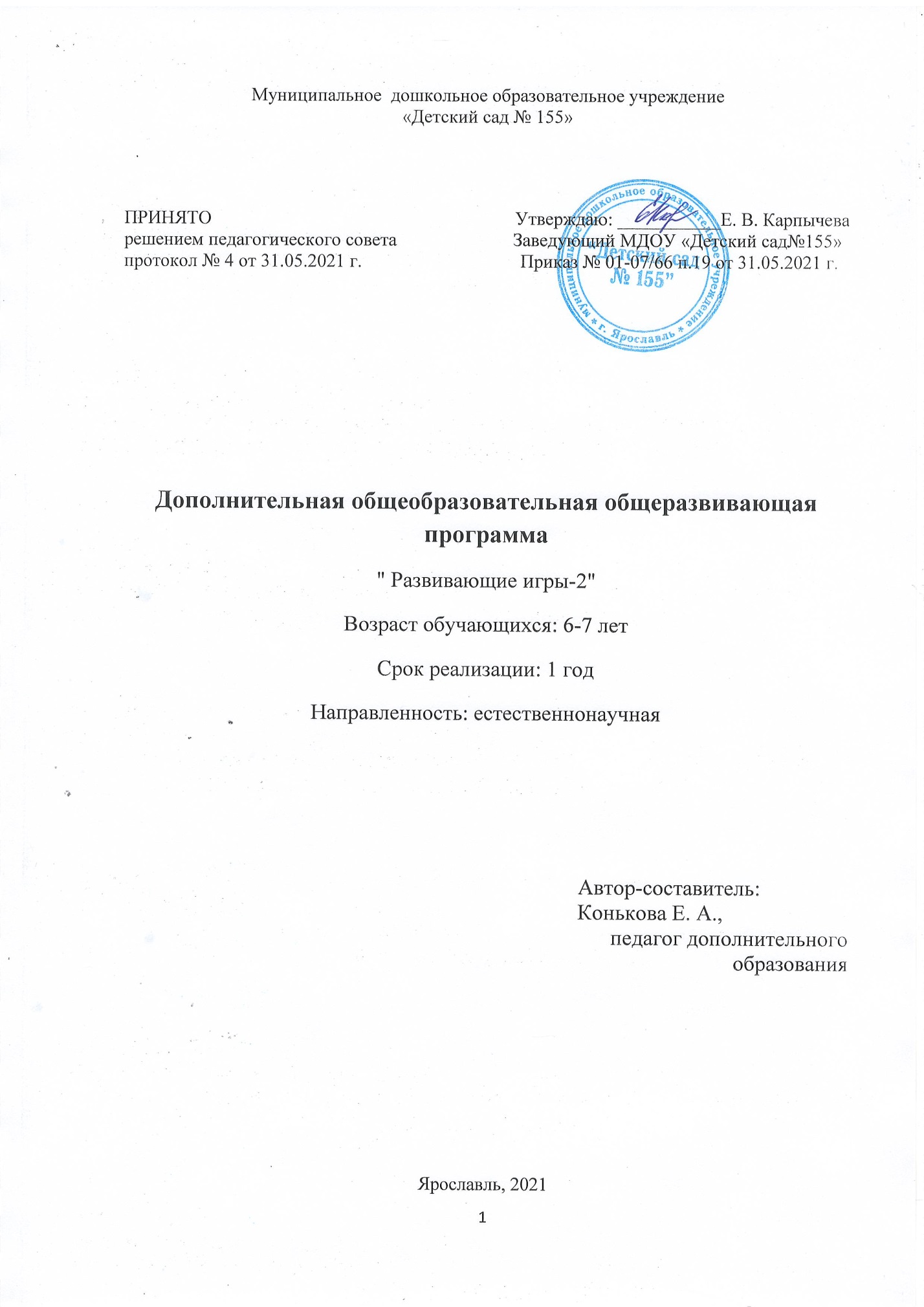
****

**Оглавление**

1. Пояснительная записка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3стр.
2. Учебный план и календарно-тематический график\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_9стр.
3. Содержание образовательной программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_13стр.
4. Ожидаемые результаты освоения программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_17стр.
5. Контрольно-измерительные материалы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_18стр.
6. Список литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_19стр.

**I.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;
* Постановление Правительства № 527-п от 17.07.2018 г. "О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей";
* Приказом департамента образования Ярославской области № 47-нп от 27.12.2019 “О внесении изменений в приказ департамента образования Ярославской области от 07.08.2018 г. № 19-нп «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Ярославской области”.

**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 стремление к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Задачи:**

*Образовательные задачи:*

- мотивировать детей на предстоящую деятельность через создание игровой ситуации;

-формировать базисные представления (об окружающем мире, математических), речевых умений;

- способствовать интеллектуально – творческому развитию детей в игре;

- учить детей способам использования сенсорных эталонов;

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

*Развивающие задачи:*

-развивать у ребёнка познавательный интерес, желание и потребность узнать новое;

-развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;

-развивать воображение, креативность 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:** 6-7лет.

**Количество обучающихся:** от 7 до 15 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, воспитатель высшей квалификационной категории. Образование: высшее педагогическое. Педагогический стаж работы: 14лет.

*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» (четырехцветный) – 10шт.
2. «Змейка» - 10шт.
3. «Чудо-крестики 2» - 10шт.
4. «Чудо-крестики 3» - 10шт.
5. «Логоформочки 5» - 10шт.
6. «Геоконт Малыш» - 10шт.
7. «Геоконт Великан»
8. «Прозрачный квадрат» - 10шт.
9. «Прозрачная цифра» - 10шт.
10. «Математические корзинки 10» - 10шт.
11. «Счетовозик» - 10шт.
12. «Кораблик «Брызг-Брызг»» - 10шт.
13. «Чудо-цветик» - 10шт.
14. «Игровизор + маркер» - 10шт.
15. «Волшебная восьмерка 1» - 10шт.
16. «Шнур-затейник» - 10шт.
17. «Геовизор» - 10шт.
18. «Теремки Воскобовича»
19. «Конструктор букв 1» - 10шт.
20. «Коврограф Ларчик»
21. 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, Малыш Гео, Паучок, Незримка Всюсь, Филимон Коттерфильд, Околесик, Забавные Буквы.

**II.Учебный план**

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 9 месяцев. Продолжительность одного занятия 30 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 педагогическая  диагностика (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 | Месяц |
| 1. | Как у Паучка появился парашют и как друзья прыгали с парашютом. (Геоконт «Малыш», «Геовизор», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный »). Диагностика. | 1 | сентябрь |
| 2. | Как друзья играли в интеллектуальные фанты. («Конструктор букв», «Чудо-крестики 3»). Диагностика. | 1 | сентябрь |
| 3. | Как команда кораблика «Брызг-Брызг» готовилась к плаванию. (Кораблик «Брызг-Брызг», «Чудо-крестики 3», «Игровизор») | 1 | сентябрь |
| 4. | Как в Цифроцирке состоялось веселое представление. Как Кот Филимон показывал необычные фокусы.(«Чудо-крестики 2», «Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник», «Геовизор») | 1 | сентябрь |
| 5. | Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек. Как Зверята-цифрята нашли не только грибы. («Чудо-цветик», «Прозррачная цифра», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Математические корзинки 10») | 1 | октябрь |
| 6. | Как Лиса и Мышка несли грибы домой. Как Крутик По нашел три формочки. («Чудо-крестики 3», «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор») | 1 | октябрь |
| 7. | Как Крутик По гостил в Школе Волшебства. Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой Полянке («Чудо-крестики 3», «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш») | 1 | октябрь |
| 8. | Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок. Как Малыш Гео попал в неприятное положение. («Прозрачная цифра», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Волшебная восьмерка1») | 1 | октябрь |
| 9. | Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений и развеселили короля. («Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Змейка», «Чудо-крестики 3», «Шнур-затейник») | 1 | ноябрь |
| 10. | Как Медвежонок Мишик наводил порядок, а Паучок увидел космический мир. («Чудо-крестики 3», «Чудо-цветик», «Игровизор», «Гаоконт малыш») | 1 | ноябрь |
| 11. | Как Магнолик проводил аукцион, а Малыш Гео потерял льдинки. («Логоформочки 5», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 3») | 1 | ноябрь |
| 12. | Как Малыш Гео нашел льдинки. Как Лягушки-матросы решали задачи Гуся-капитана. («Геоконт Малыш», «Конструктор букв», «Прозрачный квадрат», «Волшебная восьмерка 1», «Кораблик Брызг-Брызг») | 1 | ноябрь |
| 13. | Как Гусеница Фифа лепила снеговика. Как знаменитый фокусник встречал зиму. («Снеговик», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат») | 1 | декабрь |
| 14. | Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу, а Девочка Долька укрывалась от снегопада. («Счетовозик», «Волшебная восьмерка 1», «Геовизор», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш») | 1 | декабрь |
| 15. | Как в Замке Превращений наряжали елку, а в Школе Волшебства готовились к Новому году. («Змейка», «Геовизор», «Чудо-крестики 3», «Чудо-цветик») | 1 | декабрь |
| 16. | Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса. Как в Школе Волшебства праздновали Новый год. («Чудо-крестики 3», «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик») | 1 | декабрь |
| 17. | Как Малыш Гое и Крутик По решали кроссворд. («Логоформочки 5», «Теремки Воскобовича») | 1 | январь |
| 18. | Как друзья отвозили близнецов-акробатов в Буквоцирк. («Прозрачная цифра», «Геоконт Малыш») | 1 | январь |
| 19. | Как Кот Филимон удивил друзей, а Лягушки-матросы убирали флажки с корабля. («Конструктор букв», «Шнур-затейник», «Кораблик Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный») | 1 | январь |
| 20. | Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в комнате теней. («Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Чудо-крестики 3», «Игровизор») | 1 | январь |
| 21. | Как Пчелка Жужа рисовала картину. («Игровизор», «Чудо-крестики 3») | 1 | февраль |
| 22. | Как Ворон Метр подбирал задачи для книги, а Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку. («Геоконт Малыш», «Чудо-цветик», «Змейка», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Логоформочки 5», «Геовизор») | 1 | февраль |
| 23. | Как зверята заполняли корзинки Магнолика. Как Гусеница Фифа училась читать. («Счетовозик», «Прозрачный квадрат», «Теремки Воскобовича») | 1 | февраль |
| 24. | Как Гусь-капитан потерял голос, а потом он опять появился. («Кораблик Брызг-Брызг», «Геоконт Малыш», «Волшебная восьмерка 1», «Геовизор») | 1 | февраль |
| 25. | Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек, а будущие волшебники готовили класс к занятиям. («Конструктор букв», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 3», «Геовизор») | 1 | март |
| 26. | Как проходили занятия в Школе Волшебства. Как прошел день в Замке Превращений. («Ромашка», «Чудо-крестики 3», «Змейка», «Прозрачная цифра») | 1 | март |
| 27. | Как на Ковровой Полянке выросли грибы. Как Незримка Всюсь «помогал» Малышу Гео. («Прозрачный квадрат», «Математические корзинки 10», «Игровизор») | 1 | март |
| 28. | Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи и нашел остальных жителей Чудо-островов. («Логоформочки 5», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 3», «Геоконт Малыш») | 1 | март |
| 29. | Как команда кораблика наводила порядок после шторма. Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка рассмешила. («Конструктор букв», «Кораблик Брызг-Брызг», «Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник») | 1 | апрель |
| 30. | Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк, а в Замке Превращений встречали гостей. («Шнур-затейник», «Геоконт малыш», «Прозрачный квадрат», «Геовизор», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный») | 1 | апрель |
| 31. | Как Девочка Долька догнала бабочку, а Крутик По увидел необычную яблоньку. («Чудо-цветик», «Чудо-крестики 3», «Логоформочки 5», «Яблонька») | 1 | апрель |
| 32. | Как пассажиры развлекали команду кораблика, а Незримка Всюсь получил оригинальный подарок. («Кораблик Брызг-Брызг», «Волшебная восьмерка 1», «Прозрачная цифра», «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 3») | 1 | апрель |
| 33. | Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное, а артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений. («Чудо-цветик», «Математические корзинки 10», «Шнур-затейник», «Геовизор») | 1 | май |
| 34. | Как в Замке Превращений прошел праздничный обед. Как паучку приснился сон. («Змейка», «Прозрачная цифра», «Прозрачный квадрат», «Игровизор», «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича 4-хцветный», «Чудо-крестики 3») | 1 | май |
| 35. | Как Лягушки выполняли команды капитана и помирили дузей. ( «Кораблик Брызг-Брызг», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 3») Диагностика. | 1 | май |
| 36. | Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию, а Ворон Метр снимал фильм. («Логоформочки 5», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 3», «Геоконт Малыш») Диагностика. | 1 | май |
|  | ИТОГО: | 36 |  |

**III.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: Незримка Всюсь, Околесик, Малыш Гео 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. *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, знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая».

1. *Чудо - крестики 2, 3:*

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, закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач.

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. *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.

**IV.Ожидаемые результаты освоения программы**

* у детей развиты перцептивные действия;
* у детей развит познавательный интерес;
* развиты психические и мыслительные процессы с учётом возрастной категории;
* у детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление;
* 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:*

* различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
* использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
* ориентироваться в пространстве и на плоскости;
* повышение степени активности в самостоятельной деятельности.
* высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение;
* концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца.

**V.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:

* низкий уровень - ребенок 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.

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

* Систематизация математических представлений у детей (количественные и порядковые числительные, ориентировка в пространстве и во времени);
* Совершенствование речи, развитие эмоционально-образного и логического мышления (использует конструктивные решения в процессе, речевые высказывания, применяет способы скрепления, соединения деталей.);
* Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами ( этапность действий, умение принимать общую цель, создание построек по замыслу, схемам);
* Развитие мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ф.И.ребёнка** | **Систематизация математических представлений у детей.** | | **Совершенствование речи, развитие эмоциональнообразного и логического мышления.** | | **Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.** | | **Развитие мыслительных процессов** | | **уровень** | |
| н.г | к.г | н.г | к.г | н.г | к.г | н.г | к.г | н.г | к.г |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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.