

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города
Нижневартовска детский сад №21 «Звездочка»**

ПРИНЯТА:

**Педагогическим советом
МАДОУ Протокол №1
от 30.08.2024г.**

УТВЕРЖДЕНО:

**приказом заведующего города
Нижневартовска ДС №21
«Звездочка» 30.08.2024г.
Г.А. Крамчанинова**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

интеллектуально - познавательной направленности

«Сказки фиолетового леса»

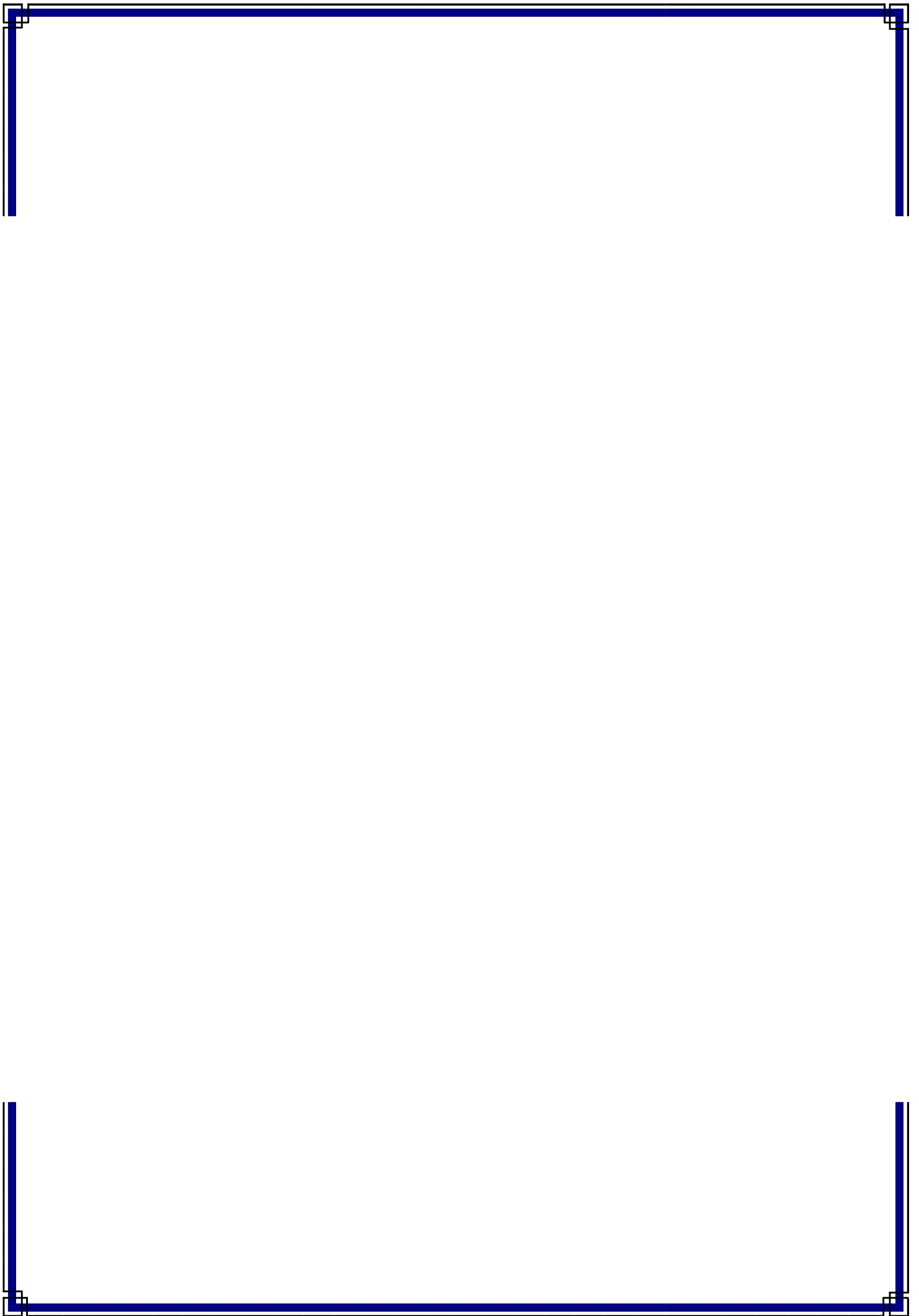
Составитель:

Вальнова М.В.

Фаезова А.Ф.

г. Нижневартовск

1	Пояснительная записка:
	актуальность программы
	уровень сложности и направленность программы
	цели и задачи программы
	характеристика категории обучающихся
	объем и сроки освоения программы
	форма обучения
	планируемые результаты освоения программы
2	Содержание программы:
	учебный план
	календарный план
3	Организационно-педагогические условия реализации программы:
	календарный учебный график
	кадровые условия
	обеспеченность методическими материалами и средствами
	материально-техническое обеспечение
4	Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы
5	Список литературы



<i>Наименование дополнительной образовательной услуги</i>	Проведение занятий по развитию интеллектуальных способностей детей «Сказки фиолетового леса»
<i>Наименование Программы</i>	Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Сказки Фиолетового леса»

<p><i>Основание разработки</i></p>	<p>для</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ. 2. Постановление Правительства РФ от 15.08.2013г. №706 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг"; 3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 №1155г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» 4. Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; 5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242); 6. Устав МАДОУ Разработана с учетом: Постановления Главного государственного санитарного врача РФ СП 2.4.3648-20 «Об утверждении «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
<p><i>Заказчик Программы</i></p>	<p>Родители (законные представители)</p>

<i>Исполнители программы</i>	Педагог – руководитель дополнительной услуги
<i>Целевая группа</i>	обучающиеся от 5 лет до прекращения образовательных отношений
<i>Цель Программы</i>	Развитие интеллектуально - познавательных способностей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

<i>Задачи Программы</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Способствовать развитию исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. 2. Способствовать развитию мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей). 3. Развивать высшие психические процессы: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения. 4. Совершенствовать процессы логико-мыслительных действий – анализа, сравнения и синтеза, совершенствование речи. 5. Формировать произвольное поведение
<i>Сроки реализации Программы</i>	1 учебный год
<i>Ожидаемые результаты реализации Программы</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения в соответствии с возрастом 2. Развития умения конструировать и складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого 3. Высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.) 4. Сформированность произвольного поведения



1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказки Фиолетового леса» разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Харько Т.Т., Воскобович В. методическими пособиями «Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Харько Т.Т.; «Развивающие игры ДОУ» Бондаренко Т.М.

Актуальность

Актуальность программы определена тем, что игры В.Воскобовича учат действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение и развивает их творческие возможности и способности. Чем раньше начать стимулировать и развивать логическое мышление, тем более высоким окажется уровень познавательной деятельности. Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольников. Игры Воскобовича на зря называют Лабиринтами. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных образовательных задач, неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется экспериментирует, творит. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Все они постепенно усложняются, поддерживают детскую деятельность в зоне оптимальной сложности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать и гордиться им в конце игры. Содержание игровых упражнений и ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и свойства, определять сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Каждая ситуация представляет собой законченный рассказ приключениях сказочных персонажей, в который вплетены логические творческие задачи, различные действия, проблемные ситуации. Проблемный поисковый, занимательный сюжет помогает интегрировать различные содержания виды деятельности, поддерживать у детей активный интерес к решению логических задач и придумыванию нового. Методику «Сказки Фиолетового Леса» можно назвать образовательным сериалом, в котором у героев постоянно происходят веселые и грустные события в жизни, и в них они разбираются, решив задачи использованием развивающих игр. Использование в игровом сюжете различных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать в конце концов получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения помогает развивать волевую регуляцию. Все игры технологии «Сказочные лабиринты игры» разделены на этапы освоения и роли взрослого на каждом из них:

Первый этап. Игры, которые состоят из большого количества достаточных

простых игровых заданий и упражнений. На этом этапе особую роль в организац
игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей
персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания

зависимости от возможностей и интересов ребенка, играет и занимается вместе

ними.

Второй этап. На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.

Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности – как самостоятельной, так и в совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых 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 предметные формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения детей.

Отличительной особенностью программы является то, что путешествуя «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом события, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно знакомясь с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности.

Уровень сложности и направленность программы

Уровень сложности программы – общекультурный (стартовый). Предполагается освоение первоначальных знаний и знакомство со спецификой данного направления. Формы обучения общедоступные и универсальные, сложность материала – минимальная. Направленность программы – социально-педагогическая.

Целью программы является развитие интеллектуально - познавательных способностей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

Задачи программы:

- Способствовать развитию исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- Способствовать развитию мыслительных процессов (конструирование словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур и установление закономерностей).
- Развивать высшие психические процессы: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения.
- Совершенствовать процессы логико-мыслительных действий – анализ, сравнения и синтеза, совершенствование речи.

- Формировать произвольное поведение

Для решения поставленных задач на занятиях кружка применяют инновационные технологии. Использование дифференцированного подхода позволяет, создавать обучающимся творческие проекты, позволяя индивидуализировать учебный процесс, дает обучающимся возможность проявлять самостоятельность. Здоровьесберегающие технологии направлены на сохранение и укрепление здоровья обучающихся.

Содержание программы состоит из следующих разделов: «Введение», «Создан

образа предметов», «Конструирование предметных форм», «Ориентирование в пространстве и на плоскости», «Количественные отношения». Каждый из которых содержит разделы и реализует отдельную задачу, основываясь, прежде всего, в интересах детей и учитывают потребности обучающихся.

Все разделы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но формирование практических умений, навыков. Теоретические занятия направлены на формирование знаний обучающихся по предмету. Практические занятия способствуют развитию у детей интеллектуально - творческих способностей. В занятиях обучающиеся осваивают основные способы и приемы сгибания, конструирования предметных форм, умения ориентироваться на плоскости и в пространстве; знакомство со свойствами предметов.

Для восприятия и развития навыков интеллектуально- познавательной работы обучающихся программой предусмотрены основные методы: игровые (манипуляции с игровыми персонажами, фигурками, побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности); практические (манипуляция, превращение, складывание, выбор, складывание, показ, совместные действия, сравнение словесные (диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка уточнение)

Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. У детей возникают схематизированные представления в процессе наглядно моделирования; представления о смене времён года, дня и ночи, представлений 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 картинкам передавая не только главное, но и детали. В высказываниях детей отражаются развивающийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в это возрасте.

В сюжетно-ролевых играх дети начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации (свадьба, болезнь, из 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, передаваем детьми

в изобразительной деятельности становятся сложнее. Рисунок 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 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. Продолжает развиваться навык обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Объем и сроки освоения программы

Срок реализации программы – 1 учебный год, для обучающихся от 5 лет до прекращения образовательных отношений. На полное освоение программы требуется 72 часа. Занятия проходят 2 раза в неделю.

Форма обучения

Форма обучения – очная. Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Наполняемость в группе составляет 6 человек. Группы формируются из разновозрастных детей (от 5 лет), имеющих различный уровень базовых знаний и умений. В кружок принимают все желающие освоить данный вид деятельности. Программа так же предусматривает включение обучающихся в образовательный процесс в течение учебного года.

Планируемые результаты освоения программы

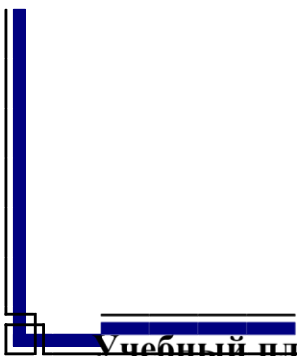
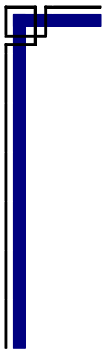
1. Развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения в соответствии с возрастом
2. Развитие умения конструировать и складывать предметные формы по собственному замыслу или описанию взрослого
3. Высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.)
4. Сформированность произвольного поведения

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

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей дошкольного учреждения, и самое главное, появляется неограниченная возможность

придумывать и творить.

2. Содержание программы



			кружка	
	1	Педагогическая диагностика	Педагогическая диагностика	
Раздел «Введение» - 7 часов				
Знакомство со свойствами предметами	1	<p>«Прозрачная Цифра» Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Познакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности, Развивать логическое мышление.</p>	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра» Упражнения сортировку «Каналишняя», «Построй такую же рядочку», «Острый глаз», Задания
	1	<p>«Прозрачная Цифра» Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Продолжать знакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – Способствовать развитию математических представлений: структуре цифр. Развивать логическое мышление.</p>	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра», Упражнения 3, «Сложи цифру и 4 6 карточке», «Найди лишнюю»
	1	<p>«Прозрачная Цифра» Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развивать творческие способности.</p>	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра» составление формы: «Ёлочка», «Гусеница».
	1	<p>«Прозрачная Цифра» Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Продолжать формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развитие творческих способностей.</p>	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра» составление формы: «До», «Вишни»

<p>Создание образа предметов</p>	<p>1</p>	<p>Закрепить с детьми свойства предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник, трапеция) умение создавать образы предметов. Занятие познавательного цикла</p>	<p>Основные свойства предметов: размер, форма, сторона, угол, вершина. Представлен</p>	<p>Игра «Двухцветный квадрат» Сказка «Тайный Квадратик»</p>
---	-----------------	---	--	---





	Развивать, память, мышление, воображение	ия	о
1	«Прямая и обратная пропорциональность»	треугольнике	Игра «Прямая и обратная пропорциональность»

	воображение.		поезд» Упражнение «Обведи фигуру и заштрихуй».
1	«Чудо соты» Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.		Игра «Чудо Соты » Составление ф рм «Девочка», «Волшебный цветок» разби ая детали Упражнение и «Обведи фигуру заштрихуй».
1	«Чудо – крестики 2-3» Познакомить с игрой. Развивать умения развивать воображение и творческие способности. Складывание фигурки по конструктивным схемам		Игра «Чудо крестики 2-3» Складывание фигурки по конструктивным схемам «Парусник», «Самолет», «Машину»
1	«Чудо – крестики 2-3» Развивать умения складывать фигурки по конструктивным схемам развивать воображение и творческие способности.		Игра «Чудо крестики 2-3» Складывание фигурки по конструктивным схемам «Чашку, «Кофейник», «Беседку»
1	«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности		Игра «Чудо – крестики 2-3» Складывать по фигурки по конструктивным схемам «Бабочку, «Павлина», «Птенца»

	1	<p>«Чудо соты» Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь</p>	<p>Игра «Чудо соты» Составление фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Зайца», «Оленя», «Верблюда», «Медведя». Упражнения и задания с «Забавными цифрами»</p>
	1	<p>«Волшебная восьмерка».</p>	<p>Игра «Волшебная</p>

Познакомить детей с новой игрой.
Разобрать детали, познакомится с
новыми

восьмерка».
Упражнения и
задания с палочками

персонажами

Развивать умения детей
строить фигуры по цвету по

игры «Выложи»

цифру, используя
считалку».

1

«Четырёхцветный Игра квадрат» «Четырёхцветный
Предложить описать квадрат»
возможности нового квадрата Совместная (сходство, различие с
деятельность двухцветным квадратом). взрослого и Продолжать
учить ребенка.
конструировать фигуры по Усложненное схеме и словесным
указаниям. задание детям с Развитие сенсорики, памяти, высоким
уровнем
внимания, логического развития

мышления;

1	<p>«Чудо – крестики 2-3»</p> <p>Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности умение понимать учебную задачу. Развитие конструктивных способностей детей.</p>	<p>Игра «Чудо крестики 2-3» по Складывание фигурки конструктивным схемам «Компьютер», «Карусель» «Беседку».</p>
1	<p>«Чудесный Круг».</p> <p>Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; Развитие конструктивных способностей; Развивает внимание, усидчивость.</p>	<p>Игра «Чудесный Круг». Составление симметричных фигур по схемам. «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали</p>
1	<p>«Чудо – крестики 2-3»</p> <p>Продолжать учить сортировать фигуры по силуэтным схемам. Развивать тактильные ощущения. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.</p>	<p>Игра «Чудо крестики 2-3» Упражнение «Смотри внимательно», «Собери правильно», «Сложи башню» «Построй дорожку»</p>

1 **«Математические Игры корзинки»** «Математические Игры с цифрами и деталями игры. числами»
 Познакомить с новой игрой, новыми персонажами, с Игры с цифрами и деталями игры. числами
 Закрепить с детьми «Сложи и сравни», количественный счет в «Посчитай, сколько грибочков лежит в пределах 10. Развивать память, мышление, каждой

воображение

корзинки»

кого больше?»

1

«Чудо – крестики 2-3»

Игра «Чудо

		Развивать внимание, мышление, память, речь	
	1	«Шнур «Затейник» Совершенствовать умения «Затейник», детей вышивать цифры и Игры с несколькими буквы и их преобразовывать в другие. Ориентироваться в «Вышивание цифр» пространстве. Развивать внимание, мышление	Игра «Шнур «Затейник», детей вышивать шнурочками
Трансформиро	1	«Четырёхцветный Алгоритм Игра вание фигуры квадрат складывания «Четырёхцветный по 1-6 по схеме Предложить описать по 1-6 по квадрат» и заданным возможности нового квадрата схеме, по Совместная условиям (сходство, различие с заданным деятельность	Учить и взрослого ребенка. 1-6 по схеме; и заданным Усложненное условием. Складывать сгибания детям с квадрата по линиям сгиба в Перекручива высоким уровнем развития
	1	разных направлениях, «Четырёхцветный Игра квадрат » Знакомство с новыми квадрат) персонажами (Шуты) Знакомство Продолжать учить складывать сказочными шутами фигуры по 1-6 по схеме; и Дрионе, Дване, заданным условием. Трине Развивать умение Упражнения из конструировать плоскостные серии «Чудо и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой, сгибая и перекручивая ее, составляя из нее другие фигуры.	«Четырёхцветный Знакомство фигуры по 1-6 Трине головоломки
Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов			
Пространствен	1	«Кораблик «Брызг-Брызг» Познакомить детей с игрой. представлени Разучивание представления освоение	ПространствеИгра «Кораблик ные Развиваем память, мышление, счета, я. пальчиковой

пространственного Математическая гимнастика.
расположения и его Упражнения на
смыслового отражения в представлении сортировку речи;
умения считать, я о цвете, «Флажки», отсчитывать
нужное высоте и «Разбери флажки количество,
определять величине, по цвету».
порядковый номер; условной
мерке.

1 **«Кораблик «Брызг-Брызг»** Основные Игры «Кораблик
Продолжать учить детей понятия «Брызг-Брызг»
ориентироваться в «луч», Загадывание пространстве,
различать «отрезок», загадок.
геометрические фигуры. «прямая», Игра «Да –Нет», Развиваем
память, «кривая» «На какой мачте мышление, речь. флажок»,
«Радуга»

1 **«Кораблик «Брызг-Брызг»** Игра «Кораблик
Учить детей измерять условной «Брызг-Брызг»
меркой. · Развитие Упражнение на
пространственного расположения. измерение меркой
Развитие памяти, «Какой высоты»,
мышления, речи. «акая самая высокая,
какая

		самая низкая»
1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг» Продолжать учить детей пользоваться условной меркой, Развитие математических представлений о цвете, высоте предмета, пространственных представлениях. Закрепить с детьми состав числа. Совершенствование интеллекта.</p>	<p>Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Работа в парах условной мерки «Лесенка», «Зага капитана», «Зага матросов».</p>
1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг» Развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логические – математические задачи; Совершенствование интеллекта; Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти. Развитие умения находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам. Развивать память, мышление, воображение.</p>	<p>Игра «Кораблик «Брызг-брызг». Упражнения «Шаловливый ветер». «Надеваем флажки». «Снова одинаковые части».</p>
1	<p>«Геокопт» Познакомить детей с новой игрой и персонажами. Учить детей правильно играть, ориентироваться в пространстве.</p>	<p>Игра «Геокопт» Упражнения составление образов «Флажок», «Вазочка», «Кораблик». Распределение паутинок по длине</p>
1	<p>«Геокопт» Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры. Совершенствовать логическое мышление, воображение.</p>	<p>Игра «Геокопт» Упражнения составление образов «Клочок», «Шляпа», самого короткого «Лягушка», самого длинного.</p>



	способности (восприятие цвета, формы, величины». Совершенствовать память,	
--	--	--

«Морковка»

Ориентирован ие на плоскости, графический диктант	1	Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь	Основные приемы графического диктанта	Игра «Игровизор». Упражнения клеточку «Зайчик», «Медвежонок.»
	1	«Игровизор». Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.		Игра «Игровизор». Упражнения клеткам «Зон», «Бант», «Косынок», Лабиринт цифр.
	1	«Игровизор». Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь		Игра «Игровизор ». Упражнения клеткам «Цветок», «Дерево», «Клумба».
Ориентирован ие в пространстве	1	«Лабиринт цифр». Продолжать развивать мелкую моторику рук. Формировать навыки ориентировки в пространстве.	Основные с приемы работы лабиринтами	Игра «Лабиринт цифр». Математический турнир.
	1	«Лабиринт букв» Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.		Игра «Лабиринт букв»- упражнения и задания
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте « Пройди к главной букве». Развивать память мышление,		Игра «Лабиринт букв»- упражнения и задания

		воображение, внимание.		
Ориентирован ие в пространстве, анализ по звуковому составу	1	<p>«Лабиринт букв» Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Умения находить буквы в Лабиринте. Развивать память мышление, воображение, внимание.</p>	Алгоритм звукового анализа.	Игра «Лабир букв»- упражнен и задания нахождение «Окошек».

	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей букв)- упражнения находить и задания на звук в слове, анализировать нахождение букв в по звуковому составу Развивать память мышление, «Составь слово» воображение внимание	Игра «Лабиринт
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей букв» запоминать буквы, находить «Воротики», звук в слове, анализировать «Собери бусы», по звуковому составу «Теремок букв» Развивать память мышление, воображение, внимание	Игра «Лабиринт

Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов

Установление 1	«Лабиринты цифр»	Основные	Игра «Лабиринты	независимости	Учить детей
усваивать приемы	цифр»				
количества от		независимость количества от прохождения	Лабиринт	«Добро	формы
и формы		и расположения лабиринта.		пожаловать»,	расположения
предметов, проходить	Алгоритм	«Дорожки	из	предметов	лабиринты
выполняя прохождения	лабиринта»	словесные	рекомендации	лабиринта.	Развивать,
память, мышление,					
		воображение			
1	«Лабиринты цифр»	Игра «Лабиринты	Продолжать	учить детей	цифр»
усваивать	независимость	Лабиринт «Добро	количества	от	формы и
пожаловать»,	расположения	предметов ,	«Прохождение	к	
		проходить	лабиринты		Арлекину», «Тир»
		выполняя	словесные	рекомендации.	
		Развивать, память, мышление,			
		воображение.			
Соотношение	1	«Лабиринты цифр»	Алгоритм	Игра	«Лабиринты цифры
с	Учить детей	соотносить	прохождения	цифр»	количеством
соответствующее	лабиринта,	Лабиринт	предметов	количество	предметов, выполняя
«Лабиринты					

проходить лабиринты словесные дворца» выполняя словесные рекомендации. Развивать, и. память, мышление, Основные воображение. правила игры

- 1 «Лабиринты цифр» «Чудо Игра «Лабиринты Продолжать учить детей цветика» цифр» - соотносить цифру и Основные «Лабиринты соответствующее количество приемы дворца», «Где чьи предметов, проходить соотношения пироги»: игры на лабиринты выполняя целого с соотнесение словесные рекомендации. частью и количества и цифры Развивать, память, мышление, составления воображение фигуры по
- 1 «Лабиринты цифр» схеме. Игра «Лабиринты Продолжать учить соотносить цифр» - цифру и соответствующее «Королевский количество предметов, обед», «Загадочные

развивать процессы внимания
и мышления

узоры», «Портреты
гостей» упражнения
на соотнесение

	1	<p>«Прозрачный квадрат» Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливая связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения. Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложных фигур «Животные». Совместная деятельность взрослого и ребенка</p>
	1	<p>«Прозрачный квадрат» Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливая связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения; выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложных фигур «Предметы быта» Совместная деятельность взрослого и ребенка</p>
Раздел V: Классификация фигур – 5 часов				
Установление связи и зависимости между группами	1	<p>«Прозрачный квадрат» Развивать умения сортировать фигуры, устанавливая связь и зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>	Правила группировки предметов и форм.	<p>Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Что общего», «Собери фигуры по схеме»</p>
	1	<p>«Прозрачный квадрат» Развивать умения сортировать фигуры, устанавливая связь и зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Найди лишнюю фигуру»</p>

1

«Прозрачный квадрат»

Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения и приложения.

Развивать внимание, пространственное мышление.

Игра «Прозрачный квадрат»

Совместная деятельность взрослого и ребенка.

Составление фигур по схеме «Лебедь», «Башмачок», «Олень», «Ворон»

	1	«Формочки» Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и	Игра «Формочки» Совместная деятельность взрослого и ребенка
--	---	--	--

¹ Форма контроля – педагогическая диагностика

3	Октябрь	6,7,8,9	Конструирование по схемам	Лекционные, практические занятия.	31	10	21		МАДОУ г. Нижевартовска Д №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	Ноябрь	10, 11,12, 13							
	Декабрь	14,15, 16,17, 18							
	Январь	18,19, 20							
4	Февраль	21,22, 23,24	Ориентирование плоскости и в пространстве	Лекционные, практические занятия.	9	2	7		МАДОУ г. Нижевартовска Д №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	Март	25							
5	Март	25,26, 27,28, 29	Количественные отношения	Лекционные, практические занятия.	14	4	10		МАДОУ г. Нижевартовска Д №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	Апрель	29,30, 31,32							
6	Апрель	32,33,	Классификация фигур	Лекционные, практические занятия.	5	1	4		МАДОУ г. Нижевартовска Д №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	май	34,35							
7	май	36	Итоговое занятие	Обобщающее итоговое занятие	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижевартовска Д №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	май	36	Итоговая педагогическая диагностика		1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижевартовска Д

ИТОГО:

Кадровые условия

Педагогический работник – 2 человека (высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы и дополнительное образование: курсы повышения квалификации в соответствии с профилем программы).

Обеспеченность методическими материалами и средствами

Наименование дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования	Дополнительная общеразвивающая программа дошкольного образования «Сказки Фиолетового леса»
Программно-методическое обеспечение программы, средства обучения	
Парциальная программа с указанием выходных данных Пресс, 2012	Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детств о-

Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных
Т.Г.Харько, В.В.Воскобович.
Сказочные лабиринты игры.
Издательство: РиВ, 2007

Бондаренко развивающим играм Воскобовича. – Воронеж: ИП
 Лакоценин, 2009
 Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Коврограф. Ларчики.
 Методическое пособие. Издательство: РИВ, 2007

Учебно-наглядные пособия Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик» ООО с указанием
 выходных данных «РИВ» («Развивающие игры Воскобовича»), 2010 г.

Наглядно-дидактические 1. Волшебная восьмерка № 3. Воскобович В.В., Харьков пособия,
 альбомы, игры Т.Г., Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. с указанием выходных данных 2.
 Геоконт Великан. Воскобович В.В., Харьков Т.Г.,

Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006.

3. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок
 Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Дорлька, Гусь и
 Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка,
 Лопушок, Паучок-внучок, забавные цифры – Ежик-наездник,
 Зайка- укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес –
 жонглер.Россия. г. Санкт – Петербург. ООО «РИВ»

4. Альбом фигурок «Геовизор». Воскобович В.В, Харьков
 Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006г.

5. Альбом фигурок «Геоконт малыш». Воскобович В.В.,
 Харьков Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006.

6. Воскобович В.В. Приложение к коврографу «Ларчик».
 ООО «РИВ», 2010г.

Т.Н. Развивающие игры в ДОУ.

Конспекты занятий по

Материально -техническое обеспечение

Вид помещения

Оснащение помещения

**Фиолетовая
комната**

Детские столы -3 шт.
 Детские стульчики -6шт.
 Сказочные персонажи
 Магнитофон
 Игры В.Воскобовича Цветные
 карандаши, маркеры, альбомы
 Инструкции, игровые задания,

**Материалы для
непосредственной работы с
детьми**

альбомы
 фигурок для
 игр
 В.В.Воскобови
 ча.

р
а

«
Г
е
о
к
о
н
т
»

-

Ц
у
д
е
с
н
а
я

П
о
л
я
н
а

З
о
л
о
т
ы
х

П
л
о
д
о
в

П
а
у
ч
а

Т
а

Р
о
м
б
и
к
,

П
л
ю
с
и
к
,

В
о
п
р
о
с
и
к
,

Ф

а

Волшебства, персонажи – Околесик,
Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-
Меньше,
Крути-Верти, Появись-Исчезни.

- И
г
р
а

«
К
в
а
д
р
а
т

В
о
с
к
о
б
о
в
и
ч
а
»

(
д
в
у
х
ц
в
е
т
н
ы
й

-
В
о
р

о
н
М
е
т
р
.

- И
г
р
а

«
К
в
а
д
р
а
т

В
о
с
к
о
б
о
в
и
ч

О
Л
О
Т
Ы
Х

П
Л
О
Д
О
В
,

П
Е
Р
С
О
Н
А
Ж
И

—

Ш
У
Т
Ы

Д
И
О
Н
,

Д
В
А
Н
,

Т

е
р
с
о
н
а

ж
и

—

Х
р
а
н
и

Незримка Всясь.

е
л
ь

О
з
е
р
а

А
й
с
,

М
а
л
ы
ш

Г

- Цифроцирк, персонажи – Магнолик.
- Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.
- Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
- Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.
- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
- Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.
- Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.
- Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.
- Игры «Конструктор букв», «Шнурзатейник» - Цифроцирк,

		персонажи – Филимон Коттерфильд. –Игры «Логоформочки - персонажи- Восклицатик.
--	--	---

4. Система педагогической диагностики (мониторинга) достижений 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).

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии**Методика
исследования****Описание**

Количественные и Диагностическое Игра «Математические корзиночки» - порядковые задание: соотносить цифры с количеством предметов. числительные «Разложи по номерам» 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;

		<p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»</p>	<p>Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9.</p> <p>Задание: На поле с тремя рядами отверстия закрепленными в них металлическими и кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр.</p> <p>Высокий- выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Ориентировка в пространстве и во времени</p>	<p>Диагностическое задание «Цифры»</p>	<p>Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9.</p> <p>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- СелеФи».</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Пространственные отношения»</p>	<p>Игра «Коврограф», разноцветные веревочки самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты.</p> <p>Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек своему рассказу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>

Конструктивные
решения в процессе

Диагностическое задание
«Сложи квадрат»

Игра «Прозрачный квадрат» - в результате переключивания, 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

		<p>предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геоконт» - сконструировать предметы разных размеров.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Речевые высказывания ребенка</p>	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p>Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольк «четырёхдольки»,и», «пятидольки». По схеме предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) – пересказ сюжета сказки.</p> <p>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.</p>

		<p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и</p> <p>с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p>Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек)</p>

<p>Применение Диагностическое задание Игра «Алфавит» модулей</p>	<p>задание Игру «Алфавит» сложить букву алфавита.</p>	<p>черепках 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.</p>
<p>скрепления, соединения деталей</p>	<p>Задание: 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>Конструктор букв» - из элементов - способ</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька «Последовательное действие» 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.</p>	<p>Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое 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;</p>

Этапность действий,	Диагностическое задание «Задание на внимание»	<p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку.</p>
Задание: Ребенку предлагается разобрать образные фигурки по замыслу или по схемам в		<p>черепашку и собрать на столе различные альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень.</p>
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «Общая цель»	<p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: « Чудо соты»</p> <p>Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.)</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p>

		<p>некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Создание постройки по замыслу, схемам «Постройка по замыслу и схеме» предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.</p>	<p>Диагностическое задание Игра «Геоконт»-свободное моделирование по замыслу и заданию: 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>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструирование по отбирают и словесной модели. «Конструирование деталей словесной модели» заданный сюжет.</p> <p>Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».</p>	<p>Диагностическое задание Игра «Чудо - соты»- дети моделируют на фланеллеграфе из деталей словесной модели заданный сюжет.</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>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур</p>

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 Диагностическое Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричных и
задание: симметричную фигуру (снежинку, цветок) несимметричных Понимать
вертикальную Задание: Ребенку предложено составить фигур симметрию и симметричную
фигуру -«крестики» из частей в достраивать рамке, на столе в виде «башни» («крестики»

<p>симметричную фигуру. («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры. Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры. Поиск и превратить установление закономерностей геометрические фигуры в предметы.</p> <p>Диагностическое задание: Ребенку предлагается назвать «Установление затем фигуры соединить так, чтобы закономерности» получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски телевизора, зайки, рыбки.</p>	<p>накладываются друг на друга), «дорожки»</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель.</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Игра «Чудо- соты» -</p> <p>Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру,</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: «Лого-формочки»</p> <p>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).</p> <p>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>	<p>Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу.</p> <p>Задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель.</p> <p>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.</p> <p>Задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Игра «Чудо- соты» -</p> <p>Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру,</p> <p>Задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: «Лого-формочки»</p> <p>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).</p> <p>Задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
--	---	--

Протокол педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы дошкольного образования «Сказки Фиолетового Леса»

Дата: _____

Педагог: _____

Ф.И.ребенка	Систематизация математических представлений у детей.				Совершенствование речи, развитие эмоционально-образного и логического мышления.				Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.				Развитие мыслительных процессов				ур зео нь							
	по ря дк ов ли че ст ве нн ые и	пр ос тр ан ст ве ри ен ти вр ро ем вк ен а Ви	Ис по ль зу ет ко нс тр ук ти вн ые	Ре ре че ш вы ен ые в ск аз ыв ан ия	П ри ме ня ет ск ре бе нк а	Эт ап но ед ь инд ен с к ре бе нк а	об щ у ме ет пр ин им ат ь	Со зд ае т м по ст ро , йк сх и ем по ам	ко нс тр мо уи де ро ов ни ес по й	по и ст не ро ен ие си тр м ены тр ич ны х	по ис к и ко но ме та рн ос те й	н	к	н	к	н		к	н	к	н	к	н	к
1	—	—																						
2	—	—																						
3	—	—																						
4	—	—																						

5. Список литературы

1. Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий развивающим играм Воскобовича. – Воронеж: Ип Лакоценин, 2009
2. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Коврограф. Ларчики. Методическое пособие
Издательство: РиВ, 2007
3. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: Ри
2007
4. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников
Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс, 2012