

**Оглавление**

1. Пояснительная записка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3стр.
2. Учебный план и календарно-тематический график\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_12стр.
3. Содержание образовательной программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_16стр.
4. Ожидаемые результаты освоения программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_21стр.
5. Контрольно-измерительные материалы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_23стр.
6. Список литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_25стр.
7. **Пояснительная записка**

**Нормативно-правовая основа для разработки программы**

Дополнительная образовательная программа разработана в соответствии с:

* Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012, ФЗ №185 от 02.07.2013;
* Приказом департамента образования Ярославской области № 47-нп от 27.12.2019 «О внесении изменений в приказ департамента образования Ярославской области» (п.14, п.17).

**Актуальность программы**

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, обладают адекватной самооценкой, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальный труд нелегок, и учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, основной метод развития — проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопониманию.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры В. В. Воскобовича. Эти игры важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе.

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

Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

**Направленность программы:** естественнонаучная.

**Цель:** Развивать познавательно-творческие способности детей дошкольного возрастачерез игровую деятельность с использованием игровых материалов В.В. Воскобовича.

**Задачи:**

***Образовательные:***

- мотивировать детей на предстоящую деятельность через создание игровой ситуации;

-формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;

-построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре

- учить детей способам использования сенсорных эталонов;

-формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ.

***Развивающие:***

-развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

-развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

-развитие воображения, креативности мышления(умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

- развивать гармоничное, сбалансированное развитие эмоционально-образного и логического начала;

- [развивать](http://ds82.ru/doshkolnik/1486-.html) эмоциональную отзывчивость через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес.

***Задачи воспитания:***

- воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.

-воспитывать чувство взаимопомощи, доброту, умение доводить начатое дело до конца.

**Новизна, отличительные особенности программы**

Новизна данной программы заключается в том, что на протяжении всего дошкольного детства развивается интересная, не ограниченная во времени, сказка. Путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомиться с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности

**Принципы и подходы к реализации программы:**

Основные принципы, заложенные в основу этих игр: интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

* Наглядность – программа составлена с учётом того, что каждая деятельность с детьми осуществляется на восприятии наглядного и раздаточного материала;
* Доступность - программа составлена с учётом возрастных особенностей детей;
* Интегративность - характеризуется связью познавательной деятельности с другими видами деятельностями;
* Последовательность и систематичность – постепенное и постоянное усложнением материала.
* Активное обучение – построение процесса обучения с использованием активных форм и методов, способствующих развитию у детей самостоятельности, инициативы и творчества;
* Проблемность – ребёнок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной деятельности.
* Коммуникативность – помогает воспитать у детей потребность в общении.
* Результативность – предполагает получение положительного результата работы независимо от уровня развития обучающегося.
* Индивидуализация – развитие личных качеств, через решение проблем разноуровневого обучения.
* Комфортность – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребёнка.

**Категория обучающихся:** 5-6лет.

**Количество обучающихся:** от 7 до 12 детей.

**Продолжительность обучения:** 9 месяцев (с сентября по май).

**Место реализации образовательной программы:** МДОУ “Детский сад №155”.

**Условия реализации программы**

***Организационные условия:***

Реализация программы осуществляется за рамками основной образовательной программы ДОУ на платной основе в форме дополнительного образования. Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня.

***Материально-технические условия реализации программы****:*

Состояние и содержание помещения образовательной организации соответствуют санитарным и гигиеническим нормам, нормам пожарной и электробезопасности, требованиям охраны труда воспитанников и работников.

Столы по росту детей

Стулья по росту детей

Комплект дидактической литературы

Дидактические игры и пособия по количеству детей

Иллюстративный и демонстрационный материал

Сказочные персонажи

Коврограф «Ларчик»

Листы бумаги

Цветные карандаши, фломастеры

Компьютер

Магнитофон

***Кадровые:***

Автор-составитель и исполнитель программы – Конькова Елена Александровна, педагог дополнительногообразования. Образование: высшее педагогическое. Педагогический стаж работы: 14 лет.

***Методическое сопровождение программы:***

*Формы организации детской деятельности на занятии:*

* Логико-математические игры.
* Интегрированные игровые занятия.
* Совместная деятельность педагога и детей.
* Самостоятельная игровая деятельность.

*Формы работы с детьми могут быть самые разнообразные:*

* Специально организованная деятельность;
* Занятия;
* Решение проблемных заданий;
* Придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы;
* Сочинение загадок, сказок, стихотворений;
* Исследовательская деятельность.

*Методы работы с детьми:*

1. Методы стимулирования мотивации к образовательной деятельности:
* методы формирования интереса к деятельности (создание ситуации занимательности, создание ситуации успеха);
* методы формирования долга и ответственности (предъявление требований, поощрение, анализ ситуаций).
1. Методы организации образовательной деятельности:
* методы словесной передачи и смыслового восприятия (беседа, объяснение);
* методы наглядной передачи и зрительного восприятия (показ способа действия, показ схемы действия);
* методы практической передачи и тактильного кинестетического восприятия (математические упражнения, творческо – практическая деятельность);
* методы степени педагогического управления (опосредованное управление);
* методы степени творческой самостоятельности (организация поисковой деятельности).
1. Методы контроля и самоконтроля (текущий, итоговый, индивидуальный).
* Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку. В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили.

*Перечень наглядных пособий, игр:*

1. Квадрат «Воскобовича» (двухцветный) – 10 шт.
2. Квадрат «Воскобовича» (четырехцветный) – 10шт.
3. «Чудо-крестики 2» - 10шт.
4. «Чудо-крестики 2 Ларчик»
5. «Чудо-соты 1» - 10шт.
6. «Лепестки» - 10шт.
7. «Логоформочки 5» - 10шт.
8. «Геоконт Малыш» - 10шт.
9. «Геоконт Великан»
10. «Прозрачный квадрат» - 10шт.
11. «Прозрачная цифра» - 10шт.
12. «Математические корзинки 10» - 10шт.
13. «Счетовозик» - 10шт.
14. «Кораблик «Брызг-Брызг»» - 10шт.
15. «Чудо-цветик» - 10шт.
16. «Игровизор + маркер» - 10шт.
17. «Волшебная восьмерка 1» - 10шт.
18. «Волшебная восьмерка 3»
19. «Шнур-затейник» - 10шт.
20. «Геовизор» - 10шт.
21. «Теремки Воскобовича»
22. «Конструктор букв 1» - 10шт.
23. «Коврограф Ларчик»
24. Персонажи: Магнолик, Забавные цифры (Ежик-наездник, Зайка— укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат, Крокодил-канатоходец, Обезьяна-заклинательница, Лиса-фокусница), Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Крутик По, Гусеница Фифа, Лопушок, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Ворон Метр, Маллыш Гео, Паучок, Незримка Всюсь, Филимон Коттерфильд, Околесик, Забавные Буквы.

1. **Учебный план**

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 9 месяцев. Продолжительность одного занятия 25 минут, что составляет 1 академический час. Всего занятий - 36. Всего часов -36.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема раздела | Всего часов | Из них |
| Теория | Практика |
| 1. | Вводная педагогическая диагностика (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.) | 2 | 0,3 | 1,7 |
| 2. | Игры, направленные на знакомство, развитие интереса (активная работа в организации игровой познавательной деятельности; знакомство с персонажами и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.) | 6 | 1 | 5 |
| 3. | Совместная игровая деятельность (освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.) | 6 | 1 | 5 |
| 4. | Логико – математические игры (развитие мыслительных операций,игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.) | 14 | 2 | 12 |
| 5. | Игры с буквами, звуками, слогами и словами (развитие творчества и самостоятельности.) | 6 | 1 | 5 |
| 6. | Заключительная педагогическаядиагностика (выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.) | 2 | 0,2 | 1,8 |
|  | ИТОГО: | 36 | 5,5 | 30,5 |

**Календарно-тематический график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
| 1. | Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки («Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш»). Диагностика. | 1 |
| 2. | Как цветок исполнял желания («Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Чудо-крестики 2», «Лепестки»). Диагностика. | 1 |
| 3. | Как Магнолик удивил Малыша Гео. Как в Цифроцирке появились новые артисты. («Волшебная восьмерка 1», «Прозрачная цифра», «Шнур-затейник») | 1 |
| 4. | Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал. Как в Буквоцирк приехал Кот Филимон.(«Чудо-цветик», «Конструктор букв») | 1 |
| 5. | Как у Девочки Дольки появились цветы. Как команда отправилась в плавание на новом кораблике. («Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Краблик Брызг-Брызг») | 1 |
| 6. | Как команда кораблика помогла Девочке Дольке. Как Малыш Гео получил приз. («Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат») | 1 |
| 7. | Как друзья делили фигуры. Как Медвежонок и Китенок играли. («Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 8. | Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну. Как проходило представление в Буквоцирке. («Конструктор букв», «Логоформочки 5», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 9. | Как зверята в лесу собирали грибы. Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами. («Математические корзинки 10», «Счетовозик», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 10. | Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился. Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова. («Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 11. | Как друзья гостили на Чудо-островах. Как команда кораблика опоздала в гости. («Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Шннур-затейник», «Логоформочи 5», «Чудо-соты 1», «Кораблик Брызг-Брызг») | 1 |
| 12. | Как Гусеница Фифа нашла украшения. Как Лопушок ловил муху. («Прозрачная цифра», «Конструктор букв», «Чудо-крестики 2», «Игровизор») | 1 |
| 13. | Как в Буквоцирке появились новые артисты. Как друзья катались с горки. («Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Чудо-крестики 2», «Игровизор») | 1 |
| 14. | Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк. Как паучок пил чай и слушал истории. («Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1», «Математические корзинки 10», «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат») | 1 |
| 15. | Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку. Как паучок вешал на ёлку новогодние игрушки. («Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник», «Геоконт Малыш», «Прозачный квадрат») | 1 |
| 16. | Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года. Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз. («Кораблик Брызг-Брызг», «Логоформочки 5», «Чудо-соты 1», «Прозрачный квадрат») | 1 |
| 17. | Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути. («Прозрачный квадрат», «Геоконт малыш», «Чудо-крестики 2», «Игровизор») | 1 |
| 18. | Как друзья побывали в замке превращений. («Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 19. | Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк. Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям. («Конструктор букв», «Прозрачная цифра», «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1», «Игровизор») | 1 |
| 20. | Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка. Как начались занятия в Школе Волшебства. («Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Геовизор», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 21. | Как закончились занятия в Школе Волшебства. Как Околесик встретил Крутика По. («Геовизор», «Чудо-соты 1», «Логоформочки 5», «Чудо-цветик») | 1 |
| 22. | Как команда кораблика сражалась с льдинками. Как Магнолик добрался до Замка Превращений. («Кораблик Брызг-Брызг», «Прозрачный квадрат», «Счетовозик», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный») | 1 |
| 23. | Как Магнолик Выручил шутов. Как зверята и Крутик По нашли загадочный след. («Волшебная восьмерка 1», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Конструктор букв», «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор») | 1 |
| 24. | Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике. Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу. («Чудо-цветик», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат», «Конструктор букв») | 1 |
| 25. | Как в Буквоцирке состоялось необычное представление. Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм. («Чудо-цветик», «Кораблик Брызг-Брызг», «Чудо-крестики 2», «Прозрачная цифра») | 1 |
| 26. | Как команда кораблика гостила на Чудо-островах. Как в Замке Превращений проходил турнир. («Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», «Геовизор». «Квадрат Воскобовича 4-хцветный») | 1 |
| 27. | Как Малышу Гео приснился необычный сон. Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу. («Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш», «Геовизор») | 1 |
| 28. | Как зверята спорили из-за грибов. Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась. («Математические корзинки 10», «Чудо-соты 1», «Конструктор букв») | 1 |
| 29. | Как артисты Цифроцирка собирали плоды. Как друзья помирились с Незримкой Всюсем. («Волшебная восьмерка 1», «Счетовозик», «Игровизор», «Логоформочки 5», «Прозрачная цифра») | 1 |
| 30. | Как шуты придумывали новые забавы. Как прошел день в Замке Превращений. («Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 31. | Как Околесик приготовил подарки для своих друзей. Как Лягушки-матросы угадывали желание Гуся-капитана. («Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Шнур-затейник», «Кораблик Брызг-Брызг») | 1 |
| 32. | Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс. Как Краб Крабыч загадывал всем загадки. («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 2») | 1 |
| 33. | Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы. Как Гусеница Фифа развеселила друзей. («Логоформочки 5», «Конструктор букв», «Прозрачная цифра», «Лепестки») | 1 |
| 34. | Как Малыш Гое искал плод знаний. Как Малыш Гео нашел плод знаний. («Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Игровизор») | 1 |
| 35. | Как выступали Кот Филимон и Магнолик. ( «Квадрат Воскобовича 4-хцветный») Диагностика. | 1 |
| 36. | Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах. («Геовизор», «Чудо-соты 1»)Диагностика. | 1 |
|  |  ИТОГО: | 36 |

1. **Содержание образовательной программы**

Содержание программы «Развивающие игры» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

 Сюжет – это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления.

Игровые действия – это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и другие. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности.

Содержание программы «Развивающие игры» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. А иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. В конце игровой ситуации детям задается итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли ребята слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию.

***Игры, используемые на занятиях:***

1. *Квадрат Воскобовича 2-хцветный:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми ее свойствами;

Практика - складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, трансформировать их в фигуры других цветов по словесному описанию, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер.

1. *Геоконт Малыш:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструировать предметные силуэты, контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, достраивать их до предметного контура, видоизменять их.

1. *Чудо - крестики 2:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять фигуру - головоломку из частей по алгоритму «цвет», составлять из частей различные предметные картинки по схеме и по словесной инструкции, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера)

1. *Кораблик «Брызг-Брызг»:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - определять высоту предмета, порядковый номер, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, располагать части на игровом поле по алгоритму, решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.

1. *Коврограф «Ларчик»:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать, конструировать , располагать, достраивать и называть предметы, в составе которых есть несколько частей, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять по схеме силуэт из частей, измерять длину с помощью условной мерки, видоизменять форму силуэта.

1. *Математические корзинки 10:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа, определять состав числа, образовывать числа путем присчитывания по одному.

1. *Прозрачный квадрат:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходства и различия. Составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам, составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать из частей сюжетную картинку, придумывать и составлять картинку из всех пластинок без остатка.

1. *Прозрачная цифра:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

 Практика – называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки. Конструировать цифры путем наложения пластинок друг на друга и на образец, определять и называть порядковый номер, конструировать цифру по модели, группировать пластинки по одинаковой части.

1. *Шнур-затейник:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать и вышивать узор, вышивать контур геометрической фигуры, понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор, вышивать графический узор с помощью графического диктанта.

1. *Чудо-соты 1:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять силуэты из частей и по собственному замыслу, определять геометрическую фигуру на ощупь, составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет, анализировать силуэты и находить в них одинаковые части, понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру.

1. *Квадрат Воскобовича 4-хцветный:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - складывать по схеме фигуры путем трансформации. Решать задачи на поиск геометрических фигур разного цвета в игровом поле. Решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета.

1. *Игровизор:*

Теория - знакомство с игрой, с Геовизор: новыми свойствами;

Практика - решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа, составлять силуэт из частей на листе бумаги.

1. *Геовизор:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее, придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибки, переносить изображение с Геоконта на лист бумаги.

1. *Счетовозик:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа.

1. *Чудо-цветик:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами; Практика – конструирование по схемам, понимание соотношения части и целого.

1. *Волшебная восьмерка 1:*

Теория- знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - запоминать цвета радуги, складывать цифры из палочек и слов считалки

1. **Ожидаемые результаты освоения программы**
* у детей развиты перцептивные действия;
* у детей развит познавательный интерес;
* развиты психические процессы с учётом возрастной категории;
* дети умеют использовать сенсорные эталоны для более точного отображения пред­метов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.);
* у детей сформированы базисные представления о математических умениях.

*Критерии эффективности:*

* интерес детей к математическим играм;
* сравнительный анализ психолого-педагогической диагностики;
* адекватная ориентация в сенсорных эталонах;
* использование сенсорных эталонов для более точного отображения пред­метов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.).

*Ожидаемые результаты:*

* называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб);
* умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
* умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
* умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
* умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
* умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
* умеет составлять целое из частей;
* умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
* понимает пространственные отношения;
* умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
* конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
* умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
* умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
* считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.
1. **Контрольно-измерительные материалы**

*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).

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

1. С желанием познает свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Анализирует , сравнивает предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находит сходства и различие, видит разные образы в знакомых предметах(совершенствуется логическое мышление).
3. Придумывает названия составленным предметным силуэтам, описывает их, рассказывает о назначении предметов, высказывает предположения.

У ребенка развита:

1. Мелкая моторика пальцев и рук, координация действий «глаз-рука»;
2. Самостоятельность мышления, способность найти решение, иногда нестандартное, умение аргументировать выбор.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И.ребёнка | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **итог** |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Мониторинг (критерии оценки) :*

«-» – не выполняет;

«+-» – выполняет с ошибками, исправляется с незначительной помощью взрослого или по словесному указанию взрослого;

«+»– выполняет самостоятельно и правильно.

1. **Список литературы**
2. В. В. Воскобович , Т. Г. Харько , Т. И. Балацкая . Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // С– Пб., 2003.
3. Т. Г. Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (для детей 5-7 лет). С.-Пб.: Детство-Пресс,016г.
4. В. В. Воскобович. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
5. В.В. Воскобович. Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях, превращениях квадрата. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
6. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы I-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб., 2013. – 148 с.
7. Коврограф Ларчик и "МиниЛарчик". Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и школьного возраста. Под ред. Вакуленко Л.С., Вотиновой О.М.