадрата по точка координатной сетки, делить фигур на части, решать задачу на сравнение их по размеру, вовлечь в беседу на тему « Нежданные гости» Квадрат Воскобовича, Геовизор, листы бумаги и фломастеры.
3. Девочка Долька и Красивая бабочка Развивать умения решать задачи понимать отношение «частьцелое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки Чудо-цветик, Чудокрестики 3, Прозрачные цифры и буквы, Цветные квадраты, Долька, Лапушок, Фифа

4. Девочка Долька и Красивая бабочка Развивать умения решать задачи понимать отношение «частьцелое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки Чудо-цветик, Чудокрестики 3, Прозрачные цифры и буквы, Цветные квадраты, Долька, Лапушок, Фифа

Май

1. Геоконт Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево) Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

2. В замке Превращений готовят праздничный обед Развивать умения складывать фигуры по схеме и собственному желанию, рассказывать о назначении предмета, рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию её признаков, придумывать и составлять картинку из пластинок путём наложения их друг на друга Квадрат Воскобовича, Конструктор букв, Змейка, Прозрачная цифра, Прозрачный квадрат, Игровизор.34

3. Волшебные веревочки Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус. Шнуровки

4. Паучку Юку снится странный сон Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки, видоизменять одни геометрические фигуры в другие, составлять фигуры головоломки из разных частей, выкладывать из них диагональный ряд, высказывать свои предположения. Геоконт, Чудокрестики 3. Схема лесенки, Паук Юк, ворон Метр

Содержание учебного плана программы

6-7 лет.

Сентябрь

1. Вводное занятие Повторение правил поведения на занятиях. Игры со знакомыми детям играми по желанию Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки» «Геоконт» «Игровизор» «Шнур-затейник»

3. Математические корзинки Волшебная считалка В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше» «меньше», учатся добавлять и убавлять Учатся определять пространственное положение предметов Математические корзинки 5-10, малыш Гео, Чудо крестики 3

4. Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео. Продолжить знакомство с игрой. Знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек «Фиолетовый лес» с использованием сказки «Тайна Квадратика», конструктор цифр «Волшебная восьмёрка»

Октябрь

1. Команда корабля отправилась в плавание. Четырёхцветный Квадрат Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер. Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом) Кораблик «Брызг-Брызг» Гусь и Лягушки, квадраты
2. Помощь команды корабля Девочке Дольке. Четырёхцветный квадрат Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать фигуры в соответствии со схемой. Знакомство с новыми персонажами (Шуты) Учить складывать фигуры по схеме и заданным условиям. Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Чудо-цветик, Геоконт и квадрат. Персонажи игры приходят в гости из Фиолетового леса.
3. Друзья делят фигуры. Квадраты (Двухцветный, четырёхцветный) Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств. Учить применять полученные навыки при решении задачи, подбирать Чудо-крестики, Шнурзатейник, пчёлка Жужа, Медвежонок и Китёнок Тимошка²⁷ нужных персонажей, придумывать приключения героев.
4. Серия «Чудоголоволонки и». Чудо-крестики-2 Продолжаем осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения. Чудо-крестики 2

Ноябрь

1. Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные цифры Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям. Развивать умение определять пространственное отношения элементов. Развивать память, внимание, речь. Герои Цифроцирка, прозрачные цифры Математические корзинки
2. Прозрачные цифры, забавные цифры Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям. Развивать Герои Цифроцирка, прозрачные цифры Математические корзинки²⁸ умение определять пространственные отношения элементов. Развивать память, внимание, речь.
3. Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами Развивать умения действовать с числами, конструировать по координатным точкам Учить создавать словесные модели цифр первого десятка. Игра «Математические корзинки 10», Геоконт, Забавные цифры, Гусеница Фифа.
4. Игры Малыша Гео Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия Прозрачные цифры, Конструктор цифр, Квадраты, Малыш Гео, Ворон Метр.

Декабрь

1. В Буквоцирке появились новые артисты. Развивать умения выделять первую букву в словах, составлять букву из частей. Учить при помощи игрового пособия выстраивать изображение по словесной формуле и переносить изображение на Геоконт. развивать

внимание, пространственное мышление, зрительный ориентир. Конструктор букв, геоконт, персонажи буквоцирка (Арлекин, Орлекин и т д)

2. Геоконт Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.29 добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ,право, лево)

3. Друзья катаются с горки. Геоконт Развивать умения называть признаки сезона, придумывать и рассказывать о сказочной зиме, находить фигуры по форме, сравнивать их между собой. Продолжить осваивать конструктор, составлять фигуры по образцу, по замыслу, переносить на бумагу, заштриховывать не выходя за линии, давать словесное описание. «Фиолетовый лес» Чудо-крестики 2, геоконт и сказочные персонажи

4. Геоконт Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ,право, лево) Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

Январь

1. Задачи Ворона Метра Развивать умения объяснять логическое значение слов, понимать соотношение частьцелое. Геоконт, Чудо-цветик, квадрат Воскобовича, Фиолетовый лес30

2. Читайка на шариках Составлять слова с ориентиром на плоскости листа, закрепить понятия верхний, нижний угол, право, лево. Придумывать предложение с составленным словом.

Февраль

1. Шнур затейник Продолжать игры со шнуровками. Поддерживать выполнение самостоятельно придуманных заданий. Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука Шнур-затейник

2. Гусеница Фифа учится читать Развивать умение находить зеркально написанные буквы, понимать смысл прочитанных слов, составлять из букв слова. Находить фигуры по признакам. Прозрачный квадрат, Прозрачные буквы и цифры, Лапушок и Гусеница Фифа

3. Квадрат Воскобовича Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию. Квадрат Воскобовича

4. Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек. Квадрат Воскобовича Развивать умения конструировать букву из частей по схеме, составлять слово из букв, придумывать и конструировать силуэт «цветок», похожий на сказочного героя Конструктор букв, Шнур – затейник Забавные буквы, Девочка Долька, Гусеница Фифа, Пчёлка Жука, Кот Филимон

Март

1. Чудо-крестики (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка) Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус. Чудо-крестики

2. Игры Пчёлки Жуки с Крутиком По Развивать умения решать задачу на ориентировку в пространстве составлять предметный силуэт по схеме, понимать алгоритм расположения

частей на игровом поле, придумывать цветы заданного цвета, предположения. Высказывать предположения.

3. Логоформочки 5, Чудо-цветик Крутик По, пчёлка Жужа. словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации. Забавные цифры, схема « бокал»

4. Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка. Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации. Волшебная восьмёрка, шнур-затейник, Забавные цифры, схема « бокал»

Апрель

1. Необычная яблонька в Фиолетовом лесу Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному Логоформочки, Яблонька, Крутик По , Пчёлка Жужа33 предмету.

2. Необычная яблонька в Фиолетовом лесу Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному предмету. Логоформочки, Яблонька, Крутик По , Пчёлка Жужа

3. Незримка Всюсь получил оригинальный подарок Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путём наложения пластинок друг на друга, придумывать и конструировать силуэт или картинку из частей, создавать контур предмета по рисунку. Прозрачная цифра, Геоконт, Чудокрестики, Гео, Лопушок, Незримка Всюсь, Мишик , Жужа.

4. Фокусы Филимона Коттерфильда Развивать умения составлять слоги из букв. А из слогов – слово. Называть животных одной среды обитания, конструирование их силуэтов из частей, придумывать загадки. Чудо – цветик, Кот Филимон, Теремки Воскобовича.

Май

1. Геоконт Порядковый счет в пределе 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево) Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

2. Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию. Развивать умения выбирать ряды и играть в них, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам, называть фрукты заданного цвета, видоизменять силуэт, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его видоизменения. Логоформочки 5, Прозрачный квадрат, Малыш Гео, Крутик По.

3. Как Ворон Метр снимал Фильм Развивать умения придумывать и конструировать сюжетную картинку из частей по теме, придумывать по ней рассказ, выкладывать контур по точкам координатной сетки, переносить изображение на лист бумаги дорисовывать его

до предметного контура. Чудо-крестики-3, Геокоонт, Геовизор, Квадрат Воскобовиа, Забавные буквы, Забавные цифры, все персонажи Фиолетового леса.

4. Итоговая диагностика Диагностика развития психических процессов «Найди отличия» «Сложи картинку» «Исследование словесной памяти» «Исследование зрительной памяти» «Разложи по размеру» «Нелепицы» «Какие предметы спрятаны в рисунках» «На что похоже».

1.5. Формы аттестации и их периодичность

Мониторинг образовательных результатов по программе осуществляется 3 раза в год: входная диагностика (сентябрь), промежуточная диагностика (конец декабря), итоговая диагностика (конец мая).

Промежуточная диагностика проводится в течение учебного года по темам программы, не предполагает фиксацию результатов в итоговых диагностических картах, проходит в виде опроса, самооценки, рефлексии, решения конструктивных и иных задач по изучению раздела, темы.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение

Направление программы «Сказочные лабиринты игры» связано с идеями обогащенного развития детей дошкольного возраста, обеспечение целостного развития личности ребенка, осознание ребенком своих потребностей, возможностей и способностей. В этой связи для реализации программы необходимо:

-Создание комфортной развивающей среды;

-Наличие центра развивающих игр;

-Наличие пособий (коврограф «Ларчик», «Фиолетовый лес») и приложений к ним деятельности;

-Изображения персонажей сказок для введения в игру;

-Игровые наборы по количеству детей;

-Наличие дополнительных технических средств обучения

-Развивающие игры:

«Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат» (двух и четырехцветный), «Змейка», «Геокоонт», «Шнур-затейник», «Счетовозик», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Математические корзинки», «Чудо-цветик», «Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Фонарики», «Лепестки», «Логоформочки», «Конструктор букв», «Ромашка», «Яблонька», «Снеговик», «Прозрачная буква», «Теремки», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Кораблик «Буль-Буль» «Кораблик «Плюх-Плюх»

2.2. Условия реализации программы

Помещение для занятий – кабинет допобразования, с рисунком «Фиолетовый лес» на стене. Мебель: шкаф для пособий, стол и стул для педагога, столы и стулья для детей, мольберт, доска магнитная, ковровограф «Ларчик» Техническое оборудование: ноутбук, магнитофон. Учебно-методические и игровые материалы по программе.

2.3. Календарный учебный график

Планирование образовательного процесса

Количество занятий в неделю 1, в месяц 4 занятия. В год проводится 36 занятий

	Распределение времени для реализации художественно – эстетическое развитие в нетрадиционной технике рисования		
	От 4-5лет	От 5 - 6лет	От 6 - 7 лет
Продолжительность занятия.	15 -20м	20 – 25 м	25 – 30 м
Периодичность в неделю	1 раз	1 раз	1 раз
Количество часов в месяц	1ч 10м	1 час 40 м	2 часа
Количество часов в год	36 часов	36часов	36 часов

2.4. Оценочные материалы

Критерии

Методика

исследования

Описание

Количественные и порядковые числительные

Диагностическое задание:

«Разложи по номерам»

Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов.

Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибками на свободные места в «корзинках».

Высокий-задание выполняет самостоятельно;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий-не может выполнить все параметры.

Диагностическое задание:

«Посчитай от 1 до 9»

Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9.

Задание: 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.

Высокий- выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры

Ориентировка в пространстве и во времени

Диагностическое задание

«Цифры»

Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9.

Задание: 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».

Высокий- задание выполняет самостоятельно;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Диагностическое задание

«Пространственные отношения»

Игра «Коврограф», разноцветные веревочки – самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты.

Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Конструктивные решения в процессе

Диагностическое задание

«Сложи квадрат»

Игра «Прозрачный квадрат» - в результате перекладывания, изменения способов размещения сложить квадрат.

Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической

фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.

Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая 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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Диагностическое задание

«Фигура по замыслу»

Игра: «Геокоонт» - сконструировать предметы разных размеров.

Задание: 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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Речевые высказывания ребенка

Диагностическое задание

«Сочини сказку»

Игра «Чудо - цветок» -составить описательный рассказ о предмете.

Задание: 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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) – пересказ сюжета сказки.

Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Диагностическое задание

«Название живых существ»

Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей.

Задание: 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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Применение способов скрепления, соединения деталей

Диагностическое задание

«Алфавит »

Игра « Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита.

Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Диагностическое задание

«Последовательное действие »

Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание.

Задание: Ребенку предлагается 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,Ь,К,А и придумать новые свои слова.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Этапность действий,

Диагностическое задание

«Задание на внимание»

Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку.

Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Умеет принимать общую цель

Диагностическое задание

«Общая цель»

Игра: « Чудо соты»

Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету,
по количеству частей (1, 2, 3, 4.)

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами.

Задание: 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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Создание постройки по замыслу, схемам

Диагностическое задание

«Постройка по замыслу и схеме»

Игра «Геоконт»-свободное моделирование

Задание: 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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Конструирование по словесной модели.

Диагностическое задание

«Конструирование по словесной модели»

Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет.

Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».

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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.

Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Построение симметричных и несимметричных фигур

Диагностическое задание:

Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру.

Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок)

Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру -«крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Игра « Квадрат Воскобовича»

по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель.

Задание: «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.

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в предметы.

Задание: 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.

Поиск и установление закономерностей

Диагностическое задание:

«Установление закономерности»

Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого

Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

Игра: «Лого-формочки»

Задание: педагог выкладывает фигуру "грибок" на линейке, а ребенку предлагается найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. Далее ребенок объясняет из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник).

Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

Низкий- не может выполнить все параметры.

2.5. Список литературы

1. Адлер В.Н., Черкисова О.Н. Экологические сказки фиолетового леса. Формирование экологического сознания дошкольников: Методические рекомендации/ под редакцией Вакуленко Л.С.—Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», --2017. – 80 с.: ил.—(Серия «Сказочные лабиринты игры»).
2. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: «Метода»,2013.
3. Кралина М.В. Логика: для обучения детей в семье, детском саду и далее... - Екатеринбург: Е – Фактория, 1999.
4. Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и к игровому комплекту «Мини-ларчик»
5. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/ Под ред. В.В.Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.--Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», --2017. – 176 с.: 4 цв. вкл.—(Серия «Сказочные лабиринты игры»).
6. Харько Т.Г. «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, СПб, 2013.
7. Харько Т.Г. Воскобович В.В. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», С-Петербург, 2007.

Приложения