

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №120»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
протокол от 10.09.2019 № 01

УТВЕРЖДЕНА
приказом МДОУ «Детский сад № 120»
от 12.09.2019г. № 117

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
для детей 5-7 лет

Срок реализации программы: 2 года

Программу разработала:

Абрамова Евгения Анатольевна

Ярославль, 2019 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Учебно-тематический план.....	5
3.	Содержание (перспективный план работы).....	10
4.	Методическое обеспечение программы.....	28
5.	Система мониторинга	30
6.	Список литературы.....	32

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Организовать образовательную деятельность так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Прослушав авторский курс В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста», возникла идея создания интеллектуально-развивающего кружка для воспитанников нашего ДОУ с использованием игр Воскобовича. Особенно привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

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

Принципы построения занятий:

- Системность.
- Учёт 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

Формы организации детской деятельности:

- Групповая (индивидуально-коллективная)
- Фронтальная

Виды деятельности:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

1. Подготовка педагогов:

- повышение квалификации педагогов через специальную курсовую подготовку, ознакомление и изучение специальных технологий;
- владение формами и методами работы с дошкольниками.

2. Организация развивающей предметной среды:

- создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
- оснащение комплектами игр и игровых пособий.

3. Организация образовательной деятельности с детьми:

- программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы.

Программа адресована дошкольникам 5-7 лет и рассчитана на 2 года. Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного освоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в группе 7-10 человек.

Занятия проводятся 2 раза в неделю с сентября по май, первые две недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием игровых пособий.

ЦЕЛЬ: развитие творческих, познавательных, интеллектуальных, умственных и математических способностей детей посредством развивающих игр В. Воскобовича.

ЗАДАЧИ:

- развивать у ребёнка познавательный интерес, желания и потребность узнать новое;
- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развивать воображение, креативность мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- развивать у детей эмоционально-образное и логическое начала;
- формировать базисные представления об окружающем мире, математические и речевые умения;

- выстраивать образовательную деятельность, способствующую интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

Режим занятий: 2 раза в неделю

Срок обучения: 2 года

Форма подведения итогов: итоговое открытое занятие

Планируемые результаты:

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (первый год обучения)

№ п/п	Наименование разделов (блоков)	Общее количество учебных часов (практических)
1	Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки	1
2	Как Магнолик удивил Малыша Гео	1
3	Как Цветок исполнял желания	1
4	Как в Цифроцирке появились новые артисты	1
5	Как у Девочки Дольки появились цветы	1
6	Как команда отправилась в плаванье на новом кораблике	1
7	Как команда кораблика помогла Девочке Дольке	1
8	Как Малыш Гео получил приз	1
9	Как друзья делили фигуры	1
10	Как Медвежонок и Китенок играли	1
11	Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну	1
12	Как проходило представление в Буквоцирке	1
13	Как зверята в лесу собирали грибы	1
14	Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами	1
15	Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился	1
16	Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова	1

17	Как друзья гостили на Чудо-островах	1
18	Как команда кораблика опоздала в гости	1
19	Как Гусеница Фифа нашла украшение	1
20	Как Лопушок ловил муху	1
21	Как в Буквоцирке появились новые артисты	1
22	Как друзья катались с горки	1
23	Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк	1
24	Как Паучок пил чай и слушал истории	1
25	Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку	1
26	Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки	1
27	Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового Года	1
28	Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз	1
29	Как Незримка Всяюс создавал проблемы в пути	1
30	Как друзья побывали в Замке Превращений	1
31	Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк	1
32	Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям	1
33	Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка	1
35	Как начались занятия в Школе Волшебства	1
36	Как закончились занятия в Школе Волшебства	1
37	Как команда кораблика сражалась с льдинками	1
38	Как Магнолик добрался до Замка Превращений	1
39	Как Магнолик выручил шутов	1
40	Как зверята и Крутик По нашли загадочный след	1
41	Как Девочка Долька и Малыш Гео встретились на празднике	1
42	Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу	1
43	Как в Буквоцирке состоялось необычное представление	1
44	Как кораблик «Брызг-брызг» попал в шторм	1
45	Как команда кораблика гостила на Чудо-островах	1
46	Как в Замке Превращений проходил турнир	1
47	Как Малышу Гео приснился необычный сон	1
48	Как Ворон Мэтр помог Паучку решать задачу	1

49	Как зверята спорили из-за грибов	1
50	Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась	1
51	Как артисты Цифроцирка собирали плоды	1
52	Как друзья помирились с Незримкой Всюсем	1
53	Как шуты придумывали новые забавы	1
54	Как прошел день в Замке Превращений	1
55	Как Лопушок приготовил подарки для всех своих друзей	1
56	Как Лягушки матросы угадывали желания Гуся Капитана	1
57	Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс	1
58	Как Краб Крабыч всем загадывал загадки	1
59	Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы	1
60	Как Гусеница Фифа развеселила друзей	1
61	Как Малыш Гео искал Плод Знаний	1
62	Как Малыш Гео нашел Плод Знаний	1
63	Как выступали Кот Филимон и Магнолик	1
64	Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах	1
ИТОГО:		64

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (второй год обучения)

№ п/п	Наименование разделов (блоков)	Общее количество учебных часов
1	Как у Паучка появился парашют	1
2	Как друзья Паучка прыгали с парашютом	1
3	Как друзья играли в интеллектуальные фанты	1
4	Как команда кораблика «Брызг-Брызг» готовилась к плаванию	1
5	Как в Цифроцирке состоялось веселое представление	1
6	Как Кот Филимон показывал необычные фокусы	1
7	Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек	1
8	Как Зверята Цифрята нашли не только грибы	1
9	Как Лиса и Мышка несли грибы домой	1
10	Как Крутик По нашел три формочки	1

11	Как Крутик По гостил в Школе Волшебства	1
12	Как Гусеница Фифа наводила порядок в ковровой полянке	1
13	Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок	1
14	Как Малыш Гео попал в неприятное положение	1
15	Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений	1
16	Как шуты развеселили короля	1
17	Как Медвежонок Мишек наводил порядок	1
18	Как Паучок увидел космический мир	1
19	Как Магнолик проводил аукцион	1
20	Как Малыш Гео потерял льдинки	1
21	Как Малыш Гео нашёл льдинки	1
22	Как Лягушки-матросы решали задачи Гуся-Капитана	1
23	Как Гусеница Фифа лепила снеговика	1
24	Как знаменитый фокусник встречал зиму	1
25	Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу	1
26	Как Девочка Долька укрывалась от снегопада	1
27	Как в Замке Превращений наряжали елку	1
28	Как в Школе Волшебства готовились к Новому году	1
29	Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса	1
30	Как в Школе Волшебства праздновали Новый год	1
31	Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд	1
32	Как друзья отвозили близнецов –акробатов в Буквоцирк	1
33	Как Кот Филимон удивил зрителей	1
35	Как Лягушки-Матросы убрали фляжки в коробки	1
36	Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней	1
37	Как Пчелка Жужа рисовала картину	1
38	Как Ворон Метр подбирал задачи для книги	1
39	Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку	1
40	Как зверята заполняли корзинку Магнолика	1
41	Как Гусеница Фифа училась читать	1
42	Как Гусь-Капитан потерял голос	1
43	Как у Гуся-капитана появился голос	1
44	Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек	1
45	Как будущие волшебники готовили класс к занятиям	1

46	Как проходили занятия в Школе Волшебства	1
47	Как прошел день в Замке Превращений	1
48	Как на Ковровой Полянке выросли грибы	1
49	Как Незримка Всюсь «помогал» Малышу Гео	1
50	Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи	1
51	Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо-островов	1
52	Как команда кораблика наводила порядок после шторма	1
53	Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыса-силачка рассмешила	1
54	Как эхо привело Ворона Метр в Буквоцирк	1
55	Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей	1
56	Как Девочка Долька догнала Бабочку	1
57	Как Крутик По увидел необычную яблоньку	1
58	Как пассажиры развлекали команду кораблика	1
59	Как Незримка Всюсь получил оригинальный подарок	1
60	Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное	1
61	Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	1
62	Как в Замке Превращений прошел праздничный обед	1
63	Как Паучку приснился сон	1
64	Как Лягушки выполняли команды капитана	1
ИТОГО:		64

СОДЕРЖАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения			
месяц	неделя	название игры	цель
Сентябрь	Четвертая	«Чудо-цветик»	Отсчитывание заданного количества предметов, действие с числами (вычитание), составление силуэта «расческа» по схеме
		«Забавные цифры»	Установление связей и зависимостей между числами в числовом ряду (меньше одного и больше другого)
		«Конструктор букв»	Придумывание и составление силуэтов «бабочка» из заданного количества частей
		Любые игры по выбору	Конструирование картинки, иллюстрирующей вариант решения проблемной ситуации
Октябрь	Первая	«Чудо-цветик»	Составление целого из разного количества частей, выкладывание составленных фигур в соответствии с заданными пространственными характеристиками (в круг)
		«Чудо-крестики 2»	Составление силуэта из частей, придумывание, на какой предмет он похож и как его можно использовать
		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Определение высоты предметов и их порядкового номера, группировка флажков по цветам, развитие глазомера и координации действий «глаз — рука»
		«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание фигуры «рыбка» по схеме путем трансформации
	Вторая	«Геокоонт»	Конструирование контура по образцу
		«Чудо-цветик»	Составление фигур «семидолька» из разного количества частей, достраивание их до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой
		«Прозрачный квадрат»	Поиск геометрических фигур по заданным признакам, их сравнение и определение сходства и различия, аргументирование своего решения, составление силуэтов «елочка» по образцу, «конфета» — по собственному замыслу

		Любые игры по выбору детей	Конструирование предметного силуэта или сюжетной картинки, иллюстрирующих вариант решения проблемной ситуации, рассказ о них	
	Третья	«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), решение задач на пересечение множеств (круги Эйлера), придумывание и достраивание геометрической фигуры до предметного силуэта, называние его, конструирование силуэтов «домашние животные» по составной схеме	
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура трапеции по схеме, исправление специально допущенной ошибки, придумывание и доделывание контура геометрической фигуры до предметного, называние его	
		«Геокоонт»	Конструирование контуров геометрических фигур по точкам координатной сетки, их называние	
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов использования предмета, называние частей одного и того же предмета	
	Четвертая	«Конструктор букв»	Составление букв по схеме, трансформация одной буквы в другую	
		Высказывание предположений, буквенный анализ слов, придумывание слов на заданную букву	Самостоятельная работа	
		Формирование представлений об окружающем мире	Беседа о сходстве и различии строения и условий произрастания представителей разных групп растений (дерево и цветок)	
		Технология ТРИЗ	Решение проблемной ситуации, возникшей в результате мысленного уменьшения/увеличения предмета, придумывание положительного и отрицательного в измененном предмете	
	Ноябрь	Первая	«Математические корзинки 10»	Действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение)
			«Счетовозик»	Понимание отношения чисел в числовом ряду
			«Геокоонт»	Конструирование контура по точкам координатной сетки, определение

			геометрической фигуры (шестиугольник), достраивание ее до предметного контура «посуда»
		«Коврограф „Ларчик“»	Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево), решение проблемной ситуации
	Вторая	«Прозрачный квадрат»	Составление силуэта по схеме и правилам, группировка геометрических фигур по форме (треугольники, четырехугольники, пятиугольники, шестиугольники)
		«Волшебная восьмерка»	Конструирование цифры из палочек, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), придумывание и составление предметных силуэтов, их называние
		«Шнур-затейник»	Определение геометрической фигуры по количеству сторон и углов (шестиугольник), вышивание ее контура
		«Чудо-соты 1»	Обведение геометрической фигуры на листе бумаги
	Третья	«Квадрат Воскобовича»(двухцветный)	Складывание фигуры «домик» по схеме путем трансформации, решение задач на поиск геометрических фигур по форме и цвету
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура геометрической фигуры, достраивание до предметного, его называние
		«Чудо-соты 1»	Определение геометрической фигуры на ощупь
		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
	Четвертая	«Прозрачная цифра»	Составление предметного силуэта по схеме
		«Чудо-крестики 2»	Решение задач на поиск фигур-головоломок (по цвету, количеству и названию частей — геометрических фигур), конструирование из них силуэта «домик» по схеме и словесной инструкции (пространственное положение)
		«Игровизор + маркер»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам
		Любые игры по выбору	Придумывание и конструирование

		детей	украшения для персонажа, его название
Декабрь	Первая	«Конструктор букв»	Придумывание и составление предметных силуэтов, их название
		«Квадрат Воскобовича»(двухцветный)	Складывание фигуры по схеме путем трансформации .
		«Игровизор + маркер»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, решение проблемной ситуации
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по форме, сравнение их между собой, обобщение по форме (многоугольники)
	Вторая	«Прозрачная цифра»	Конструирование цифры из частей путем наложения пластинок на схему и друг на друга
		«Волшебная восьмерка»	Составление цифры по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Математические корзинки 10»	Определение количества и состава числа «десять» из меньших чисел
		«Коврограф „Ларчик“»	Ориентировка на плоскости, название пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево)
	Третья	«Чудо-цветик»	Определение количества частей в целом, составление силуэта «елка», понимание пространственных характеристик (нижний, верхний)
		«Прозрачная цифра»	Группировка пластинок по одинаковой части, придумывание и составление силуэта «гирлянда»
		«Прозрачный квадрат»	Группировка геометрических фигур по форме и размеру, составление квадрата из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, определение количества частей, придумывание и составление предметного силуэта из ограниченного количества частей, его название
		«Чудо-крестики 2»	Решение задачи на поиск цвета в радуге, придумывание и составление силуэта «елочное украшение», его название
	Четвертая	«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)

Январь		«Логоформочки 5»	Составление целого из двух частей, поиск фигур по форме, название придуманных и составленных силуэтов
		«Чудо-соты 1»	Составление фигуры по частично силуэтной схеме
		«Прозрачный квадрат»	Придумывание и конструирование сюжетной картинке из всех пластинок игры
	Вторая	«Прозрачный квадрат»	Составление силуэта «собака» по схеме, придерживаясь правил
		«Геоконт»	Придумывание и выкладывание контура «ягода», ее название, конструирование геометрических фигур по координатным точкам, их видоизменение, придумывание, на что похож контур
		«Забавные буквы»	Придумывание и показ моторного образа буквы, дифференциация первой буквы в словах
		«Прозрачные буквы, цифры»	Определение зеркально написанной буквы
	Третья	«Геоконт»	Конструирование контура по координатным точкам, придумывание, на что похоже изображение
		«Чудо-крестики 2»	Придумывание, на что похожи геометрические фигуры (квадрат и трапеция), составление силуэта «чайник» по схеме
		«Прозрачный квадрат»	Анализ ряда геометрических фигур, определение изменений в нем
		«Геоконт»	Конструирование контура дерева по рисунку
	Четвертая	«Прозрачная цифра»	Составление цифры путем наложения пластинок на схему и друг на друга, сортировка по цвету
		«Геоконт»	Конструирование фигуры по координатным точкам, деление квадрата на две одинаковые (равные) части
		«Чудо-соты 1»	Анализ схем двух силуэтов, определение одинаковой части, составление силуэта из частей
		«Игровизор»	Решение задачи на ориентировку в пространстве
Февраль	Первая	«Коврограф „Ларчик“»	Измерение длины лучей с помощью условной мерки
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрической фигуры, придумывание и достраивание ее до силуэта

			«цветок»
		«Геовизор»	Рисование геометрической фигуры по координатным точкам, название ее, придумывание и дорисовка фигуры до предметного изображения, придумывание названий
		«Чудо-соты 1»	Понимание линии симметрии, достраивание симметричного силуэта «бабочка»
	Вторая	«Геовизор»	Рисование геометрических фигур по координатным точкам, определение закономерности в уменьшении размера фигур и исправление специально допущенной ошибки, придумывание и дорисовка геометрических фигур до предметного изображения
		«Чудо-соты 1»	Составление силуэта путем наложения деталей игры на силуэтную схему, название частей машины
		Технология ТРИЗ	Мысленное изменение размера части предмета, придумывание, что в этом хорошего, что плохого, решение проблемной ситуации, возникшей в связи с этим изменением
		«Логоформочки 5»	Анализ структуры целого и мысленное определение частей, из которых оно составлено
	Третья	«Прозрачный квадрат»	Поиск геометрических фигур по форме и размеру, составление из них квадратов путем наложения пластинок друг на друга, название признаков квадрата, придумывание, на что он похож
		«Счетовозик»	Действия с числами (прибавление каждый раз по два), сравнение предметов с разным количеством частей между собой и поиск одинаковых
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Решение задач на трансформацию квадратов разного цвета
		Любые игры по выбору детей	Конструирование картинки, иллюстрирующей решение проблемной ситуации

	Четвертая	«Квадрат Воско- бовича» (четырёхцветный)	Складывание фигуры «мышка» путем трансформации
		«Волшебная восьмерка»	Конструирование цифры по модели «цвет», понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Логоформочки 5»	Заполнение игрового поля с помощью графического диктанта
		«Геовизор»	Рисование геометрической фигуры по координатным точкам, ее название, придумывание и дорисовка фигуры до предметного изображения
Март	Первая	«Чудо-цветик»	Составление целого по силуэтной схеме из разного количества частей
		«Шнур-затейник»	Понимание линии симметрии и достраивание симметричного узора, придумывание, на что похоже изображение
		«Прозрачный квадрат»	Составление силуэта из частей по схеме, следуя правилам
		«Коврограф „Ларчик“»	Ориентировка на плоскости
	Вторая	«Чудо-цветик»	Составление изображения по силуэтной схеме, его достраивание
		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга
		«Чудо-крестики 2»	Выбор предметного силуэта (посуда) и составление его по схеме
		«Прозрачная цифра»	Конструирование силуэта «якорь» по схеме
	Третья	«Шнур-затейник»	Вышивание узора с помощью графического диктанта
		«Чудо-соты 1»	Решение логической задачи на поиск фигур-головоломки по признакам
		«Чудо-крестики 2»	Составление силуэта «мобильный телефон» путем наложения частей на силуэтную схему, составление придуманной картинки
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Складывание разных геометрических фигур заданного цвета путем трансформации
	Четвертая	«Прозрачный квадрат»	Поиск геометрических фигур по форме и размеру, придумывание и составление из них силуэта «теремок»
		«Геоконт»	Выкладывание контура по координатным точкам, деление его на части, сравнение их по размеру

		«Геовизор»	Перенос изображения на лист бумаги по координатным точкам, решение задачи на определение размера частей
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование персонажа
Апрель	Первая	«Математические корзинки 10»	Отсчитывание заданного количества, понимание отношения чисел (больше, меньше), действия с числами (сложение), обозначение числа «десять» цифрой
		«Чудо-соты 1»	Составление цифр по схеме
		«Лепестки»	Понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга, придумывание, на что похожа фигура
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление предмета, его название
	Вторая	«Волшебная восьмерка»	Конструирование цифры из палочек по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Счетовозик»	Ориентировка в числовом ряду, понимание связей и зависимостей между числами
		«Логоформочки 5»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле, обведение и дорисовка фигур, название того, что получилось
		«Прозрачная цифра»	Группировка предметов по цвету и его отрицанию, определение положения частей в пространстве
	Третья	«Квадрат Воско- бовича» (четырёхцветный)	Складывание фигур путем трансформации, решение задач на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету
		«Чудо-соты 1»	Составление силуэта «машина» путем наложения частей на силуэтную схему
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов назначений одного предмета
		«Игровизор»	Решение задачи на поиск предмета по признакам
	Четвертая	«Геокоонт»	Выкладывание контура по рисунку и схеме, придумывание, на что похожа фигура после ее перемещения в пространстве
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), придумывание и составление из них силуэта
		«Кораблик „Брызг-	Понимание алгоритма расположения частей

		Брызг“»	на игровом поле (цвет и пространственное положение), понимание пространственного положения предметов
		«Прозрачный квадрат»	Составление второй половины симметричного силуэта
Май	Первая	«Прозрачный квадрат»	Конструирование квадратов из разных геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга
		«Чудо-цветик»	Решение задачи на составление силуэта из заданного количества частей
		«Чудо-соты»	Анализ и сравнение схемы и количества частей, определение лишних деталей, составление силуэта из частей по схеме
		«Чудо-крестики 2»	Решение задачи на поиск геометрических фигур по признакам (цвет, форма и размер), их обведение на листе бумаги
	Вторая	«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), придумывание и составление из них силуэта
		«Кораблик, Брызг-Брызг“»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), понимание пространственного положения предметов
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление предметного силуэта, называние предмета
		Технология ТРИЗ	Придумывание и называние предметов по функции в прошлом, настоящем и будущем
	Третья	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Конструирование фигур путем трансформации, их видоизменение
		«Игровизор»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам
		«Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1»	Придумывание и составление картинки из частей
		Технология ТРИЗ	Мысленное увеличение предмета, придумывание положительного и отрицательного в этом явлении, решение проблемной ситуации, возникшей в результате этих изменений
	Четвертая	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Придумывание и выполнение различных задач
		«Геовизор»	Рисование фигуры по координатным точкам, определение закономерности перемещения фигур в пространстве, дорисовка изображения

		«Чудо-соты 1»	Составление силуэта из частей по схеме
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление картинки

СОДЕРЖАНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Второй год обучения			
месяц	неделя	название игры	цель
Сентябрь	Четвертая	«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по заданному количеству углов (пятиугольники), составление предметного силуэта по силуэтной схеме, придумывание, на что он похож
		«Волшебная восьмерка»	Составление цифр из палочек по модели и схеме, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Геовизор»	Рисование контура по точкам координатной сетки
		«Забавные цифры»	Понимание отношения чисел в числовом ряду
Октябрь	Первая	«Чудо-цветик»	Составление целого из разного количества частей, определение состава числа «восемь» из меньших чисел, изменение геометрической фигуры в предметный силуэт
		«Прозрачная цифра»	Выбор из множества предметов заданных по цвету, составление силуэта по схеме, достраивание его до выбранного предмета
		«Математические корзинки 10»	Образование числа путем присчитывания по одному, понимание отношений между числами (больше на три)
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Складывание геометрической фигуры путем трансформации по образцу, видоизменение ее по цвету
	Вторая	«Математические корзинки 10»	Понимание отношений между числами (меньше на восемь), состава числа из меньших чисел
		«Чудо-крестики 3»	Конструирование предметного силуэта из частей по схеме
		Любые игры по выбору	Придумывание и составление картинки,

		детей	иллюстрирующей решение проблемной ситуации	
		«Логоформочки 5»	Выполнение графического диктанта, анализ фигур, определение их составных частей и различий в признаках	
	Третья	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Конструирование геометрической фигуры путем трансформации по словесной инструкции, видоизменение фигуры в соответствии с условиями задачи	
		«Разноцветные веревочки»	Определение направления на ощупь	
		«Чудо-крестики 3»	Выбор одного предмета по его назначению, конструирование силуэта из частей по схеме	
		«Змейка»	Решение логических задач на анализ игрового поля, придумывание и складывание предметного силуэта путем трансформации	
	Четвертая	«Чудо-крестики 3»	Определение фигур теплого цвета, решение задач на пересечение множеств (круги Эйлера)	
		«Игровизор»	Придумывание фигур угольной и неугольной форм, их рисование или обведение, понимание пространственных характеристик	
		«Чудо-цветик»	Составление предметного силуэта по силуэтной схеме	
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование предмета для персонажа	
	Ноябрь	Первая	«Кораблик „Брызг-Брызг"»	Решение логических задач на определение множеств
			«Волшебная восьмерка 1»	Составление цифры по модели (цвет), понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), придумывание и конструирование предметных силуэтов, их называние
			«Конструктор букв»	Конструирование букв из частей по схеме, составление из них слова
«Разноцветные веревочки»			Аппликация контура геометрических фигур заданной площади	
Вторая		Любые игры по выбору	Придумывание и конструирование предметного силуэта, рассказывание о нем	
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура по схеме, понимание линии симметрии, достраивание второй половины симметричной фигуры, придумывание, на какой предмет похож	

			контур	
		«Прозрачный квадрат»	Придумывание и составление сюжетной картинки на тему «Зимние забавы»	
		Технология ТРИЗ	Придумывание положительных и отрицательных характеристик в одном явлении	
	Третья	«Снеговик»	Составление разных слов из букв	
		«Счетовозик»	Сравнение чисел и действия с ними (сложение и вычитание)	
		«Волшебная восьмерка 1»	Определение цифр по словесной модели	
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов использования одного предмета	
	Четвертая	«Волшебная восьмерка 1»	Определение цифр по словесной модели	
		«Счетовозик»	Сравнение чисел и действия с ними (сложение и вычитание)	
		«Забавные цифры»	Решение арифметических задач	
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов использования одного предмета	
	Декабрь	Первая	«Геовизор»	Решение задач на определение геометрических фигур, рисование их по точкам координатной сетки, дорисовка до названного предмета
«Чудо-цветик»			Решение задач на составление целого из разного количества частей, понимание соотношения целое/часть (чем больше количество частей, на которое делится целое, тем меньше каждая часть)	
«Геоконт Малыш»			Конструирование контура по точкам координатной сетки, придумывание, на что он похож в результате перемещения в пространстве	
Любые игры по выбору детей			Придумывание и составление картинки из частей	
Вторая		«Чудо-крестики 3»	Придумывание и составление из частей силуэта необычного дерева	
		«Змейка»	Складывание путем трансформации предметного силуэта по схеме, его видоизменение по цвету	
		Любые игры по выбору детей	Конструирование придуманного предметного силуэта	
		«Геовизор»	Рисование предметного силуэта по точкам координатной сетки, дорисовка симметричного изображения	
Т			«Чудо-цветик»	Понимание отношений целое/часть

Январь			(выделение семи частей из десяти), придумывание и конструирование предметного силуэта из ограниченного количества частей
		Технология ТРИЗ	Мысленное преобразование предмета (увеличение и уменьшение частей), придумывание положительных и отрицательных характеристик в нем
		«Забавные буквы»	Придумывание названий обычных и фантастических предметов на заданные буквы
		«Прозрачный квадрат»	Придумывание и составление предметного силуэта на заданную тему из ограниченного количества частей
	Четвертая	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Сравнение геометрических фигур разной формы по площади с помощью условной мерки
		«Чудо-крестики 3»	Составление предметного силуэта путем наложения частей на силуэтную схему
		«Конструктор букв»	Конструирование букв из частей, составление из них слова
		«Чудо-цветик»	Деление целого на разное количество частей, сравнение чисел и определение больших на один и два, деление их поровну
	Вторая	«Логоформочки 5»	Поиск фигур по словесному описанию, определение составных частей (геометрические фигуры), придумывание и составление предметного силуэта по заданной теме, его название
		«Прозрачная цифра»	Поиск фигур по форме среди множества других, составление силуэта «ель» по схеме и словесной инструкции
		«Геоконт Малыш»	Конструирование контура по точкам координатной сетки и по собственному замыслу
		Любые игры по выбору	Придумывание и конструирование картинки
		Третья	«Прозрачные буквы, цифры»
«Геремки Воскобовича»			Составление слова «машина»
«Шнур-затейник»			Вышивание контура цифры с помощью графического диктанта, достраивание цифры до предметного силуэта, его название
«Кораблик „Брызг-			Понимание алгоритма расположения

		Брызг“»	флажков на игровом поле (цвет и пространственное положение), отношения предметов по порядку
	Четвертая	«Квадрат Воско- бовича» (четырёхцветный)	Складывание фигур по схеме путем трансформации, решение задач на определение площади фигур с помощью условной мерки, сравнение их размера
		Формирование представлений об окружающем мире	Решение задачи на определение представителей живой природы, группировка животных по среде обитания
		Технология ТРИЗ	Мысленное представление предмета, его описание, определение предмета по называнию его частей, свойств, функций и окружения
		«Конструктор букв»	Составление силуэта буквы из частей по схеме, рассказывание о предмете от лица сказочного героя
Февраль	Первая	«Квадрат Воскобовича»(четырёх-цветный)	Решение задачи на воссоздание геометрической фигуры, складывание фигуры путем трансформации
		«Игровизор»	Рисование изображения с помощью графического диктанта, решение задачи на поиск предмета по признакам
		«Чудо-крестики 3»	Решение задачи на восстановление симметричного изображения (вертикальная линия симметрии) и поиск геометрических фигур по признакам, придумывание и составление предметных силуэтов по заданной теме
		Формирование представлений об окружающем мире	Определение представителей живой и неживой природы, аргументирование своего выбора
	Вторая	«Геокопт Малыш»	Самостоятельное придумывание задач о геометрических фигурах
		«Чудо-цветик»	Решение задачи на составление целого из разного количества частей, понимание соотношения «целое/часть» (чем меньше часть, тем ее больше в целом; чем больше часть, тем ее меньше в целом)
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Самостоятельное придумывание задач
		«Змейка»	Самостоятельное придумывание задач
	Т	«Логоформочки 5»	Мысленное разделение фигур на части, поиск

			геометрических фигур по части и образных — по словесному описанию, понимание алгоритма составления образных фигур из частей геометрических, придумывание, на что похоже игровое поле
		«Счетовозик»	Понимание соотношений чисел в числовом ряду
		«Математические корзинки 10»	Состав «десяти» из меньших чисел, состав чисел второго десятка
		«Прозрачный квадрат»	Решение задач на поиск геометрических фигур по признакам и их ориентировку в пространстве
	Четвертая	Любые игры по выбору	Придумывание и составление предметного силуэта, рассказ о нем
		Формирование представлений об окружающем мире	Понимание классификации транспорта, придумывание предметов по форме, обобщение их в группы
		«Змейка»	Решение задач на складывание фигур разного цвета путем трансформации
		«Прозрачная цифра»	Решение задач на поиск фигур по признакам, составление предметного силуэта и цифры из ограниченного количества пластинок
Март	Первая	«Математические корзинки 10»	Решение арифметических задач
		«Разноцветные веревочки»	Определение закономерности в увеличении размера и числа предметов
		Любые игры по выбору детей	Составление картинки, иллюстрирующей решение проблемной ситуации
		«Прозрачный квадрат»	Решение задачи на составление квадрата из разных геометрических фигур, оценка правильности решения
	Вторая	«Игровизор»	Рисование квадрата, дорисовка его до предметного силуэта
		Технология ТРИЗ	Придумывание положительных и отрицательных сторон в хорошо знакомом явлении, определение наличия названных частей, свойств, назначений в предмете
		«Логоформочки 5»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле
		«Чудо-цветик»	Составление предметного силуэта по силуэтной схеме
	Т	«Цветные квадраты»	Решение задачи на ориентировку в

Апрель			пространстве
		«Чудо-крестики 3»	Решение задач на поиск фигур по признакам
		«Геокопт Малыш»	Конструирование контура по точкам координатной сетки, придумывание, на что похоже изображение
		Формирование представлений об окружающем мире	Придумывание цветов заданного цвета
	Четвертая	«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Ориентировка на плоскости игрового поля, решение задач на поиск предметов по признакам (цвет, количество, пространственное положение)
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление предметов, изготовленных из дерева
		«Волшебная восьмерка 1»	Определение цифры по словесной модели, составление ее из палочек, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Шнур-затейник»	Ориентировка на плоскости (графический диктант), определение направления движения
	Первая	«Геовизор»	Рисование контура квадрата по точкам координатной сетки, деление фигуры на части, решение задачи на сравнение их по размеру, придумывание и составление предметного силуэта из частей
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Решение задач на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путем трансформации
		«Геокопт Малыш»	Определение любимой буквы персонажа, конструирование ее контура
		«Шнур-затейник»	Вышивка слова «кар» по схеме
		Вторая	«Прозрачный квадрат»
Любые игры по выбору детей			Конструирование предметных силуэтов или картинок, иллюстрирующих желания детей
«Забавные цифры»			Счет на слух, определение цифры по числу
Формирование представлений об окружающем мире			Придумывание деревянных предметов
Третья		«Чудо-цветик»	Понимание отношений «целое/часть», деление предметов на группы по равному количеству частей, составление из них предметного силуэта
		«Чудо-крестики 3»	Конструирование предметного силуэта по

			схеме	
		«Цветные квадраты»	Решение задачи на ориентировку в пространстве	
		«Логоформочки 5»	Решение задач на поиск геометрических фигур по признакам, понимание алгоритма расположения фигур на игровом	
	Четвертая	«Волшебная восьмерка»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле, составление цифр по словесной модели	
		«Прозрачная цифра»	Решение задач на составление силуэтов разного цвета по схеме путем наложения пластинок друг на друга	
		«Геокопт Малыш»	Придумывание и выкладывание контура предмета по картинке	
		«Чудо-крестики 3»	Решение задачи на выбор транспортного средства и составление его силуэта из частей по схеме	
	Май	Первая	«Чудо-цветик»	Решение задачи на составление целого из разного количества частей
			Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование силуэта животного
			«Математические корзинки 10»	Решение задач на расположение цифр в порядке возрастания их значения, на сравнение чисел и состав числа «десять»
«Шнур-затейник»			Придумывание и вышивание узора, решение проблемной ситуации	
Вторая		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Змейка»	Складывание путем трансформации фигур, придуманных и по схеме	
		«Игровизор»	Рисование геометрической фигуры по словесному описанию ее признаков	
		«Прозрачный квадрат» и «Прозрачная цифра»	Придумывание и составление картинок путем наложения пластинок друг на друга	
		«Геокопт Малыш»	Выкладывание контура квадрата по точкам координатной сетки, видоизменение одних геометрических фигур в другие, достраивание фигуры до предметного контура, его название	
Третья		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Понимание алгоритма расположения флажков на игровом поле	
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура предмета с помощью графического диктанта, его название \	

		Любые игры по выбору детей	Придумывание предмета, конструирование его силуэта
		«Чудо-крестики 3»	Решение задач на пересечение множества (круги Эйлера), придумывание и конструирование предметного силуэта по теме из заданного количества деталей, составление силуэта по силуэтной схеме
	Четвертая	«Чудо-крестики 3»	Придумывание и составление сюжетной картинки из частей по теме
		«Геоконт Малыш»	Выкладывание контура по точкам координатной сетки
		«Геовизор»	Перенос изображения по точкам координатной сетки на лист бумаги, дорисовка до предметного изображения
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Решение задач на видоизменение фигуры по цвету, не меняя форму и размер

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

<ul style="list-style-type: none"> • Логико-математические игры; • Интегрированные игровые задания; • Совместная игровая познавательная деятельность; • Самостоятельная игровая деятельность 	<p>1.Словесный (беседа, рассказ, объяснение, вопросы)</p> <p>2.Наглядный (демонстрация, наблюдение, показ образа действий)</p> <p>3.Практический (игры, упражнения, моделирование, дидактические игры)</p>	<p>«Коврограф «Ларчик»» «Лепестки «Ларчик»» (эталоны цвета) «Набор букв и знаков «Ларчик»» «Набор цифр и знаков «Ларчик»» «Умные стрелки» Ларчик «Игровизор+приложения» «Математические корзинки 5» «Математические корзинки 10» «Счетовозик» «Кораблик «Плюх-Плюх»» «Кораблик «Брызг-Брызг»» Ларчик «Теремки Воскобовича» «Яблонька» «Снеговик» «Ромашка» «Геоконт «Великан»» «Геоконт «Малыш»» «Геовизор» «Квадрат Воскобовича» 2-х цв., «Квадрат Воскобовича» 4-х цв., «Змейка» «Прозрачный квадрат» «Прозрачная цифра» «Чудо-Крестики 1» «Чудо-Крестики 2» «Чудо-Крестики 3» «Чудо – Соты 1» «Чудо – Цветик» «Фонарики» (с держателями)</p>	<p>Открытое итоговое занятие</p>
--	--	---	----------------------------------

		<p>«Фонарики» Ларчик «Логоформочки 3» «Логоформочки 3» (с держателями) «Логоформочки 5» «Логоформочки 5» (с держателями) «Черепашки» Пирамида «Черепашки» Ларчик «Волшебная восьмерка 1» «Волшебная восьмерка 3» Персонаж «Малыш Гео» Персонаж «Ворон Метр» Персонаж «Незримка Всюсь» 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» Персонаж «Пчелка Жужа» Персонаж «Крутик По» Персонажи «Гномы»</p> <p>Персонаж «Филимон Коттерфильд» Сказ., предмет «Золотой плод» «Складушки» «Разноцветные веревочки» «Шнур – Затейник» «Шнур – Малыш».</p>	
--	--	---	--

СИСТЕМА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДИАГНОСТИКИ (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

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

2. 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).

3. Принцип процессуальности предполагает изучение явления в изменении, развитии.

4. 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.

5. 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

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

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

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

низкий уровень - ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

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

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

Показатели результативности реализации программы

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

1. Развитие внимания

За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

2. Развитие памяти.

Ребенку предлагается рассмотреть 10-15 картинок или предметов. А затем назвать:

- на 2 этапе – 5-6 из них;
- на 2 этап – 6-7 из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

3. Развитие восприятия.

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии с возрастом.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

4. Развитие воображения.

Ребенку предлагается выполнить:

- на 1 этапе – «Дорисуй элемент»,
- на 2 этапе – «Сочини сказку».

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

5. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»
2. «Что лишнее на рисунке?»
3. «Раздели на группы и назови одним словом»
4. «Сложи картинку»
5. «Что перепутал художник?»
6. «Продолжи ряд»
7. «Заплатки к коврикам»
8. «Что сначала, что потом?»
9. «Так бывает или нет?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается.

Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 8 частей, на 2– из 10 частей.

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

2,45 – 3 балла – высокий уровень

1,9 – 2,4 – средний уровень

1,85 и ниже – низкий уровень

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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.