

Управление образования Администрации
Муниципального образования «Баргузинский район»
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение «Центр развития ребёнка-
Усть-Баргузинский детский сад «Золотая рыбка»

671623 Республика Бурятия, Баргузинский район, п. Усть-Баргузин,
Ул. Лермонтова, №1. тел. 91-329, факс. (301-31)91-329. эл. адрес. dsribka_ust-barguzin@govrb.ru

Рассмотрено
На заседании педсовета
Протокол № 1
« 27 » 08 2021г.

Согласовано
Старший воспитатель
В.В. Воробьева Воробьева Т.В.
« 27 » 08 2021г



**Программа дополнительного образования
Познавательного направления
«Волшебный мир эмоций»**

Воробьева Татьяна Викторовна,

Содержание

№ п/п	Наименование раздела	Стр
	Введение	2
1.	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	
1.1.	Пояснительная записка	4
1.1.1.	Цели и задачи программы «Волшебный мир эмоций»	4
1.1.2.	Принципы и подходы к формированию Программы	4
1.2.	Планируемые результаты освоения Программы	5
1.3.	Развивающее оценивание качества образовательной деятельности по Программе»	10
2.	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	
2.1.	Содержание программы организационно-педагогические условия реализации Программы «Волшебный мир эмоций»	11
3.	ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	
3.1.	Организация развивающей предметно-пространственной среды	15
3.2.	Кадровые условия реализации Программы	15
3.3.	Материально-техническое обеспечение Программы «Волшебный мир эмоций»	16
3.4.	Планирование образовательной деятельности	21
3.5.	Расписание занятий	32
3.6.	Перспективы работы по совершенствованию и развитию содержания Программы «Волшебный мир эмоций»	33
3.7.	Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы «Волшебный мир эмоций»	34
3.8.	Перечень литературных источников	46

Введение

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать, как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать, как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника, как можно больше знаний об окружающем. Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности – умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе. В математике логическая строгость и стройность умозаключений признана воспитывать общую логическую культуру мышления; и основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети

могут уже в дошкольном возрасте без перегрузки напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они 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.

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») позволяют поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

Кружковая работа «Волшебный мир эмоций» реализуется по программе дошкольного образования «Сказки Фиолетового леса», которая разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Харько Т.Т., Воскобович В.В.; методическими пособиями «Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Харько Т.Т.; «Развивающие игры в ДОУ» Бондаренко Т.М.

РАЗДЕЛ ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Цели и задачи Программы

Цель:

- Развитие у детей дошкольного возраста логического мышления, познавательной активности, мелкой моторики, памяти, воображения через развивающую сенсомоторную зону «Фиолетовый лес».

Задачи:

- ✓ Стимулировать желание и готовность дошкольников познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия с играми В.В. Воскобовича.
- ✓ Совершенствовать процессы логико-мыслительных действий – анализа, сравнения и синтеза, совершенствование речи, развитие мышления, памяти детей.

1.1.2. Принципы и подходы к формированию Программы

1) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования (далее-индивидуализация дошкольного образования);

2) содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;

3) поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;

4) сотрудничество с семьей;

5) формирование познавательных и интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;

6) возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);

В основе реализации Программы лежат основные **подходы**:

-деятельностный (А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, Л.С. Рубенштейн и др.);

-личностный (Л.И.Божович, Л.С.Выготский, В.В.Давыдов).

1.2. Планируемые результаты.

Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии заданными правилами.

1. У детей будут развиты мыслительные процессы.
2. У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление.
3. У детей будут систематизированы математические представления.

Итоги реализации программы подводятся в форме открытых занятий, совместных с родителями (законными представителями) мероприятиях, в конкурсах МБДОУ «ЦРР – Усть – Баргузинский детский сад «Золотая рыбка».

Характеристики особенностей развития детей младшего дошкольного возраста. (2-4 ГОДА)

В возрасте 3- 4 лет ребенок постепенно выходит за пределы семейного круга, Его общение становится внеситуативным. Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте.

Главной особенностью игры является ее условность: выполнение одних действий с одними предметами предполагает их отнесенность к другим действиям с другими предметами. Основным содержанием игры младших дошкольников являются действия с игрушками и предметами-заместителями. Продолжительность игры небольшая. Младшие дошкольники ограничиваются игрой с одной-двумя ролями и простыми, неразвернутыми сюжетами. Игры с правилами в этом возрасте только начинают формироваться.

Изобразительная деятельность ребенка зависит от его представлений о предмете. В этом возрасте они только начинают формироваться. Графические образы бедны. У одних детей в изображениях отсутствуют детали, у других рисунки могут быть более детализированы. Дети уже могут использовать цвет.

Большое значение для развития мелкой моторики имеет лепка. Младшие дошкольники способны под руководством взрослого вылепить простые предметы.

Известно, что аппликация оказывает положительное влияние на развитие восприятия. В этом возрасте детям доступны простейшие виды аппликации.

Конструктивная деятельность в младшем дошкольном возрасте ограничена возведением несложных построек по образцу и по замыслу. - В младшем дошкольном возрасте развивается перцептивная деятельность. Дети от использования предэталонов — индивидуальных единиц восприятия — переходят к сенсорным эталонам — культурно-выработанным средствам восприятия. К концу младшего дошкольного возраста дети могут воспринимать до 5 и более форм предметов и до 7 и более цветов, способны дифференцировать предметы по величине, ориентироваться в пространстве группы детского сада, а при определенной организации образовательного процесса—и в помещении всего дошкольного учреждения.

Развиваются память и внимание. По просьбе взрослого дети могут запомнить 3-4 слова и 5-6 названий предметов. К концу младшего дошкольного возраста они способны запомнить значительные отрывки из любимых произведений.

Продолжает развиваться наглядно-действенное мышление. При этом преобразования ситуаций в ряде случаев осуществляются на основе целенаправленных проб с учетом желаемого результата. Дошкольники способны установить некоторые скрытые связи и отношения между предметами.

В младшем дошкольном возрасте начинает развиваться воображение, которое особенно наглядно проявляется в игре, когда одни объекты выступают в качестве заместителей других.

Взаимоотношения детей обусловлены нормами и правилами. В результате целенаправленного воздействия они могут усвоить относительно большое количество норм, которые выступают основанием для оценки собственных действий и действий других детей.

Взаимоотношения детей ярко проявляются в игровой деятельности. Они скорее играют рядом, чем активно вступают во взаимодействие. Однако уже в этом возрасте могут наблюдаться устойчивые избирательные взаимоотношения. Конфликты между детьми возникают преимущественно по поводу игрушек. Положение ребенка в группе сверстников во многом определяется мнением воспитателя.

В младшем дошкольном возрасте можно наблюдать соподчинение мотивов поведения в относительно простых ситуациях. Сознательное управление поведением только начинает складываться; во многом поведение ребенка еще ситуативно. Вместе с тем можно наблюдать и случаи ограничения собственных побуждений самим ребенком, сопровождаемые словесными указаниями. Начинает развиваться самооценка, при этом дети в значительной мере ориентируются на оценку воспитателя. Продолжает развиваться также их половая идентификация, что проявляется в характере выбираемых игрушек и сюжетов

Количество и счет. Дать детям представление о том, что множество («много») может состоять из разных по качеству элементов: предметов разного цвета, размера, формы; учить сравнивать части множества, определяя их равенство или неравенство на основе составления пар предметов (не прибегая к счету). Вводить в речь детей выражения: «Здесь много кружков, одни — красного цвета, а другие — синего; красных кружков больше, чем синих, а синих меньше, чем красных» или «красных и синих кружков поровну». Учить считать до 5 (на основе наглядности), пользуясь правильными приемами счета: называть числительные по порядку; соотносить каждое числительное только с одним предметом пересчитываемой группы; относить последнее числительное ко всем пересчитанным предметам, например: «Один, два, три — всего три кружка». Сравнить две группы предметов, именуемые числами 1–2, 2–2, 2–3, 3–3, 3–4, 4–

4, 4–5, 5–5. Формировать представления о порядковом счете, учить правильно пользоваться количественными и порядковыми числительными, отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?». Формировать представление о равенстве и неравенстве групп на основе счета: «Здесь один, два зайчика, а здесь одна, две, три елочки. Елочек больше, чем зайчиков; 3 больше, чем 2, а 2 меньше, чем 3». Учить уравнивать неравные группы двумя способами, добавляя к меньшей группе один (недостающий) предмет или убирая из большей группы один (лишний) предмет («К 2 зайчикам добавили 1 зайчика, стало 3 зайчика и елочек тоже 3. Елочек и зайчиков поровну — 3 и 3» или: «Елочек больше (3), а зайчиков меньше (2). Убрали 1 елочку, их стало тоже 2. Елочек и зайчиков стало поровну: 2 и 2»). Отсчитывать предметы из большего количества; выкладывать, приносить определенное количество предметов в соответствии с образцом или заданным числом в пределах 5 (отсчитай 4 петушка, принеси 3 зайчика). На основе счета устанавливать равенство (неравенство) групп предметов в ситуациях, когда предметы в группах расположены на разном расстоянии друг от друга, когда они отличаются по размерам, по форме расположения в пространстве. Величина. Совершенствовать умение сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте), а также учить сравнивать два предмета по толщине путем непосредственного наложения или приложения их друг к другу; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные (длиннее — короче, шире — уже, выше — ниже, толще — тоньше или равные (одинаковые) по длине, ширине, высоте, толщине). Учить сравнивать предметы по двум признакам величины (красная лента длиннее и шире зеленой, желтый шарфик короче и уже синего). Устанавливать размерные отношения между 3–5 предметами разной длины (ширины, высоты), толщины, располагать их в определенной последовательности — в порядке убывания или нарастания величины. Вводить в активную речь детей понятия, обозначающие размерные отношения предметов (эта (красная) башенка — самая высокая, эта (оранжевая) — пониже, эта (розовая) — еще ниже, а эта (желтая) — самая низкая» и т. д.). Форма. Развивать представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике, а также шаре, кубе. Учить выделять особые признаки фигур с помощью зрительного и осязательно-двигательного анализаторов (наличие или отсутствие углов, устойчивость, подвижность и др.). Познакомить детей с прямоугольником, сравнивая его с кругом, квадратом, треугольником. Учить различать и называть прямоугольник, его элементы: углы и стороны. Формировать представление о том, что фигуры могут быть разных размеров: большой — маленький куб (шар, круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Учить

соотносить форму предметов с известными геометрическими фигурами: тарелка — круг, платок — квадрат, мяч — шар, окно, дверь — прямоугольник и др. Ориентировка в пространстве. Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигаться в заданном направлении (вперед — назад, направо — налево, вверх — вниз); обозначать словами положение предметов по отношению к себе (передо мной стол, справа от меня дверь, слева — окно, сзади на полках — игрушки). 68 Познакомить с пространственными отношениями: далеко — близко (дом стоит близко, а березка растет далеко). Ориентировка во времени. Расширять представления детей о частях суток, их характерных особенностях, последовательности (утро — день — вечер — ночь). Объяснить значение слов: «вчера», «сегодня», «завтра»

Познавательная-исследовательская деятельность. Продолжать знакомить детей с обобщенными способами исследования разных объектов с помощью специально разработанных систем сенсорных эталонов, помогать осваивать перцептивные действия. Формировать умение получать сведения о новом объекте в процессе его практического исследования. Формировать умение выполнять ряд последовательных действий в соответствии с задачей и предлагаемым алгоритмом деятельности. Учить понимать и использовать в познавательной-исследовательской деятельности модели, предложенные взрослым. Сенсорное развитие. Продолжать работу по сенсорному развитию в разных видах деятельности. Обогащать сенсорный опыт, знакомя детей с широким кругом предметов и объектов, с новыми способами их обследования. Закреплять полученные ранее навыки обследования предметов и объектов. 74 Совершенствовать восприятие детей путем активного использования всех органов чувств (осязание, зрение, слух, вкус, обоняние). Обогащать чувственный опыт и умение фиксировать полученные впечатления в речи. Продолжать знакомить с геометрическими фигурами (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал), с цветами (красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый, фиолетовый, белый, серый). Развивать осязание. Знакомить с различными материалами на ощупь, путем прикосновения, поглаживания (характеризуя ощущения: гладкое, холодное, пушистое, жесткое, колючее и др.). Формировать образные представления на основе развития образного восприятия в процессе различных видов деятельности. Развивать умение использовать эталоны как общепринятые свойства и качества предметов (цвет, форма, размер, вес и т. п.); подбирать предметы по 1–2 качествам (цвет, размер, материал и т. п.). Проектная деятельность. Развивать первичные навыки в проектно-исследовательской деятельности, оказывать помощь в оформлении ее результатов и создании условий для их презентации сверстникам. Привлекать родителей к участию в исследовательской

деятельности детей. Дидактические игры. Учить детей играм, направленным на закрепление представлений о свойствах предметов, совершенствуя умение сравнивать предметы по внешним признакам, группировать; составлять целое из частей (кубики, мозаика, пазлы). Совершенствовать тактильные, слуховые, вкусовые ощущения детей («Определи на ощупь (по вкусу, по звучанию)»). Развивать наблюдательность и внимание («Что изменилось?», «У кого колечко?»). Помогать детям осваивать правила простейших настольно-печатных игр («Домино», «Лото»).

1.3. Развивающее оценивание качества образовательной деятельности по программе «Волшебный мир эмоций»

При реализации Программы проводится *оценка индивидуального развития детей педагогическим* работником (старшим воспитателем) в рамках **педагогического мониторинга** – оценки индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанной с оценкой эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования.

Результаты педагогического мониторинга могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

- 1) *индивидуализации образования* (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);
- 2) *оптимизации работы* с группой детей.

Педагогический мониторинг заполняется **дважды в год** (в сентябре и мае). На основании полученных результатов в начале года проектируется образовательная деятельность с детьми каждой возрастной группы.

Критерии и педагогический инструментарий представлен в разделе 3.9.

II РАЗДЕЛ

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание программы «Волшебный мир эмоций»

Фиолетовый Лес – методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа. С этими персонажами дети встретятся в сказках-методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости. В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов. Все игры технологии «Сказочные лабиринты» разделены на этапы освоения и роли взрослого на каждом из них:

Первый этап:

Игры, которые из большого количества 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, подирает игровые задания в зависимости от возможности и интереса ребенка. Играет и занимается вместе с ними.

Второй этап:

На этом этапе дошкольники осваивают основные приемы, приобретают навыки конструирования. А затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Игровые

умения детей совершенствуются в творческой деятельности, как в самостоятельной, и в совместной деятельности с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий сказочных сюжетов. Конструированию 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 формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера. Поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения. Если игра нравится ребенку и служит материалом для проведения творчества, то ребенок может заниматься на всех этапах. Переходить с одного этапа на другой постепенно, учитывая особенности восприятия материала, уровень их развития интерес и потребности.

Формы организации детской деятельности:

- Логико-математические игры;
- Интегрированные игровые задания;
- Совместная игровая познавательная деятельность;
- Самостоятельная игровая деятельность.

Принципы построения занятий

- Системность;
- Учет возрастных особенностей детей;
- Дифференцированный подход;
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний;
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала;
- Поэтапное использование игр;

- Гуманное сотрудничество педагога и детей;
- Высокий уровень трудности

Схема и методика проведения занятия

	Методы и приемы
Вводная часть	Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации. Сюжет – завязка
Основная часть	Развитие сюжета. В ходе сюжета педагог говорит от лица автора – рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре, как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.
Заключительная часть	Контрольный вопрос детям. (Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала).

Схема и методика проведения занятия: логико-математическая игра

	Методы и приемы
Вводная часть	Сюжет-завязка с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией.
Основная часть	Развитие сюжета. В ходе развития сюжета вопросы ставит не педагог, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему. Ребенок отвечает на вопросы и активно участвует в игре.
Заключительная часть	Творческое задание. Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

Схема и методика проведения интегрированного игрового занятия

	Методы и приемы
Вводная часть	Сюжет-завязка с наличием игровой мотивацией.
Основная часть	Развитие сюжета. В ходе развития сюжета педагог выступает в роли организатора поискового процесса. Ребенок четко выполняет упражнения, придумывает свои задачи, ищет новые решения.
Заключительная часть	Самостоятельная деятельность. Коллективная работа.

III. РАЗДЕЛ

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Организация развивающей предметно-пространственной среды.

МБДОУ «ЦРР – Усть – Баргузинский детский сад «Золотая рыбка» имеет все необходимые условия для проведения кружковой работы по сенсорному развитию «Волшебный мир эмоций». Проведение занятий по развитию логико-математических способностей детей «Фиолетовый Лес», отвечающие современным санитарно-гигиеническим, педагогическим и эстетическим требованиям. Для проведения кружковой работы используется отдельный специально оборудованный кабинет «Волшебница» – комната сенсорного развития и психологической разгрузки, который имеет достаточное освещение (естественное и искусственное), отопление. Развивающая предметно-пространственная среда кабинета в достаточном количестве оснащена и регулярно пополняется разнообразным оборудованием и дидактическими материалами.

3.2. Кадровые условия реализации Программы

Воробьева Татьяна Викторовна – старший воспитатель

Квалификационная категория - высшая

Стаж работы: 15 лет

Общий – 15 лет

Педагогический- 15 лет

3.3. Материально-техническое обеспечение Программы

Методическое обеспечение

Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.,) с указанием выходных данных	<ul style="list-style-type: none">• Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г.• Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г.• Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ» . Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В.. Воронеж, 2009.• Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г.• Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять...» (приложение к игре) //Санкт-Петербург,2003г.
Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных	Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик» ООО «РИВ» «Развивающие игры Воскобовича В.В., 2010г.
Наглядно-дидактические пособия (альбомы, игры) с указанием выходных данных	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Конструктор букв №3</i>. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006.2. <i>Волшебная восьмерка №3</i>. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006.3. <i>Геоконт Великан</i>. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006.4. <i>Персонажи</i>:

Магнолик, Медвежонок – Мишек, Галлченоч Карчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и лягушки, пчелка Жужа, Краб Крабыч, Лопушок, Паучок – внучок, забавные цифры –Ежик – наездник. Зайка – укротитель, Мышка- гимнастка, крыса – силача, пес – жанглер. Россия г. СПб., ООО «РИВ».

5. *«Сказочные лабиринты игры».*

6. *«Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста».* Сборник материалов по итогам I Всероссийской конференции.

7. *«Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.»* Сборник материалов по итогам II Всероссийской конференции.

8. Бондаренко Т.М. *Развивающие игры в ДОУ.*

9. *Конспекты занятий*

«Коврограф «Ларчик»»

«Лепестки «Ларчик»» (эталон цвета)

«Набор букв и знаков «Ларчик»»

«Набор цифр и знаков «Ларчик»»

«Умные стрелки» Ларчик

«Игровизор+приложения»

«Кораблик «Плюх-Плюх»» (доп., флажки)

«Кораблик «Брызг-Брызг»» Ларчик

«Кораблик «Буль-Буль»» Ларчик (счет до ста)

«Теремки Воскобовича»

«Складушки +CD»

«Геоконт «Великан»»

Резинки «Радуга»

	<p>«Квадрат Воскобовича» 2-х цв., + сказка «Квадрат Воскобовича» 2-х цв.,</p> <p>«Квадрат Воскобовича» 4-х цв., «Змейка»</p> <p>«Прозрачный квадрат» + сказка «Прозрачный квадрат» «Прозрачный квадрат» Ларчик «Прозрачная цифра» «Домино» «Чудо-Крестики 2» Ларчик «Чудо – Соты 1» «Чудо – Цветик» «Черепашки» Ларчик «Волшебная восьмерка 1» Персонаж «Малыш Гео» Персонаж «Ворон Метр» Персонаж «Незримка Всясь» Персонажи «Гусь и Лягушки» Персонаж «Паучок» Персонаж «Луч Владыка» Персонаж «Галчонок Каррчик» Персонаж «Гусеница Фифа» Персонаж «Долька» Персонаж «Китенок Тимошка» Персонаж «Краб Крабыч» Персонаж «Лопушок» Персонаж «Медвежонок Мишек»</p>
--	---

	Персонаж «Пчелка Жужа» Персонаж «Крутик По» Персонажи «Гномы» Персонаж «Околесик» Персонаж «Филимон Коттерфильд» Сказ., предмет «Золотой плод» «Складушки» «Разноцветные веревочки» «Шнур – Затейник» «Шнур – Малыш».
--	--

Оборудование и игровой материал

Вид помещения	Оснащение помещения	Игровой материал для непосредственной работы с детьми
Кабинет	Детский стол Детские стульчики – 2 шт	Гномы Разделяй – Объединяй, Больше - Меньше, Крути – Верти, Появись – Исчезни. <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Ворон Метр. • Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин. • Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш

		<p>Гео, Ворон Метр, Незримка Всясь.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи –Магнолик. • Игры «Математические корзинки», «Счетовозик», - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, 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 Карричик, Медвежонок Мишек, 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,
--	--	--

		<p>Юрлекин, Ирлекин, Ёрлекин.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игры «Конструктор букв», «Шнур – затейник» - Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд. • Игры «Логоформочки» - персонажи – Вослицатик. <p>Игры В.В.Воскобовича; Цветные карандаши, маркеры, альбомы. Инструкции, игровые задания, альбомы фигурок для игр В.В.Воскобовича;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
--	--	--

3.4 Планирование образовательной деятельности

Перспективное планирование

Номер занятия	Тема занятия	Цель, задачи
1.	Создание образа предметов	<i>Двухцветный квадрат.</i> Закрепить с детьми свойства предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник,

		треугольник); умение создавать образы предметов занятие познавательного цикла ФЭМП - в сказочной области «Фиолетовый Лес» с использованием сказки «Тайна Квадратика». Развивать память, мышление, воображение.
2.	Создание образа предметов	Двухцветный квадрат. Развивать память, воображение, умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу «Башмачок». Совместная деятельность взрослого и ребенка. Индивидуальная работа.
3.	Конструирование по схемам	Чудесный Круг. Познакомить детей с новой игрой. Учить составлять симметричные фигуры по схемам. Развивать внимание, усидчивость.
4.	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	Лабиринты цифр. Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты, выполняя словесные рекомендации. Часть занятия познавательного цикла. Развивать память, мышление, воображение. Лабиринт «Добро пожаловать».
5.	Конструирование по схемам	Двухцветный квадрат. Продолжать учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании. Развивать память, мышление воображение. Часть занятия познавательного цикла. Совместная игровая деятельность. Поддерживать желания ребенка придумывать свои приемы сложения фигур.
6.	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	Лабиринты цифр. Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты, выполняя словесные рекомендации. Часть занятия познавательного цикла. Развивать память, мышление, воображение. Лабиринт «Добро пожаловать».
7.	Конструирование по	Чудесный Круг.

	схемам	Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Золотая рыбка», «Бабочка Красавица», разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить порядковый счет в пределах 6. Развивать внимание, усидчивость, речь.
8.	Создание образа предметов	Двухцветный квадрат. Продолжать развивать память, мышление, воображение, умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу «Самолетик», «Лодочка», «Башмачок». Совместная деятельность взрослого и ребенка. Индивидуальные занятия.
9.	Конструирование по схемам	Чудесный Круг. Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Золотая рыбка», «Бабочка Красавица», разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить количественный счет в обратном порядке в пределах 6. Развивать внимание, усидчивость, речь.
10.	Конструирование по схемам	Чудо - Соты. Познакомить детей с новой игрой. Учить собирать соты по цвету, количеству частей. Развивать память, мышление, воображение.
11.	Соотношение цифры с количеством предметов	Лабиринты цифр. Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты, выполняя словесные рекомендации. Развивать память, мышление, воображение. Часть занятия познавательного цикла. Лабиринт «Лабиринты дворца».
12.	Конструирование по схемам	Чудесный Круг. Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Девочка», «Волшебный цветок», разбирая детали, рассказывая о них. Развивать внимание, усидчивость, речь.
13.	Соотношение цифры с количеством предметов	Лабиринты цифр. Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты, выполняя словесные рекомендации. Развивать

		память, мышление, воображение. Часть занятия познавательного цикла. Лабиринт «Лабиринты дворца».
14.	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	Прозрачная цифра. Познакомить детей с новой игрой, ее основными свойствами гибкости и прозрачности-непрозрачности. Развивать логическое мышление. Часть занятия познавательного цикла ФЭМП.
15.	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	Прозрачная цифра. Познакомить детей с новой игрой, ее основными свойствами гибкости и прозрачности-непрозрачности. Развивать логическое мышление. Часть занятия познавательного цикла ФЭМП.
16.	Конструирование по схемам	Чудо - крестики 1-2. Познакомить с игрой. Учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Парусник», «Самолет», «Машина». Развивать воображение и творческие способности.
17.	Конструирование по схемам	Чудо - крестики 1-2. Учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Чашка», «Кофейник», «Беседа». Развивать воображение и творческие способности.
18.	Конструирование по схемам	Чудо - крестики 1-2. Познакомить с игрой. Учить складывать фигурки по конструктивным схемам «Бабочка», «Павлин», «Птенец». Развивать воображение и творческие способности.
19.	Конструирование по схемам	Чудо-соты. Учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Заяц», «Олень», «Верблюд», «Медведь». Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь.
20.	Конструирование по схемам	Волшебная восьмерка. Познакомить детей с новой игрой. Разобрать детали, познакомиться с новыми персонажами. Учить детей строить фигуры по цвету, по

		количеству частей. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.
21.	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	Прозрачная цифра. Учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр «Елочка», «Гусеница».
22.	Конструирование по схемам	Чудо-соты. Учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Ракета», «Кабриолет», «Кувшин», «Замок». Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь.
23.	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	Прозрачная цифра. Учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр «Дом», «Вишня».
24.	Конструирование по схемам	Волшебная восьмерка. Учить детей выкладывать цифры по схеме на столе. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.
25.	Пространственные представления	Кораблик «Брызг – Брызг». Познакомить детей с игрой. Закрепить с детьми пространственное представление. Развивать память, мышление, речь.
26.	Соотношение цифры с количеством предметов	Лабиринты цифр. Продолжать учить соотносить цифру и соответствующее количество предметов. Развивать процессы внимания и мышления. Часть занятия познавательного цикла. Лабиринт «Королевский обед».
27.	Пространственные представления	Кораблик «Брызг – Брызг». Закрепить с детьми числа из единиц. Развивать память, мышление, речь.
28.	Конструирование по схемам	Волшебная восьмерка. Учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Закрепить

		порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.
29.	Пространственные представления	Кораблик «Брызг – Брызг». Учить детей измерять условной меркой. Развивать память, мышление, речь.
30.	Конструирование по схемам	Волшебная восьмерка. Учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Без схемы.
31.	Конструирование по схемам	Прозрачная цифра. Учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр «Звезда», «Бабочка».
32.	Конструирование по схеме	Прозрачная цифра. Учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр.
33.	Конструирование путем вышивания	Шнур «Затейник». Познакомить детей с новой игрой. Учить детей вышивать геометрические фигуры: треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, воображение.
34.	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	Четырехцветный квадрат. Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условиям. Занятия познавательного цикла совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития.
35.	Конструирование по схеме	Четырехцветный квадрат. Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Продолжать учить конструировать фигуры по схеме и словесным указаниям. Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития.

36.	Конструирование путем вышивания	Шнур «Затейник». Учить детей вышивать цифры и преобразовывать их в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь.
37.	Ориентирование на плоскости, графический диктант	Игровизор. Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь.
38.	Конструирование путем вышивания	Шнур «Затейник». Учить детей вышивать цифры и преобразовывать их в другие. Учить детей вышивать буквы и преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь.
39.	Ориентирование на плоскости, графический диктант	Игровизор. Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.
40.	Конструирование по схемам	Чудо - крестики 1-2. Продолжать учить детей складывать фигурки по конструктивным схемам «Компьютер», «Карусель», «Беседка». Развивать воображение и творческие способности, умение понимать учебную задачу.
41.	Конструирование путем вышивания	Шнур «Затейник». Учить детей вышивать цифры и буквы и их преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, Чудо-крестики 1-2.
42.	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	Четырехцветный квадрат. Знакомство с новыми персонажами (Шуты). Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Занятия познавательного цикла.

		Организованная деятельность персонажи игры приходят в гости из Фиолетового Леса и остаются в группе детей на период овладения игрой. Серия «Чудо головоломки».
43.	Ориентирование на плоскости, графический диктант	Игровизор. Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь
44.	Конструирование по схемам	Чудесный Круг Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.
45.	Соотношение цифр с количеством предмета	Чудо цветик Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление
46.	Ориентирование на плоскости, графический диктант	Игровизор Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, реч
47.	Соотношение цифр с количеством предмета	Чудо цветик Учить детей соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление
48.	Конструирование по схемам	Чудо-крестики-2-3 Продолжать учить сортировать фигуры по силуэтным схемам. Развивать тактильные ощущения. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр
49.	Пространственные	Лабиринты цифр Развивать умение находить и исправлять ошибки, исправлять целое по

	представления	фрагментам Часть занятия познавательного цикла. Развивать память, мышление, воображение.
50.	Конструирование по схемам	Математические корзинки. Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с
51.	Конструирование по схемам	Чудесный Круг Учить составлять симметричные фигуры по схемам. «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.
52.	Соотношение цифр с количеством предмета	Чудо цветик Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление
53.	Ориентирование на плоскости, графический диктант	Игровизор Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, реч
54.	Соотношение цифр с количеством предмета	Чудо цветик Учить детей соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление
55.	Конструирование по схемам	Чудо-крестики-2-3 Продолжать учить сортировать фигуры по силуэтным схемам. Развивать тактильные ощущения. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр
56.	Пространственные представления	Лабиринты цифр Развивать умение находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам

		Часть занятия познавательного цикла. Развивать память, мышление, воображение.
57.	Конструирование по схемам	Математические корзинки. Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение
58.	Ориентирование в пространстве	Лабиринты цифр Продолжать развивать мелкую моторику рук. Часть занятия познавательного цикла. Лабиринт «Математический турнир».
59.	Ориентирование в пространстве	Лабиринты Букв Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.
60.	Конструирование по схемам	Прозрачная цифра Учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр.
61.	Конструирование по схемам	Математические корзинки. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение.
62.	Ориентирование в пространстве	Лабиринты букв запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте «Пройди к главной букве». Развивать память мышление, воображение, внимание.
63.	Конструирование по схемам	Математические корзинки. Учить детей соотносить число к цифре. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение

64.	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	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 «Животных» Развивать внимание, пространственное мышление. Совместная деятельность взрослого и ребенка.
65.	Пространственные представления	Лабиринты Букв Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте «Пройди к картинке». Развивать память мышление, воображение, внимание.
66.	Пространственные представления	Лабиринты цифр Знакомство с написанием цифр, тренировать процессы внимания и мышления. Часть занятия познавательного цикла. Лабиринт «Загадочные узоры».
67.	Пространственные представления	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.
68.	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	Лабиринты Букв Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Находить буквы в Лабиринте «Окошки». Развивать память мышление, воображение, внимание.
69.	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	Лабиринты Букв Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Находить буквы в Лабиринте «Составь слово» . Развивать память мышление, воображение, внимание.

70.	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	Лабиринты Букв Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Находить буквы в Лабиринте «Составь слово» . Развивать память мышление, воображение, внимание.
71.	Пространственные представления Открытое занятие с приглашением родителей	Геоконт Учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры «Флажок», «Ваза», «Кораблик». Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение.
72.	Пространственные представления	Геоконт Учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры «Ключ», «Шляпа», «Лягушка», «Морковка» Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение

3.5. Расписание занятий

Дни недели	Группы	Время
среда	Вторая группа раннего возраста 2-3 года	16.00 – 16.10 16.20-16-30
Четверг	Средняя группа 4-5 лет	16.00 – 16.20 16.25-16-45
Пятница	Младшая группа	16.00 – 16.15

3.6. Перспективы работы по совершенствованию и развитию содержания Программы

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления - наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического. Принцип постепенного и постоянного усложнения материала, а также конструктивные особенности игр послужили основанием для объединения их в комплекты. Каждый комплект имеет двойное название. Одно отражает конструктивные особенности игр или повторяет название ведущей игры в этом комплекте. Второе является образным и связано с сюжетом сказок Фиолетового Леса.

Усложнение игрового материала идет по трем направлениям:

Выбор игры, соответствующей интересам и возможностям ребенка в данный период.

Подбор соответствующих заданий к игре.

Постепенное использование всех игр комплекта.

Для результативности работы учитываются определенные условия:

- занятия проводятся во второй половине дня закрепляются дома с родителями индивидуально;
- занятия проводятся еженедельно без пропусков;
- занятия проводятся в доброжелательной обстановке;
- упражнения проводятся стоя или сидя за столом;
- упражнения проводятся по - специально разработанным комплексам.

В перспективе хотелось бы видеть увеличение количества воспитанников и увеличение ассортимента учебного материала по возрастной категории.

3.7. Система педагогического мониторинга достижения 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 педагогического мониторинга

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

Педагогический мониторинг проводится два раза в год (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

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

низкий уровень - ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

средний уровень - ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

высокий уровень - ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

Протокол педагогического мониторинга заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

Оценочный материал

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 1 до 5»	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;
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.

		<p>Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструктивные решения в процессе</p>	<p>Диагностическое задание «Сложи квадрат»</p>	<p>Игра «Прозрачный квадрат» - в результате переключивания, изменения способов размещения сложить квадрат.</p> <p>Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p>

		<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу» Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геокопт» - 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.</p>
<p>Речевые высказывания ребенка</p>	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p>Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «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</p>

		<p>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</p>
	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p>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</p>
<p>Применение способов скрепления, соединения</p>	<p>Диагностическое задание «Алфавит »</p>	<p>Игра « Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита</p>

деталей		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. Диагностическое задание «Последовательное действие » Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я, Б, Л, О, Н, Ъ, 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;

		Этапность действий, 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

		<p>создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструирование по словесной модели.</p>	<p>Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»</p>	<p>Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланелеграфе из деталей заданный сюжет.</p> <p>Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».</p> <p>Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели»,</p>

		<p>«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.</p>
<p>Построение симметричных и несимметричных фигур</p>	<p>Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру</p>	<p>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</p>

		<p>забавы» фигур.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Построение симметричных и несимметричных фигур</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
--	--	--

**Педагогический мониторинг достижения детьми планируемых результатов
освоения рабочей программы «Волшебный мир эмоций»**

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																								

3.8. Перечень литературных источников

1. Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г.
3. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В.. Воронеж, 2009.
4. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г.
5. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять....» (приложение к игре) // Санкт-Петербург, 2003г.