

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение город:
Нижевартовска детский сад №21 «Звездочка»**

ПРИНЯТА:

Педагогическим советом
Протокол №1
от 31.08.2022г.

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий МАДОУ города
Нижевартовска ДС №21
«Звездочка»
Г.А.Крамчанинова
Приказ от 31.08.2022г. №185

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

интеллектуально - познавательной направленности

«Сказки фиолетового леса»

Составитель:

Учитель-дефектолог

Забудская И.Р.

г. Нижевартовск

Содержание

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

Паспорт Программы

<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»
<i>Основание для разработки</i>	<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».
<i>Заказчик Программы</i>	Родители (законные представители)
<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.

<p><i>Задачи Программы</i></p>	<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
<p><i>Сроки реализации Программы</i></p>	<p>1 учебный год</p>
<p><i>Ожидаемые результаты реализации Программы</i></p>	<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.И. методическими пособиями «Методика познавательного - 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 детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, 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 дошкольника. Игры Воскобовича на зря называют Лабиринтами. Их простота и 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 их свойства, определять сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Каждая ситуация представляет собой законченный рассказ о приключениях сказочных персонажей, в который вплетены логические творческие задачи, различные действия, проблемные ситуации. Проблемно-поисковый, занимательный сюжет помогает интегрировать различные 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 с использованием развивающих игр. Использование в игровом сюжете различных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и 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 достаточно простых игровых заданий и упражнений. На этом этапе особую роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания

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 по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом события, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно знакомится 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 и словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск 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, создавая обучающимся творческие проекты, позволяя индивидуализировать учебный процесс, дает обучающимся возможность проявлять самостоятельность. Здоровьесберегающие технологии направлены на сохранение и укрепление здоровья обучающихся.

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, на интересах детей и учитывают потребности обучающихся.

Все разделы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и 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 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 наглядного моделирования; представления о смене времён года, дня и ночи, представления о развитии и др. продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления.

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

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

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

В сюжетно-ролевых играх дети начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации (свадьба, болезнь, трудоустройство и т.д.). Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нём может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию.

детьми в изобразительной деятельности становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей.

Усложняется конструирование. Детям доступны целостные композиции и 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 навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени ещё 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 группах 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. Развития умения конструировать и складывать предметные формы и схемы, 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 дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

№	Наименование раздела, темы	Количество ча	
		всего	теория
1	Вводное занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1
Раздел I: Введение – 7 часов			
1.1	Знакомство со свойствами предметов	4	1
1.2	Создание образа предметов	3	1
итого		7	2
Раздел II: Конструирование по схемам – 28 часов			
2.1	Конструирование по схемам	22	10
2.2	Конструирование путем вышивания	4	1,5
2.4	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	2	0,5
итого		28	12
Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов			
3.1	Пространственные представления	7	3
3.2	Ориентирование на плоскости, графический диктант.	3	1
3.3	Ориентирование в пространстве	3	1
3.4	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	3	1
итого		16	6
Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов			
4.1	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	2	0,5
4.2	Соотношение цифры с количеством предметов	7	2,5
4.3	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	3	1
итого		12	4
Раздел V: Классификация фигур – 5 часов			
5.1	Установление связи и зависимости между группами	5	1
итого		5	1
6.	Итоговое занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1
Итого по программе - 72 часа Теория - 22 часа Практика - 50 часов			

Содержание учебного плана

Раздел, темы разделов	Количес т во занятий	Темы занятий	Теория
Вводное занятие			
Вводное	1	Вводное занятие	Знакомство с

			«Сказки Фиолетового леса» и режимом работы кружка	заня
	1	Педагогическая диагностика	Педагогическая диагности	
Раздел «Введение» - 7 часов				
Знакомство со свойствами предметов	1	«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.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игр Ци Упр: сорт лиш тако: «Ост Зада
	1	«Прозрачная Цифра» Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Продолжать знакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности. Способствовать развитию математических представлений: структуре цифр. Развивать логическое мышление.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игр Ци Упр: цифр карт лиш
	1	«Прозрачная Цифра» Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развивать творческие способности.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игр Ци сос «Ёл «Гус
	1	«Прозрачная Цифра» Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Продолжать формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развитие творческих способностей.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игр Ци сос «Дс
Создание образа предметов	1	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 Развивать, память, мышление, воображение	Основные свойства предметов: размер, форма, сторона, угол, вершина. Представления о треугольнике, квадрате, трапеции, прямоугольнике.	Игра квад Скв Ква
	1	«Двухцветный квадрат» Развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно		Игра квад Созд «Бат

		мышление, воображение, творческие способности детей.		
	1	« Двухцветный квадрат » Продолжать развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу. Развивать творческие способности детей		Игра квад Созд пред само обра «Лод «Баш

Раздел II: Конструирование по схемам – 28 часов

Конструирование по схемам	1	« Чудесный круг » Познакомить детей с новой игрой. Учить составлять симметричные фигуры по схемам. Развивать внимание, усидчивость.	Симметричные фигуры. Свойство симметричности. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра круг. Упра сост: симм Сост схем мыш
	1	« Двухцветный квадрат » Продолжать учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании. Развивать, память, мышление, воображение Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.		Игра квад Скла «Ко «Кор
	1	« Чудесный круг » Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить порядковый счет в пределах 6. Развивает внимание, усидчивость, речь.	Симметричные фигуры. Свойство симметричности. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра Круг Сос «Зол «Баб Упра зада цифр
	1	« Чудо соты » Познакомить детей с новой игрой. Учить собирать соты по цвету, количеству частей. Развивать, память, мышление, воображение.		Игра Упра зада соты башн поез, Упра фигу зашт
	1	« Чудо соты » Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.		Игра Сост «Дев «Вол разб. Упра

	1	«Чудо – крестики 2-3» Познакомить с игрой. Развивать умения развивать воображение и творческие способности. Складывание фигурки по конструктивным схемам	Игра крес: Скла по схем «Сам	«Ч и 2-3 вание нстр «П эт» «
	1	«Чудо – крестики 2-3» Развивать умения складывать фигурки по конструктивным схемам развивать воображение и творческие способности.	Игра крес: Скла по схем «Кос «Бес	«Ч и 2-3 вание нстр ник», у»
	1	«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности	Игра крес: Скла по схем «Паг	«Ч и 2-3 вать нстр на», «
	1	«Чудо соты» Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь	Игра Сост по коли геом фигу «Оле «Ме, Упра зада цифр	«Ч и 2-3 вание нстр цвет тву ч ичес и «Во дя». ения с «3 я»
	1	«Волшебная восьмерка». Познакомить детей с новой игрой. Разобрать детали, познакомится с новыми персонажами. Развивать умения детей строить фигуры по цвету по количеству частей. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.	Игра вось: Упра зада игры испо Диде «Най испр пало	«В ка». ения с п ыло уя сч тческ он ее», по п
	1	«Чудо соты» Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь	Игра Сост по коли геом фигу «Каб «Ку, Упра зада цифр	«Ч и 2-3 вание нстр цвет тву ч ичес и «лет» н», ения с «3 я»
	1	«Волшебная восьмерка». Учить детей выкладывать цифры по схеме на столе. Закрепить порядковый счет. Развивать память	Игра вось: Упра зада	«В ка». ения с «3 я»

	1	<p>«Волшебная восьмерка». Продолжать учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p>	Игра восьми Упра задач «Пр цифр «Заб цифр	пало ми в «В ка». ения чным и», ыми и»
	1	<p>«Прозрачная цифра». Учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.</p>	Игра цифр Инте игры «бав «Сл неск	«П актуа а». фи ких д
	1	<p>«Прозрачная цифра». Продолжать учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности, память, мышление, воображение. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p>	Игра цифр Инте игры «бав Упра «Рас по забо	«П актуа а». ения тиру гу», угол
	1	<p>«Четырёхцветный квадрат» Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Продолжать учить конструировать фигуры по схеме и словесным указаниям. Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;</p>	Игра «Чет квад Сов деят взро Усл детя уров	«Ч квад » тная ность го и енно с разв
	1	<p>«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности умение понимать учебную задачу. Развитие конструктивных способностей детей.</p>	Игра крес Скла по схем «Кар «Бес	«Ч и 2-3 вание инстр «К ль» у».
	1	<p>«Чудесный Круг». 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;</p> <p>Развивает внимание, усидчивость.</p>	Игра Круг Сост симм по с Гусе разб:	« ение ричн иам. а», я дет
	1	<p>«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить конструировать</p>	Игра крес	«Ч и 2-3

		Развивать тактильные ощущения. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.		вним «Соб «Слс «Пос	ение льно и пр й до
	1	« Математические корзинки » Познакомить с новой игрой, новыми персонажами, с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение		Игра «Ма корз Игр числ «Слс «Пос гриб кажд «У к	ати и» ци и ай, ов кор боль
	1	« Чудо – крестики 2-3 » Учить работать в паре при составлении фигур по схемам. Познакомить со свойством симметрии. Развивать умения сравнивать, анализировать. Развивать зрительную память, пространственное мышление		Игра крес Рабо Упра зада сост схем «Чел	«Ч и 2-3 пар ения ение «Тр к»
	1	« Математические корзинки » Развивать математические представления (счет), решать логические задачи, конструкторские способности. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение. Формировать навыки расположения предметов; развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Ма корз Игр числ цифр гриб гриб «Дос	ати и» ци «Кт боль гриб
Конструирование путем вышивания	1	« Шнур «Затейник» » Познакомить детей с новой игрой. Учить детей «вышивать» геометрические фигуры: треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, воображение	Основные приемы «вышивания» и преобразования. Основные приёмы работы со шнуром.	Игра «Зат Знак сказ «Фи. Кот знам Знак фигу	ик»» тво ой он ильд тый тво и по
	1	« Шнур «Затейник» » Продолжать учить детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь			

		Совершенствовать умения детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Учить детей вышивать буквы и преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь		«Зат Упра «Зер отра «Прс доро	ик», ения ьное ие», ки и»
	1	«Шнур «Затейник» Совершенствовать умения детей вышивать цифры и буквы и их преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление		Игра «Зат Игры шну «Вып	ик», нес ками вание
Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	1	«Четырёхцветный квадрат» Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом) Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Складывать квадрата по линиям сгиба в разных направлениях,	Алгоритм складывания по 1-6 по схеме, по заданным условиям. Основные приемы сгибания. Перекручивания.	Игра «Чет квад Совм деят взро Услс детя уров	ёхцве » ная ность го и енно с разв
	1	«Четырёхцветный квадрат» Знакомство с новыми персонажами (Шуты) Продолжать учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Развивать умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой, сгибая и перекручивая ее, составляя из нее другие фигуры.			

Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов

Пространственные представления	1	«Кораблик «Брызг-Брызг» Познакомить детей с игрой. Развиваем память, мышление, освоение счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи; умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;	Пространственные представления. Математические представления о цвете, высоте и величине, условной мерке. Основные понятия «луч», «отрезок», «прямая», «кривая»	Игр «Б Раз пал гим Уп сор «Ф. фл:	Кора г-Бр вани ково тики нени овку ки», и по		
	1	«Кораблик «Брызг-Брызг» Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Развиваем память, мышление, речь.				Игр «Бр Зага Игра како «Рад	Кора Брыз ание да – ачте »
	1	«Кораблик «Брызг-Брызг» Учить детей измерять условной				Игр «Бр	Кора Брыз ение

		Развитие памяти, мышления, речи.		«Как «ака: кака: Игр «Брь Рабо усло «Лес капи матр	ие ама мая Кора Брыз в й а», а», в».
	1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Продолжать учить детей пользоваться условной меркой, Развитие математических представлений о цвете, высоте предмета, пространственных представлениях. Закрепить с детьми состав числа.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p>		Игра «Брь Упра «Ша «Над «С час	« брыз ения лив ем ф а од .
	1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;</p> <p>Совершенствование интеллекта; Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти. Развитие умения находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам.</p> <p>Развивать память, мышление, воображение.</p>		Игра «Брь Упра «Ша «Над «С час	« брыз ения лив ем ф а од .
	1	<p>«Геокопт»</p> <p>Познакомить детей с новой игрой и персонажами. Учить детей правильно играть, ориентироваться в пространстве. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета формы, величины».</p> <p>Совершенствовать память, мышление, воображение.</p>		Игр Упра сост: «Фла «Кор Расп паут нуж геок – от до с	«Гео ения ение к», ик». елен к п выло е ряд ого го дл
	1	<p>«Геокопт»</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины».</p> <p>Совершенствовать память, мышление, воображение</p>		Игра Упра сост: «Кль «Ляг «Мо	«Гео ения ение , ка», вка»
Ориентирование на плоскости, графический диктант	1	<p>Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам.</p> <p>Развивать память, мышление, воображение, речь</p>	Основные приемы графического диктанта	Игра Упра клет «Ме,	гров ения у коно
	1	«Игровизор»		Игра	гров

		клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.		клет «Бан Лаб		
		1 «Игровизор». Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь		Игра Упра клет «Дер		
Ориентирование в пространстве	1	«Лабиринт цифр». Продолжать развивать мелкую моторику рук. Формировать навыки ориентировки в пространстве.	Основные приемы работы с лабиринтами	Игра цифр Мат турн		
	1	«Лабиринт букв» Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.			Игра букв зада	
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте «Пройди к главной букве». Развивать память мышление, воображение, внимание.			Игра букв зада	
Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	1	«Лабиринт букв» Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Умения находить буквы в Лабиринте. Развивать память мышление, воображение, внимание.	Алгоритм звукового анализа.	Игра букв зада нахо «Окс		
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание			Игра букв зада нахо Лаб слов	
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание			Игра «Во бусь букв	
Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов						
Установление независимости количества от формы и расположения предметов	1	«Лабиринты цифр» Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя задания по рекомендациям. Развивать	Основные приемы прохождения лабиринта. Алгоритм прохождения лабиринта	Игра цифр Лаб пож «До лаби		

	1	<p>«Лабиринты цифр» Продолжать учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.</p>		Игра цифр Лабиринты пож «Прислушайся», Арлекин	«Лабиринты цифр» Лабиринты пож «Прислушайся», Арлекин
Соотношение цифры с количеством предметов	1	<p>«Лабиринты цифр» Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.</p>	Алгоритм прохождения лабиринта, выполняя словесные рекомендации. Основные правила игры «Чудо цветика» Основные приемы соотношения целого с частью и составления фигуры по схеме.	Игра цифр Лабиринты «Лабиринты цифр»	«Лабиринты цифр» Лабиринты «Лабиринты цифр»
	1	<p>«Лабиринты цифр» Продолжать учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение</p>		Игра цифр «Лабиринты цифр» «Где же скрывается?» Игра соотношения целого с частью и составления фигуры по схеме.	«Лабиринты цифр» Лабиринты «Где же скрывается?» Игра соотношения целого с частью и составления фигуры по схеме.
	1	<p>«Лабиринты цифр» Продолжать учить соотносить цифру и соответствующее количество предметов, развивать процессы внимания и мышления</p>		Игра цифр «Коробочки» «Загадки» «Почему?» упражнения соотношения количества.	«Лабиринты цифр» «Коробочки» «Загадки» «Почему?» упражнения соотношения количества.
	1	<p>«Чудо цветик» Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра Знакомство с новой игрой Волшебная игра Встреча с новой игрой Встреча с новой игрой Игра «Строительство» «Матрица»	«Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик»
	1	<p>«Чудо цветик» Учить детей соотносить целое к части. Закрепить количественный и порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра Встреча с новой игрой Восьмиугольник Шесть Семи Игра «Волшебная игра» «Животные» полигон	«Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик»
	1	<p>«Чудо цветик» Продолжать учить детей составлять фигуры из деталей игры опираясь на схему, соотносить целое с количеством.</p>		Игра Упражнения соотношения целого с частью	«Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик» «Чудо цветик»

		мышление					
	1	<p>«Чудо цветик» Продолжать учить детей составлять из деталей игры фигуры, опираясь на схему и соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра Упра сост: «Зай из де	Чудо ения ение а», ей и		
Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	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. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>	Основные приемы наложения и приложения.	Иг кв; Вык нало прил несл Совм деят взро	«Пр ат» ыван ия ения ые ф ная ность го и р		
	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>				Иг кв; Вык нало прил несл «Жи Совм деят взро	«Пр ат» ыван ия ения ых ные» ная ность го и р
	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>				Иг кв; Вык нало прил несл «Пре Совм деят взро	«Пр ат» ыван ия ения ых еты б ная ность го и р

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.	Иг кв; Совм деят взро «Вер доми общ фигу	«Пр ат» ная ность го и альн , , по с
	1	<p>«Прозрачный квадрат» Развивать умения сортировать</p>			

		зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.		деят взро «Вер доми лиш
	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 квад Сов деят взро Сост схем «Бап «Оле
	1	«Формочки» Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра Совм деят взро Упра на г коре
	1	«Формочки» Продолжать знакомить с игрой. развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра Совм деят взро Упра зада лого «Кре «Пер
Итоговое занятие				
Итоговое занятие	1	Итоговое занятие совместное с родителями		Игра «Кре «Фои цвет
	1	Педагогическая диагностика		
Всего:			72 занятия	

3. Организационно-педагогические условия

реализации Программы

Календарный учебный график

№ п/п	Сроки проведения занятия		Тема раздела (занятия)	Форма проведения занятия	Количество часов			Форма контроля ¹	Место проведения
	месяц	неделя			всего	теория	практика		
1	Сентябрь	1	Вводное	Лекционные, практические занятия	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска Д №25 «Семицветик

	Сентябрь	1	Стартовая педагогическая диагностика		1	0,5	0,5		комната» МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
2	Сентябрь	2,3,4	Введение	Лекционные, практические занятия.	9	3	6		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Октябрь	5,6							
3	Октябрь	6,7,8,9	Конструирование по схемам	Лекционные, практические занятия.	31	10	21		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Ноябрь	10, 11,12, 13							
	Декабрь	14,15, 16,17, 18							
	Январь	18,19, 20							
4	Февраль	21,22, 23,24	Ориентирование на плоскости и в пространстве	Лекционные, практические занятия.	9	2	7		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Март	25							
5	Март	25,26, 27,28, 29	Количественные отношения	Лекционные, практические занятия.	14	4	10		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Апрель	29,30, 31,32							
6	Апрель	32,33,	Классификация фигур	Лекционные, практические занятия.	5	1	4		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	май	34,35							
7	май	36	Итоговое занятие	Обобщающее итоговое занятие	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	май	36	Итоговая педагогическая диагностика		1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижевартовска Д №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
ИТОГО:					72				

Кадровые условия

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

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	Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детсти Пресс, 2012
Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных	Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игр Издательство: РиВ, 2007 Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. – Воронеж: Лакоценин, 2009 Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Коврограф. Ларчи Методическое пособие. Издательство: РиВ, 2007
Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных	Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик». ООО «РИВ» («Развивающие игры Воскобовича»), 2010 г.
Наглядно-дидактические пособия, альбомы, игры с указанием выходных данных	1. Волшебная восьмерка № 3. Воскобович В.В., Харь Т.Г., Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. 2. Геоконт Великан. Воскобович В.В., Харько Т. Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. 3. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчон Карчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Дорлька, Гуси Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимош Лопушок, Паучок-внучок, забавные цифры – Ежик-наездни Зайка- укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес жонглер.Россия. г. Санкт – Петербург. ООО «РИВ» 4. Альбом фигурок «Геовизор». Воскобович В.В, Харь Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006г. 5. Альбом фигурок «Геоконт малыши». Воскобович В. Харько Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006. 6. Воскобович В.В. Приложение к коврографу «Ларчи» ООО «РИВ», 2010г.

Материально -техническое обеспечение

Вид помещения	Оснащение помещения	Материалы для непосредственной работы с детьми
Фиолетовая комната	Детские столы -3 шт. Детские стульчики -6шт. Сказочные персонажи Магнитофон Игры В.Воскобовича Цветные карандаши, маркеры, альбомы Инструкции, игровые задания, альбомы фигурок для игр В.В.Воскобовича.	- Игра «Геоконт» - Чудесная Поля Золотых Плодов, персонажи – Маль Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросы Фантик, Лучик. - Игра «Геовизор» - Шксл Волшебства, персонажи – Околесл Гномы Разделяй-Объединяй, Больлс Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни. - Игра «Квадрат Воскобович (двухцветный) – Чудесная Поля Золотых Плодов. персонажи - Вор

- Игра «Квадрат Воскобович (четырёхцветный) – Чудесная Поля Золотых Плодов, персонажи – шу Дион, Дван, Трин.

- Игра «Прозрачный квадрат» - Озе Айс, персонажи – Хранитель Озе Айс, Малыш Гео, Ворон Ме Незримка Всюсь.

- Игра «Прозрачная цифра» Цифроцирк, персонажи – Магнолик.

- Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персона: Магнолик, Ежик Единичка, Заб Двойка, Мышка Тройка, Крыс Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семер Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.

- Комплект «Игровизор» - Стра Муравия, персонажи – Околеси королева Мурана и ее поданни муравей Мурашик.

-Комплект «Ларчик» - Ковро Полянка, персонажи Лопушок Гусеница Фифа.

- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-сот

- Чудо-острова, персонажи – Пчел Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежон Мишик, Краб Крабыч.

- Игра «Чудо-цветик» - Поля Чудесных цветов, персонажи – Маль Гео, девочка Долька.

- Игра «Теремки Воскобовича» - Гор Говорящих Попугаев, персонажи Шуты Арлекин, Орлекин, Урлеки Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлеки Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.

- Игры «Конструктор цифр» - Гор Говорящих Попугаев, персонажи попугаи Эник и Бэник.

- Игры «Конструктор букв», «Шнур затейник» - Цифроцирк, персонажи Филимон Коттерфильд. –Игры «Логоформочки - персонаж 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.

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 предмет 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 порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» - соотнести цифры с картинками. Задание: Ребенку предложено выложить на столе; заполнить «корзинками» ячейки места в «корзинках». Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняет Низкий- не может выполнить все параметры
	Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»	Игра «Шнур-затейник» - составить цифры. Задание: На поле с тремя рядами отверстий и кнопками ребенку предлагается вставить кнопки через кнопку и составить схемы цифр. Высокий- выполняет самостоятельно и с помощью взрослого Средний- с помощью взрослого выполняет Низкий- не может выполнить все параметры
Ориентировка в пространстве и во времени	Диагностическое задание «Цифры»	Игра «Волшебная восьмерка» - в результате манипуляций с объектами в пространстве составить цифры. Задание: Ребенку предложено составить цифры (палочки) под круглую резинку. Предложены слова считалки «Кохле- Охле- Желе- Зеле- Геле». Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняет Низкий- не может выполнить все параметры
	Диагностическое задание «Пространственные отношения»	Игра «Коврограф», разноцветные веревочки складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметные силуэты по своему рассказу. Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняет Низкий- не может выполнить все параметры
Конструктивные решения в процессе	Диагностическое задание «Сложи квадрат»	Игра «Прозрачный квадрат» - в результате манипуляций сложить квадрат. Состав игры: 30 квадратных пластинок и нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, пятиугольника. Задание: Взрослый читает сказку, а дети выполняют задание. Ребенку предлагается наложить закрашенные части и составить из них предметные силуэты. Предметные силуэты предложены геометрических фигур на пластинках друг друга. Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняет Низкий- не может выполнить все параметры
	Диагностическое задание «Фигура по замыслу»	Игра: «Геокоонт» - сконструировать предметные силуэты. Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагаются гвоздики и создать предметные силуэты букв по образцу, по словесному алгоритму. Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняет Низкий- не может выполнить все параметры

высказывания ребенка	«Сочини сказку»	<p>Задание: Ребенку предлагается составить столе цветки - «двудольки», «трехдольки» схемам предлагается сложить фигурки и силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) Задание: «Гайна Ворона Метра» - это р читает сказку детям, а детям предлагае сочинять свою сказку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p>
Применение способов скрепления, соединения деталей	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p> <p>Диагностическое задание «Алфавит »</p> <p>Диагностическое задание «Последовательное действие »</p>	<p>Игра «Чудо - крестики»- сложить предмет альбоме забавные фигурки (лошадок, б; придумать самому и составить предметн</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p> <p>Игра « Конструктор букв» - из элементов русского алфавита ребенку предлагает (модули) под круглую резинку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p> <p>Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, игровое задание. Задание: Ребенку предлагается продерн шнурок вокруг кнопки составить слс Я,Б,Л,О,Н,Ь,К,А и придумать новые свои</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p> <p>Игра «Черепашка» - разобрать и собрать ч Задание: Ребенку предлагается разобрать образные фигурки по замыслу или по схе стержень.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p> <p>Игра: « Чудо соты» Задание: Педагог предлагает ребенку собр по количеству частей (1, 2, 3, 4.)</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполняе Низкий- не может выполнить все парамет</p>
Этапность действий,	Диагностическое задание «Задание на внимание»	
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «Общая цель»	

		<p>Задание: Ребенку предлагается пофантазировать и расположить так, что можно создать до многое другое, предлагается создать силу</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p>
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»	<p>Игра «Геокопт»-свободное моделирование</p> <p>Задание: Игра размещается на стене. Развешиваются гвоздики и создается предметный силуэт буквы по образцу, словесному алгоритму</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p>
Конструирование по словесной модели.	Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»	<p>Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и заданный сюжет.</p> <p>Задание: Сказочный сюжет «День рождения Педагога предлагает ребенку составить «башни» («соты» накладываются друг к другу) по схемам</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты</p> <p>Задание: Ребенку предлагается в игре с предметными силуэтами («грибки», «качели» на столе.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p>
Построение симметричных и несимметричных фигур	Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру.	<p>Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричные</p> <p>Задание: Ребенку предложено составить части в рамке, на столе в виде «башни» «дорожки» («крестики» прикладываются по схемам из альбома или по собственному замыслу</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p> <p>Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование</p> <p>Задание: «Игровой квадрат» - головоломка получить фигурку. Для этого нужно сложить направления до получения нарисованной фигурки</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p> <p>Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры</p> <p>Задание: Ребенку предлагается назвать геометрические фигуры соединить так, чтобы получилось животное</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p>

Поиск и установление закономерностей	Диагностическое задание: «Установление закономерности»	найти на игровом поле получившуюся фигуру (треугольник). Далее ребенок объясняет из каких геометрических фигур он состоит. Высокий - задание выполняет самостоятельно. Средний - с помощью взрослого выполняет. Низкий - не может выполнить все параметры задания.
--------------------------------------	--	--

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				уровень								
	Количественные и порядковые числительные		Ориентировка в пространстве и во времени		Использует конструктивные		Речевые высказывания		Применяет способы скрепления, соединения деталей.		Этапность действий		Умеет принимать общую цель		Создает постройку по замыслу, схемам		конструирование по словесной модели		построение симметричных и несимметричных фигур,		поиск и установление закономерностей		
	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н
1	—	—																					
2	—	—																					
3	—	—																					
4	—	—																					

5. Список литературы

1. Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий к 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: РиВ, 2007
4. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс, 2012

