Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Нижневартовска
детский сад №25 «Семицветик»

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ г. Нижневартовска
ДС №25 «Семицветик»
В.И. Вечипольская
31.08.2023

КОПИЯ ВЕРНА

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Сертификат
0CFB410BC8C302A7D5572D17B8633150
Владелец Вечипольская Валентина Ивановна
Действителен с 13.01.2023 по 07.04.2024

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Сказки Фиолетового леса»

Возраст обучающихся: **от 5 лет до прекращения образовательных отношений**
Срок реализации: **1 учебный год**

Автор-составитель:
Крехтунова И.А.. воспитатель

ПРИНЯТА
на педагогическом совете №1
Протокол №1 от 31.08.2023

г. Нижневартовск, 2023

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

Наименование дополнительной образовательной услуги	Проведение занятий по развитию логико-математических способностей детей
Наименование Программы	Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Сказки Фиолетового леса»
Основание для разработки	➢ Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» с изменениями и дополнениями; ➢ Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ➢ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242); ➢ Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» ➢ СП 3.1/2.4 3598 -20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с изменениями на 24 марта 2021 года); ➢ Положение о дополнительных общеразвивающих программах МАДОУ г. Нижневартовска ДС № 25 «Семицветик».
Авторы-составитель	Крехтунова И.А.
Целевая группа	обучающиеся от 5 лет до прекращения образовательных отношений
Цель Программы	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 по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей). • Развитие креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения). • Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
Сроки реализации Программы	1 учебный год с 01.10.2023 по 31.04.2024
Ожидаемые конечные результаты реализации Программы	В результате освоения программы «Сказки Фиолетового леса» обучающиеся научатся: • Креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами. • Строить симметричные и несимметричные фигуры. • Устанавливать и находить закономерности. • Применять сенсорные способности в деятельности. • Конструировать и складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого. В результате освоения программы «Сказки Фиолетового леса» обучающиеся получат возможность: ➢ Реализовать свой творческий потенциал по данному направлению, направленный на совершенствование знаний, умений и навыков лепки из различных пластичных материалов (создания скульптуры малых форм) ➢ Демонстрации результатов своих достижений. ➢ Расширять знания по данному направлению,

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально - педагогической направленности «Сказки Фиолетового леса» разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; приказа Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242); СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» с изменениями и дополнениями.

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, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы 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 и творческие задачи, различные действия, проблемные ситуации. Проблемно-поисковый, занимательный сюжет помогает интегрировать различные содержание и 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 разных 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 в зависимости от возможностей и интересов ребенка, играет и занимается вместе с 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 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.

Уровень сложности и направленность программы

Уровень сложности программы – общекультурный (стартовый). Предполагает 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 по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей).
- Развитие креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

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

Содержание программы состоит из следующих разделов: «Введение», «Создание 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. На занятиях обучающиеся осваивают основные способы и приемы сгибания, конструирования предметных форм, умения ориентироваться на плоскости и в пространстве; знакомство со свойствами предметов.

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

Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. У детей возникают схематизированные представления в процессе 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 как развивающий словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте.

В сюжетно-ролевых играх дети начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации (свадьбу, 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.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые 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 по 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. Продолжают 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 56 часов. 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 5лет), имеющих различный уровень базовых знаний и умений. В кружок принимаются все желающие освоить данный вид деятельности. Программа так же предусматривает включение обучающихся в образовательный процесс в течение учебного года.

Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы «Сказки Фиолетового леса» обучающиеся научатся:

- Креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.
- Строить симметричные и несимметричные фигуры.
- Устанавливать и находить закономерности.
- Применять сенсорные способности в деятельности.
- Конструировать и складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого.

В результате освоения программы «Сказки Фиолетового леса» обучающиеся получат возможность:

- Реализовать свой творческий потенциал по данному направлению, направленный на совершенствование знаний, умений и навыков лепки из различных пластичных материалов (создания скульптуры малых форм)
- Демонстрации результатов своих достижений.
- Расширять знания по данному направлению.

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности особенностей и 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 в дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

2. Содержание программы

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие (педагогическая диагностика) – **1 час**	**1**	0,5	0,5
Раздел I: Введение – 5 часов				
1.1	Знакомство со свойствами предметов	3	1,5	1,5
1.2	Создание образа предметов	2	0,5	0,5
итого		**5**	2	3
Раздел II: Конструирование по схемам – 24 часа				
2.1	Конструирование по схемам	19	7,5	11,5
2.2	Конструирование путем вышивания	3	1	2
2.4	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	2	0,5	1,5
итого		**24**	9	15
Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 11 часов				
3.1	Пространственные представления	5	1,5	3,5
3.2	Ориентирование на плоскости, графический диктант.	2	0,5	1,5
3.3	Ориентирование в пространстве	2	0,5	1,5
3.4	Ориентирование в пространстве, анализ	2	0,5	1,5

	по звуковому составу			
итого		**11**	3	8
Раздел IV: Количественные отношения – 10 часов				
4.1	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	2	0,5	1,5
4.2	Соотношение цифры с количеством предметов	6	2	4
4.3	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	2	0,5	1,5
итого		**10**	3	7
Раздел V: Классификация фигур – 4 часа				
5.1	Установление связи и зависимости между группами	**4**	1	3
итого		**4**	1	3
6.	Итоговое занятие (педагогическая диагностика) – **1 час**	**1**	0,5	0,5
	Итого по программе - 56 часов Теория - 19 часов Практика -37 часов			

Содержание учебного плана

Раздел, темы разделов	Количество занятий	Темы занятий	Теория	Практика
Вводное занятие				
Вводное занятие	**1**	**Вводное занятие №1** Педагогическая диагностика	Знакомство с программой «Сказки Фиолетового леса» и режимом работы	Правила поведения и меры безопасности на занятиях.

			кружка	
Раздел «Введение» - 5 часов				
Знакомство со свойствами предметов	**3**	**Занятие №2** **«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.	Игра «Прозрачная Цифра» Упражнения на сортировку «Какая лишняя», «Построй такой же ряд», «Острый глаз» Упражнения «Сложи цифру из 3, 4 6 карточек», «Найди лишнюю»
		Занятие №3 **«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.	Игра «Прозрачная Цифра» - составление формы: «Ёлочка», «Гусеница».
		Занятие №4 **«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.	Игра «Прозрачная Цифра» - составление формы: «Дом», «Вишни»

Создание образа предметов	**2**	**Занятие №5** **«Двухцветный квадрат»** 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, умение создавать образы предметов самостоятельно.	Основные свойства предметов: размер, форма, сторона, угол, вершина. Представления о треугольнике, квадрате, трапеции, прямоугольнике.	Игра «Двухцветный квадрат» Сказка «Тайна Квадратика» Создание образов «Башмачок», «Ежик», «Звезда».
		Занятие №6 **«Двухцветный квадрат»** Продолжать развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу. Развивать творческие способности детей		Игра «Двухцветный квадрат» Создание образов предметов самостоятельно и по образцу «Самолетик», «Лодочка», «Башмачок»
Раздел II: Конструирование по схемам – 24 часов				
Конструирование по схемам	**19**	**Занятие №7** **«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 «Чудесный круг» Упражнения на составление симметричных фигур. Составление фигур по схеме «Летучая мышь», «Бабочка»
		Занятие №8 **«Двухцветный квадрат»** Продолжать учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании. Развивать,		Игра «Двухцветный квадрат» Складывание форм «Конфета», «Конверт»

		память, мышление, воображение Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.		
		Занятие №9 **«Чудо соты»** Познакомить детей с новой игрой. Учить собирать соты по цвету, количеству частей. Развивать, память, мышление, воображение.	Симметричные фигуры. Свойство симметричности. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра «Чудо соты» Упражнения и задания «Соберем соты», «Строим башню», «Соберем поезд» Упражнение «Обведи фигуру и заштрихуй».
		Занятие №10 **«Чудо соты»** Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.		Игра «Чудо Соты» Составление форм «Девочка», «Волшебный цветок» разбирая детали Упражнение «Обведи фигуру и заштрихуй».
		Занятие №11 **«Чудо – крестики 2-3»** Познакомить с игрой. Развивать умения развивать воображение и творческие способности. Складывание фигурки по конструктивным схемам		Игра «Чудо – крестики 2-3» Складывание фигурки по конструктивным схемам «Парусник», «Самолет» «Машину»
		Занятие №12 **«Чудо – крестики 2-3»** Развивать умения складывать фигурки по конструктивным схемам развивать воображение и творческие способности.		Игра «Чудо – крестики 2-3» Складывание фигурки по конструктивным схемам «Чашку, «Кофейник», «Беседку»

		Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности		
		Занятие №13 **«Чудо соты»** Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в предела 8. Развивать память, мышление, речь		Игра «Чудо соты» Составление фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам Зайца», «Оленя» «Верблюда», «Медведя». Упражнения и задания с «Забавными цифрами»
		Занятие №14 **«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 «Волшебная восьмерка». Упражнения и задания с палочками игры «Выложи цифру, используя считалку». Дидактическая игра «Найди ошибку и исправь ее», «Разложи палочки по цветам».
		Занятие №15 **«Чудо соты»** Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в предела 8. Развивать память, мышление, речь		Игра «Чудо соты». Составление фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Ракету», «Кабриолет» «,Кувшин», «Замок». Упражнения и задания с «Забавными цифрами»
		Занятие №16 **«Волшебная восьмерка».** Учить детей выкладывать цифры по схеме на столе. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.		Игра «Волшебная восьмерка». Упражнения и задания с «Забавными цифрами», с палочками восьмерки.
		Занятие №17 **«Волшебная восьмерка».**		Игра «Волшебная восьмерка».

		Занятие №18 **«Прозрачная цифра».** Учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.		Игра «Прозрачная цифра». Интеллектуальные игры «звезда», «бабочка». «Сложи фигуры из нескольких деталей»
		Занятие №19 **«Прозрачная цифра».** Продолжать учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности, память, мышление, воображение. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.		Игра «Прозрачная цифра». Интеллектуальны игры «звезда», «бабочка». Упражнения «Рассортируй полоски по цвету», «Строим забор из уголков».
		Занятие №20 **«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;		Игра «Четырёхцветный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития
		Занятие №21 **«Чудо – крестики 2-3»** Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным и силуэтным схемам. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развивать воображение и творческие способности умение понимать учебную задачу.Развитие конструктивных способностей детей.		Игра «Чудо – крестики 2-3» Складывание фигурки по конструктивным схемам «Компьютер, «Карусель» «Беседку».
		Занятие №22 **«Чудесный Круг».** Продолжать учить составлять		Игра «Чудесный Круг». Составление симметричных

		симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; Развитие конструктивных способностей; Развивает внимание, усидчивость.		фигур по схемам. «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали
		Занятие №23 **«Математические корзинки»** Познакомить с новой игрой, новыми персонажами, с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение		Игра «Математические корзинки» Игры с цифрами и числами «Сложи и сравни», «Посчитай, сколько грибочков лежит в каждой корзиночке», «У кого больше?»
		Занятие №24 **«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 «Чудо – крестики 2-3» Работа в парах. Упражнения и задания на составление фигур по схемам «Транспорт», «Человек»
		Занятие №25 **«Математические корзинки»** Развивать математические представления		Игра «Математические корзинки»

		(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.		Игры с цифрами и числами «Как цифрята поделили грибы», «Кто набрал грибов больше всех?», «Добавь грибок».
Конструирование путем вышивания	**3**	**Занятие №26** **«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 «Шнур «Затейник»» Знакомство со сказочной историей «Филимон Коттерфильд знаменитый факир». Знакомство с фигурами по схемам.
		Занятие №27 **«Шнур «Затейник»** Продолжать учить детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь		Игра «Шнур «Затейник», Вспоминаем сказочную историю «Филимон Коттерфильд знаменитый факир». Упражнения «Дострой дорожки», «Продолжи узор»
		Занятие №28 **«Шнур «Затейник»** 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		Игра «Шнур «Затейник», Упражнения «Зеркальное отражение», «Проложи стежки - дорожки» Игра «Шнур «Затейник», Игры с несколькими шнурочками. «Вышивание цифр»

Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	**2**	**Занятие №29** **«Четырёхцветный квадрат»** Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом) Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Складывание квадрата по линиям сгиба в разных направлениях,	Алгоритм складывания по 1-6 по схеме, по заданным условиям. Основные приемы сгибания. Перекручивания.	Игра «Четырёхцветный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития
		Занятие №30 **«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.		Игра «Четырёхцветный квадрат» Знакомство сказочными шутами Дрионе, Дване, Трине. Упражнения из серии «Чудо головоломки
Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 11 часов				
Пространственные представления	**5**	**Занятие №31** **«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»,	Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Разучивание пальчиковой гимнастики. Упражнения на сортировку «Флажки», «Разбери флажки по цвету».

		Занятие №32 **«Кораблик «Брызг-Брызг»** Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Развиваем память, мышление, речь.	«кривая»	Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Загадывание загадок. Игра «Да –Нет», «На какой мачте флажок», «Радуга»
		Занятие №33 **«Кораблик «Брызг-Брызг»** Продолжать учить детей пользоваться условной меркой, Развитие математических представлений о цвете, высотепредмета, пространственных представлениях. Закрепить с детьмисостав числа. Совершенствование интеллекта.		Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Упражнение на измерение меркой «Какой высоты», «акая самая высокая, какая самая низкая»
		Занятие №34 **«Кораблик «Брызг-Брызг»** Развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи; Совершенствование интеллекта; Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти. Развитие умения находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам. Развивать память, мышление, воображение.		Игра «Кораблик «Брызг-брызг». Упражнения «Шаловливый ветер». «Надеваем флажки». «Снова одинаковые части».

		Занятие №35 **«Геоконт»** Познакомить детей с новой игрой и персонажами. Учить детей правильно играть, ориентироваться в пространстве. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета формы, величины». Совершенствовать память, мышление, воображение.		Игра «Геоконт» Упражнения на составление образов «Флажок», «Ваза», «Кораблик». Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного.
Ориентирование на плоскости, графический диктант	**2**	**Занятие №36** Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь	Основные приемы графического диктанта	Игра «Игровизор». Упражнения в клеточку «Зайчик», «Медвежонок.»
		Занятие №37 **«Игровизор».** Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.		Игра «Игровизор». Упражнения по клеткам «Зонт», «Бант», «Косынка». Лабиринт цифр.

Ориентирование в пространстве	**2**	**Занятие №38** **«Лабиринт цифр».** Продолжать развивать мелкую моторику рук. Формировать навыки ориентировки в пространстве.	Основные приемы работы с лабиринтами	Игра «Лабиринт цифр». Математический турнир.
		Занятие №39 **«Лабиринт букв»** Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.		Игра «Лабиринт букв»-упражнения и задания
Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	**2**	**Занятие №40** **«Лабиринт букв»** Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание, умения находить буквы в Лабиринте.	Алгоритм звукового анализа.	Игра «Лабиринт букв»-упражнения и задания на нахождение «Окошек». «Составь слово»

		Занятие №41 **«Лабиринт букв»** Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание		Игра «Лабиринт букв» «Воротики», «Собери бусы», «Теремок букв»
Раздел IV: Количественные отношения – 10 часов				
Установление независимости количества от формы и расположения предметов	**2**	**Занятие №42** **«Лабиринты цифр»** Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации Развивать, память, мышление, воображение	Основные приемы прохождения лабиринта. Алгоритм прохождения лабиринта.	Игра «Лабиринты цифр» Лабиринт «Добро пожаловать», «Дорожки из лабиринта»
		Занятие №43 **«Лабиринты цифр»** Продолжать учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.		Игра «Лабиринты цифр» Лабиринт «Добро пожаловать», «Прохождение к Арлекину», «Тир»
Соотношение цифры с количеством предметов	**6**	**Занятие №44** **«Лабиринты цифр»** Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.	Алгоритм прохождения лабиринта, выполняя словесные рекомендации. Основные правила игры «Чудо цветика» Основные приемы соотношения целого с частью и составления фигуры по схеме.	Игра «Лабиринты цифр» Лабиринт «Лабиринты дворца»
		Занятие №45 **«Лабиринты цифр»** Продолжать учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление,		Игра «Лабиринты цифр» - «Лабиринты дворца», «Где чьи пироги»: игры на соотнесение количества и цифры

		Занятие №46 **«Чудо цветик»** учить детей составлять фигуры из деталей игры опираясь на схему, соотносить целое с количеством. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление		Игра «Чудо цветик». Упражнения на составление фигур «Птичку», «Рыбку» из деталей игры.
		Занятие №47 **«Чудо цветик»** Продолжать учить детей составлять из деталей игры фигуры, опираясь на схему и соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. **Занятие №48** **«Прозрачный квадрат»** Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения; выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Чудо цветик». Упражнения на составление фигур «Зайчика», «Лебедя» из деталей игры. Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложных фигур «Предметы быта». Совместная деятельность взрослого и ребенка

		Развивать речь, внимание, память, Мышление **Занятие №49** **«Прозрачный квадрат»** Развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Что общего», «Собери фигуры по схеме».
Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	**2**	**Занятие №50** **«Прозрачный квадрат»** Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения. Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развивать внимание, пространственное мышление.	Основные приемы наложения и приложения.	Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложные фигуры. Совместная деятельность взрослого и ребенка
		Занятие №51 **«Прозрачный квадрат»** Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать 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.		Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложных фигур - «Животные». Совместная деятельность взрослого и ребенка

Раздел V: Классификация фигур – 4 часов				
Установление связи и зависимости между группами	**4**	**Занятие №52** **«Прозрачный квадрат»** Развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.	Правила группировки предметов и форм.	Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Найди лишнюю фигуру»
		Занятие №53 **«Прозрачный квадрат»** Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения и приложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка. Составление фигур по схеме «Лебедь», «Башмачок», «Олень», «Ворон»
		Занятие №54 **«Формочки»** Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Формочки» Совместная деятельность взрослого и ребенка Упражнения «Раздели на группы», «Вершки-корешки», «Мозаика»
		Занятие №55 **«Формочки»** Продолжать знакомить с игрой. развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами;		Игра «Формочки» Совместная деятельность взрослого и ребенка Упражнения и задания «Чудесный логомешочек»,

		определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		«Крестики - нолики». «Перекрестки».
Итоговое занятие				
Итоговое занятие	**1**	**Занятие 56** Итоговое занятие совместное с родителями		Игры «Чудо Соты», «Крестики 2,3», «Фонарики», «Чудо цветик», «Геоконт»
		Педагогическая диагностика		
Всего:		**56 занятий**		

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	Октябрь	1	Вводное Стартовая педагогическая диагностика	Лекционные, практические занятия	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
2	Октябрь	1,2,3	Введение. Знакомство со свойствами предметов.	Лекционные, практические занятия.	5	2	3		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»

[1] Форма контроля – педагогическая диагностика

3	Октябрь	4	Конструирование по схемам	Лекционные, практические занятия.	24	9	15		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Ноябрь	5,6,7,8,9							
	Декабрь	9,10,11, 12,13							
	Январь	14,15							
4	Январь	16,17	Ориентирование на плоскости и в пространстве	Лекционные, практические занятия.	11	3	8		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Февраль	17,18, 19,20,21							
5	Март	21, 22, 23, 24, 25	Количественные отношения	Лекционные, практические занятия.	10	3	7		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
	Апрель	26							
6	Апрель	27,28	Классификация фигур	Лекционные, практические занятия.	4	1	3		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
7	Апрель	36	Итоговое занятие Итоговая педагогическая диагностика	Обобщающее итоговое занятие	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска ДС №25 «Семицветик» «Фиолетовая комната»
ИТОГО:					**56**				

Кадровые условия

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

Обеспеченность методическими материалами и средствами

Наименование дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования	Дополнительная общеразвивающая программа дошкольного образования «Сказки Фиолетового леса»
Программно-методическое обеспечение программы, средства обучения	
Парциальная программа с указанием выходных данных	Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс, 2012
Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных	Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РиВ, 2007 Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. – Воронеж: Ип Лакоценин, 2009 Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Коврограф. Ларчики. 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., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. 2. Геоконт Великан. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. 3. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Дорлька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок, забавные цифры – Ежик-наездник, Зайка- укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес – жонглер.Россия. г. Санкт – Петербург. ООО «РИВ» 4. Альбом фигурок «Геовизор». Воскобович В.В, Харько Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006г.

	5. Альбом фигурок «Геоконт малыш». Воскобович В.В., Харько Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006. 6. Воскобович В.В. Приложение к коврографу «Ларчик». 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 Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик. - Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни. - Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр. - Игра «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин. - Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь. - Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик. - Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка. - Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи –

		Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик. -Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа. - Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч. - Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька. - Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. - Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник. - Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, пероснажи – Филимон Коттерфильд. –Игры «Логоформочки - персонажи-Восклицатик.

4.Система педагогической диагностики (мониторинга) достижений детьми планируемых результатов освоения Программы

При реализации Программы проводится **оценка индивидуального развития детей**. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках **педагогической диагностики** в целях отслеживания эффективности.
Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:
- *знаний воспитанников* в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;
- *умений воспитанников* анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

Принципы педагогической диагностики

Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

Принцип целостного изучения педагогического процесса предполагает (для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

Принцип процессуальности предполагает изучение явления в изменении, развитии.

Принцип компетентности означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

Принцип персонализации требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

Методы проведения педагогической диагностики

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

Малоформализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в октябре и апреле). 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 октябре и апреле).

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов. Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибками на свободные места в «корзинках». Высокий-задание выполняет самостоятельно; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий-не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание: «Посчитай от 1до9»	Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9. Задание: На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнурка продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр. Высокий- выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий-не может выполнить все параметры.
Ориентировка в пространстве и во времени	Диагностическое задание «Цифры»	Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9. Задание: Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи». Высокий- задание выполняет самостоятельно; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Пространственные отношения»	Игра «Коврограф», разноцветные веревочки – самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.

Конструктивные решения в процессе	Диагностическое задание «Сложи квадрат»	Игра «Прозрачный квадрат» - в результате перекладывания, изменения способов размещения сложить квадрат. Состав игры**:** 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника. Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Фигура по замыслу»	Игра: «Геоконт» - сконструировать предметы разных размеров. Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Речевые высказывания ребенка	Диагностическое задание «Сочини сказку»	Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырехдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) – пересказ сюжета сказки. Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.

		Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Название живых существ»	Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Применение способов скрепления, соединения деталей	Диагностическое задание «Алфавит »	Игра « Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита. Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Последовательное действие »	Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание. Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я,Б,Л,О,Н,Ь,К,А и придумать новые свои слова. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Этапность действий,	Диагностическое задание «Задание на внимание»	Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку. Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;

		Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «Общая цель»	Игра: « Чудо соты» Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.) Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами. Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»	Игра «Геоконт»-свободное моделирование Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Конструирование по словесной модели.	Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»	Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет. Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи». Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта. Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур

		предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Построение симметричных и несимметричных фигур	Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру.	Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок) Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру -«крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель. Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в предметы. Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого4 Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра: «Лого-формочки» Задание: педагог выкладывает фигуру "грибок" на линейке, а ребенку предлагается найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. Далее ребенок объясняет из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник).
Поиск и	Диагностическое задание:	

установление закономерностей	«Установление закономерности»	Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.

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 решения в процессе		Речевые высказывания ребенка		Применяет способы скрепления, соединения деталей.		Этапность действий		Умеет принимать общую цель		Создает постройки 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	к
1																								
2																								
3																								
4																								

5. Список литературы

1. Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по 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 познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс, 2012