

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение город:
Нижевартовска детский сад №21 «Звездочка»**

ПРИНЯТА:

Педагогическим советом
Протокол №1
от 31.08.2023г.

УТВЕРЖДЕНО:

приказом заведующего МАДОУ
города Нижевартовска ДС №21
«Звездочка» 31.08.2023г.
Г.А. Крамчанинова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
интеллектуально - познавательной направленности
«Сказки фиолетового леса»**

Составитель:

Воспитатель Литвина А.В.

г. Нижевартовск

Содержание

1	Пояснительная записка:
	актуальность программы
	уровень сложности и направленность программы
	цели и задачи программы
	характеристика категории обучающихся
	объем и сроки освоения программы
	форма обучения
	планируемые результаты освоения программы
2	Содержание программы:
	учебный план
	календарный план
3	Организационно-педагогические условия реализации программы:
	календарный учебный график
	кадровые условия
	обеспеченность методическими материалами и средствами
	материально-техническое обеспечение
4	Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы
5	Список литературы

Паспорт Программы

<i>Наименование дополнительной образовательной услуги</i>	Проведение занятий по развитию интеллектуальных способностей детей «Сказки фиолетового леса»
<i>Наименование Программы</i>	Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Сказки Фиолетового леса»
<i>Основание для разработки</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ. 2. Постановление Правительства РФ от 15.08.2013г. №706 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг"; 3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 №1155г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» 4. Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; 5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242); 6. Устав МАДОУ Разработана с учетом: Постановления Главного государственного санитарного врача РФ СП 2.4.3648-20 «Об утверждении «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
<i>Заказчик Программы</i>	Родители (законные представители)
<i>Исполнители программы</i>	Педагог – руководитель дополнительной услуги
<i>Целевая группа</i>	обучающиеся от 5 лет до прекращения образовательных отношений
<i>Цель Программы</i>	Развитие интеллектуально - познавательных способностей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

<p><i>Задачи Программы</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Способствовать развитию исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. 2. Способствовать развитию мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей). 3. Развивать высшие психические процессы: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения. 4. Совершенствовать процессы логико-мыслительных действий – анализа, сравнения и синтеза, совершенствование речи. 5. Формировать произвольное поведение
<p><i>Сроки реализации Программы</i></p>	<p>1 учебный год</p>
<p><i>Ожидаемые результаты реализации Программы</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения в соответствии с возрастом 2. Развития умения конструировать и складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого 3. Высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.) 4. Сформированность произвольного поведения

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказки Фиолетового лес» разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Харько Т.Т., Воскобович В.И методическими пособиями «Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Харько Т.Т.; «Развивающие игры ДОУ» Бондаренко Т.М.

Актуальность

Актуальность программы определена тем, что игры В.Воскобовича учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Чем раньше начать стимулировать и развивать логическое мышление, тем более высоким окажется уровень познавательной деятельности. Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Игры Воскобовича на зря называют Лабиринтами. Их простота и незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Все они постепенно усложняются, поддерживают детскую деятельность в зоне оптимальной сложности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать и гордиться им в конце игры. Содержание игровых упражнений и ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Каждая ситуация представляет собой законченный рассказ о приключениях сказочных персонажей, в который вплетены логические творческие задачи, различные действия, проблемные ситуации. Проблемно-поисковый, занимательный сюжет помогает интегрировать различные виды деятельности, поддерживать у детей активный интерес к решению логических задач и придумыванию нового. Методику «Сказки Фиолетового Леса» можно назвать образовательным сериалом, в котором у героев постоянно происходят веселые и грустные события в жизни, и в них они разбираются, решив задачи с использованием развивающих игр. Использование в игровом сюжете различных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и в конце концов получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения помогает развивать волевую регуляцию. Все игры технологии «Сказочные лабиринты, игры» разделены на этапы освоения и роли взрослого на каждом из них.

Первый этап. Игры, которые состоят из большого количества достаточно простых игровых заданий и упражнений. На этом этапе особую роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания

ними.

Второй этап. На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.

Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности – как самостоятельной, так и в совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм.

Третий этап. На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослого изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предложенных задач, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения детей.

Отличительной особенностью программы является то, что путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом события, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности.

Уровень сложности и направленность программы

Уровень сложности программы – общекультурный (стартовый). Предполагается освоение первоначальных знаний и знакомство со спецификой данного направления. Формы обучения общедоступные и универсальные, сложность материала – минимальная. Направленность программы – социально-педагогическая.

Целью программы является развитие интеллектуально - познавательных способностей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

Задачи программы:

- Способствовать развитию исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- Способствовать развитию мыслительных процессов (конструирование и словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей).
- Развивать высшие психические процессы: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения.
- Совершенствовать процессы логико-мыслительных действий – анализа, сравнения и синтеза, совершенствование речи.
- Формировать произвольное поведение

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

образа предметов», «Конструирование предметных форм», «Ориентирование в пространстве и на плоскости», «Количественные отношения». Каждый из которых содержит разделы и реализует отдельную задачу, основываясь, прежде всего, на интересах детей и учитывают потребности обучающихся.

Все разделы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование практических умений, навыков. Теоретические занятия направлены на формирование знаний обучающихся по предмету. Практические занятия способствуют развитию у детей интеллектуально - творческих способностей. В занятиях обучающиеся осваивают основные способы и приемы конструирования предметных форм, умения ориентироваться на плоскости и в пространстве; знакомство со свойствами предметов.

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

Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. У детей возникают схематизированные представления в процессе наглядно-моделирования; представления о смене времён года, дня и ночи, представления о развитии и др. продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе её звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы.

Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали. В высказываниях детей отражаются развивающийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте.

В сюжетно-ролевых играх дети начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации (свадьба, болезнь, трудоустройство и т.д.). Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нём может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию.

детьми в изобразительной деятельности становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей.

Усложняется конструирование. Детям доступны целостные композиции и предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных в различных условиях.

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков. Продолжает развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени ещё ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Объем и сроки освоения программы

Срок реализации программы – 1 учебный год, для обучающихся от 5 лет до прекращения образовательных отношений. На полное освоение программы требуется 72 часа. Занятия проходят 2 раза в неделю.

Форма обучения

Форма обучения – очная. Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Наполняемость в группах составляет 6 человек. Группы формируются из разновозрастных детей (от 5 лет) имеющих различный уровень базовых знаний и умений. В кружок принимают все желающие освоить данный вид деятельности. Программа так же предусматривает включение обучающихся в образовательный процесс в течение учебного года.

Планируемые результаты освоения программы

1. Развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения в соответствии с возрастом
2. Развития умения конструировать и складывать предметные формы и схемы, по собственному замыслу или описанию взрослого
3. Высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.)
4. Сформированность произвольного поведения

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности особенностей перспектив развития ребенка.

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1	1
Раздел I: Введение – 7 часов				
1.1	Знакомство со свойствами предметов	4	1	2,5
1.2	Создание образа предметов	3	1	2,5
итого		7	2	5
Раздел II: Конструирование по схемам – 28 часов				
2.1	Конструирование по схемам	22	10	12
2.2	Конструирование путем вышивания	4	1,5	2,5
2.4	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	2	0,5	1,5
итого		28	12	16
Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов				
3.1	Пространственные представления	7	3	4
3.2	Ориентирование на плоскости, графический диктант.	3	1	2
3.3	Ориентирование в пространстве	3	1	2
3.4	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	3	1	2
итого		16	6	10
Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов				
4.1	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	2	0,5	1,5
4.2	Соотношение цифры с количеством предметов	7	2,5	4,5
4.3	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	3	1	2
итого		12	4	8
Раздел V: Классификация фигур – 5 часов				
5.1	Установление связи и зависимости между группами	5	1	4
итого		5	1	4
6.	Итоговое занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1	1
Итого по программе - 72 часа Теория - 22 часа Практика - 50 часов				

Содержание учебного плана

Раздел, темы разделов	Количество занятий	Темы занятий	Теория	Практика
Вводное занятие				
Вводное занятие	1	Вводное занятие	Знакомство с программой «Сказки Фиолетового леса» и режимом работы	Правила поведения и безопасности занятиях.

	1	Педагогическая диагностика	Педагогическая диагностика	
Раздел «Введение» - 7 часов				
Знакомство со свойствами предметов	1	<p>«Прозрачная Цифра» Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Познакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности, Развивать логическое мышление.</p>	<p>Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.</p>	<p>Игра «Прозрачная Цифра» Упражнения сортировку «Как лишняя», «Построй такую же фигуру», «Острый глаз» Задания</p>
	1	<p>«Прозрачная Цифра» Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Продолжать знакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности. Способствовать развитию математических представлений: структуре цифр. Развивать логическое мышление.</p>	<p>Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.</p>	<p>Игра «Прозрачная Цифра», Упражнения «Сложи цифру из 4 6 карточек: «Найди лишнюю»</p>
	1	<p>«Прозрачная Цифра» Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развивать творческие способности.</p>	<p>Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.</p>	<p>Игра «Прозрачная Цифра» составление формы: «Ёлочка», «Гусеница».</p>
	1	<p>«Прозрачная Цифра» Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Продолжать формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развитие творческих способностей.</p>	<p>Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.</p>	<p>Игра «Прозрачная Цифра» составление формы: «Дом», «Вишни»</p>
Создание образа предметов	1	<p>Закрепить с детьми свойства предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник, трапеция) умение создавать образы предметов. Занятие познавательного цикла</p>	<p>Основные свойства предметов: размер, форма, сторона, угол, вершина. Представлен</p>	<p>Игра «Двухцветный квадрат» Сказка «Тайный Квадратик»</p>

		воображение	треугольнике, квадрате, трапеции, прямоугольнике.	Игра «Двухцветный квадрат» Создание образов: «Башмачок», «Ежик», «Звезда».
1		«Двухцветный квадрат» Развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно. Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.		
1		«Двухцветный квадрат» Продолжать развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу. Развивать творческие способности детей		Игра «Двухцветный квадрат» Создание образов предметов самостоятельно и по образцу «Самолетик», «Лодочка», «Башмачок»

Раздел II: Конструирование по схемам – 28 часов

Конструирование по схемам	1	«Чудесный круг» Познакомить детей с новой игрой. Учить составлять симметричные фигуры по схемам. Развивать внимание, усидчивость.	Симметричные фигуры. Свойство симметрии. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра «Чудесный круг» Упражнения составление симметричных фигур. Составление фигур по схеме «Летучая мышь», «Бабочка»
	1	«Двухцветный квадрат» Продолжать учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании. Развивать, память, мышление, воображение Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.		Игра «Двухцветный квадрат» Складывание форм: «Конфета», «Конверт»
	1	«Чудесный круг» Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить порядковый счет в пределах 6. Развивает внимание, усидчивость, речь.	Симметричные фигуры. Свойство симметрии. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра «Чудесный Круг» Составление форм: «Золотая рыбка», «Бабочка Красавица» Упражнения задания «Забавными цифрами»
	1	«Чудо соты» Познакомить детей с новой игрой. Учить собирать соты		Игра «Чудо соты» Упражнения задания «Собер

		воображение.			поезд» Упражнение «Обведи фигуру заштрихуй».
	1	«Чудо соты» Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.			Игра «Чудо Соты» Составление фо «Девочка», «Волшебный цветок» разби детали Упражнение «Обведи фигуру заштрихуй».
	1	«Чудо – крестики 2-3» Познакомить с игрой. Развивать умения развивать воображение и творческие способности. Складывание фигурки по конструктивным схемам			Игра «Чудо крестики 2-3» Складывание фигурки конструктивным схемам «Парусни «Самолет» «Машину»
	1	«Чудо – крестики 2-3» Развивать умения складывать фигурки по конструктивным схемам развивать воображение и творческие способности.			Игра «Чудо крестики 2-3» Складывание фигурки конструктивным схемам «Чаш «Кофейник», «Беседку»
	1	«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности			Игра «Чудо крестики 2-3» Складывать фигурки конструктивным схемам «Бабоч «Павлина», «Птенца»
	1	«Чудо соты» Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь			Игра «Чудо соты» Составление фигуры по цве по количест частей, геометрическим фигурам Зайц «Оленя» «Верблюда», «Медведя». Упражнения задания «Забавными цифрами»
	1	«Волшебная восьмерка». Познакомить детей с новой игрой. Разобрать детали, познакомиться с новыми			Игра «Волшебн восьмерка». Упражнения задания с папочка

		Развивать умения детей строить фигуры по цвету по количеству частей. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.	цифру, использовать считалку». Дидактическая игра «Найди ошибку и исправь ее» «Разложи палочки по цветам».
1		«Чудо соты» Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь	Игра «Чудо соты» Составление фигуры по цвету по количеству частей, геометрическим фигурам «Ракета», «Кабриолет», «Кувшин», «Замок». Упражнения задания «Забавными цифрами»
1		«Волшебная восьмерка». Учить детей выкладывать цифры по схеме на столе. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.	Игра «Волшебная восьмерка». Упражнения задания «Забавными цифрами», палочками восьмерки.
1		«Волшебная восьмерка». Продолжать учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.	Игра «Волшебная восьмерка». Упражнения задания «Прозрачными цифрами», «Забавными цифрами»
1		«Прозрачная цифра». Учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.	Игра «Прозрачная цифра». Интеллектуальные игры «звездочка», «бабочка». «Сложи фигуры нескольких деталей»
1		«Прозрачная цифра». Продолжать учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности, память, мышление, воображение. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.	Игра «Прозрачная цифра». Интеллектуальные игры «звездочка», «бабочка». Упражнения «Рассортируй полоски по цветам», «Строим заборчик»

	<p>квадрат» Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Продолжать учить конструировать фигуры по схеме и словесным указаниям. Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;</p>	<p>«Четырёхцветный квадрат» Совместная деятельность взрослого ребенка. Усложненное задание детям высоким уровнем развития</p>
1	<p>«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности умение понимать учебную задачу. Развитие конструктивных способностей детей.</p>	<p>Игра «Чудо крестики 2-3» Складывание фигурки конструктивным схемам «Компьютер», «Карусель» «Беседку».</p>
1	<p>«Чудесный Круг». Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; Развитие конструктивных способностей; Развивает внимание, усидчивость.</p>	<p>Игра «Чудесный Круг». Составление симметричных фигур по схемам: «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали</p>
1	<p>«Чудо – крестики 2-3» Продолжать учить сортировать фигуры по силуэтным схемам. Развивать тактильные ощущения. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.</p>	<p>Игра «Чудо крестики 2-3» Упражнение «Смотри внимательно», «Собери правильно», «Сложи башню» «Построй дорожку»</p>
1	<p>«Математические корзинки» Познакомить с новой игрой, новыми персонажами, с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память. мышление.</p>	<p>Игра «Математические корзинки» Игры с цифрами числами «Сложи и сравни» «Посчитай, сколько грибочков лежит каждой</p>

	1	<p>«Чудо – крестики 2-3» Учить работать в паре при составлении фигур по схемам. Познакомить со свойством симметрии. Развивать умения сравнивать, анализировать. Развивать зрительную память, пространственное мышление</p>		<p>кого больше?» Игра «Чудо крестики 2-3» Работа в парах. Упражнения задания составление фигур по схемам «Транспорт», «Человек»</p>
	1	<p>«Математические корзинки» Развивать математические представления (счет), решать логические задачи, конструкторские способности. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение. Формировать навыки расположения предметов; развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Математические корзинки» Игры с цифрами числами «К цифрята подели грибы», «К набрал грибов больше всех «Добавь грибок».</p>
Конструирование путем вышивания	1	<p>«Шнур «Затейник» Познакомить детей с новой игрой. Учить детей «вышивать» геометрические фигуры: треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, воображение</p>	<p>Основные приемы «вышивания» и преобразование. Основные приемы работы со шнуром.</p>	<p>Игра «Шнур «Затейник»» Знакомство сказочной истории «Филимон Коттерфильд знаменитый факир» Знакомство фигурами по схемам.</p>
	1	<p>«Шнур «Затейник» Продолжать учить детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь</p>		<p>Игра «Шнур «Затейник», Вспоминаем сказочную историю «Филимон Коттерфильд знаменитый факир» Упражнения «Дострой дорожку» «Продолжи узор»</p>
	1	<p>«Шнур «Затейник» Совершенствовать умения детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Учить детей вышивать буквы и преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве</p>		<p>Игра «Шнур «Затейник», Упражнения «Зеркальное отражение», «Проложи стежки дорожки»</p>

		мышление, память, речь		
	1	<p>«Шнур «Затейник»</p> <p>Совершенствовать умения детей вышивать цифры и буквы и их преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве.</p> <p>Развивать внимание, мышление</p>		Игра «Шнур «Затейник», Игры с несколькими шнурочками. «Вышивание цифр»
Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	1	<p>«Четырёхцветный квадрат»</p> <p>Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом) Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Складывать квадрат по линиям сгиба в разных направлениях,</p>	Алгоритм складывания по 1-6 по схеме, по заданным условиям. Основные приемы сгибания. Перекручивание.	Игра «Четырёхцветный квадрат» Совместная деятельность взрослого ребенка. Усложненное задание детям высоким уровнем развития
	1	<p>«Четырёхцветный квадрат»</p> <p>Знакомство с новыми персонажами (Шуты)</p> <p>Продолжать учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием.</p> <p>Развивать умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой, сгибая и перекручивая ее, составляя из нее другие фигуры.</p>		Игра «Четырёхцветный квадрат» Знакомство сказочными шутами Дрионе, Два: Трине. Упражнения серии «Чу головолмки»

Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов

Пространственные представления	1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Познакомить детей с игрой. Развиваем память, мышление, освоение счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи; умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;</p>	Пространственные представления. Математические представления о цвете, высоте и величине, условной мерке.	Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Разучивание пальчиковой гимнастики. Упражнения сортировку «Флажки», «Разбери флажок по цвету».
	1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Развиваем память, мышление, речь.</p>	Основные понятия «луч», «отрезок», «прямая», «кривая»	Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Загадывание загадок. Игра «Да – Не «На какой маж флажок», «Радуга»

	условной меркой. Развитие пространственного расположения. Развитие памяти, мышления, речи.	Упражнение измерение мерк «Какой высоты «акая самая высокая, как самая низкая»
1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Продолжать учить детей пользоваться условной меркой, Развитие математических представлений о цвете, высоте предмета, пространственных представлениях. Закрепить с детьми состав числа. Совершенствование интеллекта.</p>	<p>Игра «Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Работа в парах условной мерк «Лесенка», «Загад капитана», «Загад матросов».</p>
1	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг»</p> <p>Развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;</p> <p>Совершенствование интеллекта; Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти. Развитие умения находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам. Развивать память, мышление, воображение.</p>	<p>Игра «Кораблик «Брызг-брызг».</p> <p>Упражнения «Шаловливый ветер».</p> <p>«Надеваем флажки».</p> <p>«Снова одинаковые части».</p>
1	<p>«Геокопт»</p> <p>Познакомить детей с новой игрой и персонажами. Учить детей правильно играть, ориентироваться в пространстве. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета формы, величины».</p> <p>Совершенствовать память, мышление, воображение.</p>	<p>Игра «Геокопт»</p> <p>Упражнения составление образа «Флажок», «Ваз «Кораблик».</p> <p>Распределение паутинок по длине нужно выложить геокопте отрезков – самого короткого самого длинного.</p>
1	<p>«Геокопт»</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры Развивать сенсорные</p>	<p>Игра «Геокопт»</p> <p>Упражнения составление образа «Ключ», «Шляпа «Лягушка».</p>

		цвета, формы, величины». Совершенствовать память, мышление, воображение		
Ориентирован ие на плоскости, графический диктант	1	Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь	Основные приемы графического диктанта	Игра «Игровизор» Упражнения клеточку «Зайчи «Медвежонок.»
	1	«Игровизор». Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.		Игра «Игровизор» Упражнения клеткам «Зон «Бант», «Косынка Лабиринт цифр.
	1	«Игровизор». Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь		Игра «Игровизор» Упражнения клеткам «Цветок «Дерево», «Клумба».
Ориентирован ие в пространстве	1	«Лабиринт цифр». Продолжать развивать мелкую моторику рук. Формировать навыки ориентировки в пространстве.	Основные приемы работы с лабиринтами	Игра «Лабиринт цифр». Математический турнир.
	1	«Лабиринт букв» Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.		Игра «Лабиринт букв»- упражнен и задания
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте « Пройди к главной букве». Развивать память мышление, воображение, внимание.		Игра «Лабиринт букв»- упражнен и задания
Ориентирован ие в пространстве, анализ по звуковому составу	1	«Лабиринт букв» Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу. Умения находить буквы в Лабиринте. Развивать память мышление, воображение внимание	Алгоритм звукового анализа.	Игра «Лабиринт букв»- упражнен и задания на нахождение «Окошек».

		Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание		букв»- упражнен и задания нахождение букв Лабиринте «Составь слово»
	1	«Лабиринт букв» Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание		Игра «Лабиринт букв» «Воротники», «Собери бусы» «Теремок букв»

Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов

Установление независимости количества от формы и расположения предметов	1	«Лабиринты цифр» Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации Развивать, память, мышление, воображение	Основные приемы прохождения лабиринта. Алгоритм прохождения лабиринта.	Игра «Лабиринт цифр» Лабиринт «Добро пожаловать», «Дорожки лабиринта»	
	1	«Лабиринты цифр» Продолжать учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.			Игра «Лабиринт цифр» Лабиринт «Добро пожаловать», «Прохождение Арлекину», «Тир»
Соотношение цифры с количеством предметов	1	«Лабиринты цифр» Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.	Алгоритм прохождения лабиринта, выполняя словесные рекомендации и. Основные правила игры «Чудо цветика» Основные приемы соотношения целого с частью и составления фигуры по схеме.	Игра «Лабиринт цифр» Лабиринт «Лабиринты дворца»	
	1	«Лабиринты цифр» Продолжать учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение			Игра «Лабиринт цифр» - «Лабиринты дворца», «Где ч пироги»: игры соотнесение количества и цифр
	1	«Лабиринты цифр» Продолжать учить соотносить цифру и соответствующее количество предметов			Игра «Лабиринт цифр» - «Королевский обед» «Загадки

		и мышления		гостей» упражнен на соотнесении цифр и количеств:
	1	<p>«Чудо цветик» Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик» Знакомство рассказом «Поля Волшебных цветов» Встреча одноглазкой, двухглазкой, трехглазкой. Игры с лепестками «Строим башню» «Маленькая елочка».
	1	<p>«Чудо цветик» Учить детей соотносить целое к части. Закрепить количественный и порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик» Встречаем восьмиглазку, шестиглазку, семиглазку. Игры с лепестками «Волшебные птицы», «Жители Волшебной долины».
	1	<p>«Чудо цветик» Продолжать учить детей составлять фигуры из деталей игры опираясь на схему, соотносить целое с количеством. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик». Упражнения на составление фигур «Птичку», «Рыбка» из деталей игры.
	1	<p>«Чудо цветик» Продолжать учить детей составлять из деталей игры фигуры, опираясь на схему и соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик». Упражнения на составление фигур «Зайчика», «Лебедя» деталей игры.
Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	1	<p>«Прозрачный квадрат» Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения. Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развивать внимание, пространственное мышление</p>	Основные приемы наложения и приложения.	Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения приложения несложные фигуры Совместная деятельность взрослого и ребенка

		<p>Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения.</p> <p>Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры.</p> <p>Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения.</p>		<p>квадрат»</p> <p>Выкладывание путем наложения приложения несложных фигур «Животные».</p> <p>Совместная деятельность взрослого и ребенка</p>
	1	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения; выкладывать путем приложения несложные фигуры.</p> <p>Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Выкладывание путем наложения приложения несложных фигур «Предметы быта»</p> <p>Совместная деятельность взрослого и ребенка</p>

Раздел V: Классификация фигур – 5 часов

<p>Установление связи и зависимости между группами</p>	1	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>Развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами.</p> <p>Развивать внимание, пространственное мышление.</p>	<p>Правила группировки предметов и форм.</p>	<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «У общего», «Собери фигуры по схеме»</p>
	1	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>Развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами.</p> <p>Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Най лишнюю фигуру»</p>
	1	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения и приложения.</p> <p>Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Совместная деятельность взрослого ребенка.</p> <p>Составление фигур по схеме «Лебедь», «Башмачок», «Опенок», «Ромбон»</p>

		Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		Совместная деятельность взрослого и ребенка Упражнения «Раздели группы», «Верши корешки», «Мозаика»
	1	«Формочки» Продолжать знакомить с игрой. развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Формочки» Совместная деятельность взрослого и ребенка Упражнения задания «Чудесный логомешочек», «Крестики нолики», «Перекрестки».
Итоговое занятие				
Итоговое занятие	1	Итоговое занятие совместное с родителями		Игры «Чудо Соте», «Крестики 2», «Фонарики», «Чу цветок», «Геоконт»
	1	Педагогическая диагностика		
Всего:			72 занятия	

3. Организационно-педагогические условия

реализации Программы

Календарный учебный график

№ п/п	Сроки проведения занятия		Тема раздела (занятия)	Форма проведения занятия	Количество часов			Форма контроля ¹	Место проведения
	месяц	неделя			теория	практика			
1	Сентябрь	1	Вводное	Лекционные, практические занятия	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска Д №21 «Звездочка»: «Фиолетовая комната»
	Сентябрь	1	Стартовая педагогическая диагностика		1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска Д №21 «Звездочка»: «Фиолетовая комната»
2	Сентябрь	2,3,4	Введение	Лекционные, практические занятия.	9	3	6		МАДОУ г. Нижневартовска Д №21 «Звездочка»: «Фиолетовая комната»
	Октябрь	5,6							

	Октябрь		схемам	практические занятия.					г. Нижневартовска Д. №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	Ноябрь	10, 11, 12, 13							
	Декабрь	14, 15, 16, 17, 18							
	Январь	18, 19, 20							
4	Февраль	21, 22, 23, 24	Ориентирование на плоскости и в пространстве	Лекционные, практические занятия.	9	2	7		МАДОУ г. Нижневартовска Д. №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	Март	25							
5	Март	25, 26, 27, 28, 29	Количественные отношения	Лекционные, практические занятия.	14	4	10		МАДОУ г. Нижневартовска Д. №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	Апрель	29, 30, 31, 32							
6	Апрель	32, 33,	Классификация фигур	Лекционные, практические занятия.	5	1	4		МАДОУ г. Нижневартовска Д. №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	май	34, 35							
7	май	36	Итоговое занятие	Обобщающее итоговое занятие	1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска Д. №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
	май	36	Итоговая педагогическая диагностика		1	0,5	0,5		МАДОУ г. Нижневартовска Д. №21 «Звездочка» «Фиолетовая комната»
ИТОГО:					72				

Кадровые условия

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

Обеспеченность методическими материалами и средствами

Наименование дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования	Дополнительная общеразвивающая программа дошкольного образования «Сказки Фиолетового леса»
Программно-методическое обеспечение программы, средства обучения	
Парциальная программа с указанием выходных данных	Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детсти Пресс, 2012

(учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных	Издательство: РиВ, 2007 Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. – Воронеж: Лакоценин, 2009 Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Коврограф. Ларчи Методическое пособие. Издательство: РиВ, 2007
Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных	Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик». ООО «РИВ» («Развивающие игры Воскобовича»), 2010 г.
Наглядно-дидактические пособия, альбомы, игры с указанием выходных данных	1. Волшебная восьмерка № 3. Воскобович В.В., Харь Т.Г., Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. 2. Геоконт Великан. Воскобович В.В., Харько Т. Балацкая Т.И. (Задания, дизайн), 2006. 3. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчон Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Дорлька, Гуси Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимош Лопушок, Паучок-внучок, забавные цифры – Ежик-наездни Зайка- укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес жонглер.Россия. г. Санкт – Петербург. ООО «РИВ» 4. Альбом фигурок «Геовизор». Воскобович В.В, Харь Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006г. 5. Альбом фигурок «Геоконт малыш». Воскобович В. Харько Т.Г., Павлова О.В. ООО «РИВ», Россия, 2006. 6. Воскобович В.В. Приложение к коврографу «Ларчи» ООО «РИВ», 2010г.

Материально -техническое обеспечение

Вид помещения	Оснащение помещения	Материалы для непосредственной работы с детьми
Фиолетовая комната	Детские столы -3 шт. Детские стульчики -6шт. Сказочные персонажи Магнитофон Игры В.Воскобовича Цветные карандаши, маркеры, альбомы Инструкции, игровые задания, альбомы фигурок для игр В.В.Воскобовича.	- Игра «Геоконт» - Чудесная Поля Золотых Плодов, персонажи – Маль Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюстик, Вопросы Фантик, Лучик. - Игра «Геовизор» - Шкс Волшебства, персонажи – Околеси Гномы Разделяй-Объединяй, Больш Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни. - Игра «Квадрат Воскобович (двухцветный) – Чудесная Поля Золотых Плодов, персонажи - Вор Метр. - Игра «Квадрат Воскобович (четырёхцветный) – Чудесная Поля Золотых Плодов, персонажи – шу Дион, Дван, Трин. - Игра «Прозрачный квадрат» - Озе Айс, персонажи – Хранитель Озе Айс, Малыш Гео, Ворон Ме Незримка Всюсь. - Игна «Позначная пифпа»

- Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персона: Магнолик, Ежик Единичка, Заї Двойка, Мышка Тройка, Крыс Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семер Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.

- Комплект «Игровизор» - Стра Муравия, персонажи – Околеси королева Мурана и ее поданни муравей Мурашик.

-Комплект «Ларчик» - Ковро Полянка, персонажи Лопушок Гусеница Фифа.

- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-сот

- Чудо-острова, персонажи – Пчел Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежон Мишик, Краб Крабыч.

- Игра «Чудо-цветик» - Поля Чудесных цветов, персонажи – Маль Гео, девочка Долька.

- Игра «Теремки Воскобовича» - Гор Говорящих Попугаев, персонажи Шуты Арлекин, Орлекин, Урлеки Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлеки Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.

- Игры «Конструктор цифр» - Гор Говорящих Попугаев, персонажи попугаи Эник и Бэник.

- Игры «Конструктор букв», «Шну затейник» - Цифроцирк, персонажи Филимон Коттерфильд. –Игры «Логоформочки - персонаж Восклицатик.

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

При реализации Программы проводится **оценка индивидуального развития детей**. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках **педагогической диагностики** в целях отслеживания эффективности.

Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- *знаний воспитанников* в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;
- *умений воспитанников* анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

Принципы педагогической диагностики

процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

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

Принцип процессуальности предполагает изучение явления в изменении, развитии.

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

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

Методы проведения педагогической диагностики

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

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

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в 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 педагогической диагностики заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» соотносить цифры с количеством предметов. Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на стол заполнить «корзинками» ячейки игрового поля грибочками на свободные места в «корзинка» Высокий-задание выполняет самостоятельно;

		<p>некоторые параметры; <u>Низкий-не может выполнить все параметры.</u></p>
	<p>Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»</p>	<p>Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от до 9. Задание: На поле с тремя рядами отверстий закрепленными в них металлически кнопками ребенку предлагается с помощ шнура продернуть и обкрутить его че кнопку и составить схемы цифр. Высокий- выполняет самостоятельно и частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполн некоторые параметры; Низкий-не может выполнить все параметры.</p>
<p>Ориентировка в пространстве и во времени</p>	<p>Диагностическое задание «Цифры»</p>	<p>Игра «Волшебная восьмерка» - в результ подкладывания и изменения размеще объекта в пространстве составить цифры о до 9. Задание: Ребенку предложено составить цифр от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочк под круглую резинку. Предложе смоделировать цифры при помощи сл считалки «Кохле- Охле-Желе-Зеле-Геле-Се: Фи». Высокий- задание выполняет самостоятельно Средний- с помощью взрослого выполн некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Пространственные отношения»</p>	<p>Игра «Коврограф», разноцветные веревочки - самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек своему рассказу. Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого; 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 результ перекладывания, изменения спосо размещения сложить квадрат. Состав игры: 30 квадратных пластинок прозрачной пленки. На каждую пластин нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольни треугольника, прямоугольной трапец пятиугольника. Задание: Взрослый читает сказку, а детям ходу сюжета предлагается выполнить задан Ребенку предлагается наложить пластин друга на друга, совмещая закрашенные части составить из них геометрические фигуры и предметные силуэты. Предметные силуэ</p>

		<p>геометрических фигур на пластинках друг другу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геоконт» - сконструировать предмет разных размеров.</p> <p>Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственно замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Речевые высказывания ребенка</p>	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p>Игра «Чудо - цветок» -составить описательный рассказ о предмете.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается составить игровое поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схеме предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) пересказ сюжета сказки.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p>Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается составить игровое поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек</p>

		<p>составить предметные силуэты и сюжеты картинок.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Применение способов скрепления, соединения деталей	<p>Диагностическое задание «Алфавит»</p>	<p>Игра «Конструктор букв» - из элементов модулей сложить буквы алфавита.</p> <p>Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модуль под круглую резинку).</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Последовательное действие»</p>	<p>Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонь - выполнить последовательно игровое задание</p> <p>Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнур вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Г, О, В, И, К. и Я,Б,Л,О,Н,Ь,К,А и придумать новые свои слова.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Этапность действий,	<p>Диагностическое задание «Задание на внимание»</p>	<p>Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам альбоме; далее собрать, нанизывая стержень.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Умеет принимать общую цель	<p>Диагностическое задание «Общая цель»</p>	<p>Игра: «Чудо соты»</p> <p>Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.)</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: «Игровой кубик» или другое задание</p>

		<p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»	<p>Игра «Геокоонт»-свободное моделирование</p> <p>Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу словесному алгоритму и собственно замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Конструирование по словесной модели.	Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»	<p>Игра «Чудо - соты»- дети отбирают моделируют на фланеллеграфе 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 «башен» («соты» накладываются друг на друга «дорожки» («соты» прикладываются друг другу) по схемам из альбома и собственно замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается в и сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Построение симметричных и несимметричных фигур	Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и	<p>Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок)</p> <p>Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру -«крестики» из частей</p>

Поиск и
установление
закономерностей

Диагностическое
задание:
«Установление
закономерности»

(«крестики» прикладываются друг к другу
Сконструировать фигурки по схемам
альбома или по собственному замыслу.
Высокий- задание выполняет самостоятельно
с частичной помощью взрослого;
Средний- с помощью взрослого выполн:
некоторые параметры;
Низкий- не может выполнить все параметры.
Игра « Квадрат Воскобовича»
по 2 квадрата на ребенка – конструировать
предмета с опорой на модель.
Задание: «Игровой квадрат» - головолом
Ребенку предлагается подумать, что
получить фигурку. Для этого нужно слож
«Квадрат» по линиям сгиба в разн
направлениях до получения нарисованных
книжке «Квадратные забавы» фигур.
Высокий- задание выполняет самостоятельно
с частичной помощью взрослого;
Средний- с помощью взрослого выполн:
некоторые параметры;
Низкий- не может выполнить все параметры.
Игра «Чудо- соты» - превратить
геометрические фигуры в предметы.
Задание: Ребенку предлагается назв:
геометрическую фигуру,
затем фигуры соединить так, что
получились предметы. Если ребен
затрудняется, показать ему, зар
заготовленные рисунки предметов: мя
шарика, елки, дома, вагона, коляс
телевизора, зайки, рыбки.
Высокий- задание выполняет самостоятельн
с частичной помощью взрослого4
Средний- с помощью взрослого выполн:
некоторые параметры;
Низкий- не может выполнить все параметры.
Игра: «Лого-формочки»
Задание: педагог выкладывает фигуру "гриб
на линейке, а ребенку предлагается найти
игровом поле получившуюся фигуру и влож
ее в ячейку или в формочку. Далее ребен
объясняет из каких геометрических фи
состоит "грибок" (круг и треугольник).
Высокий - задание выполняет самостоятельн
с частичной помощью взрослого;
Средний - с помощью взрослого выполн:
некоторые параметры;
Низкий- не может выполнить все параметры.

**Протокол педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми
планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей
программы дошкольного образования
«Сказки Фиолетового Леса»**

Педагог: _____

Ф.И. ребенка	Систематизация математических представлений у детей.				Совершенствование речи, развитие эмоционально-образного и логического мышления.				Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.				Развитие мыслительных процессов				уровень						
	Количественные и порядковые числительные		Ориентировка в пространстве и во времени		Использует конструктивные		Речевые высказывания		Применяет способы скрепления, соединения деталей.		Этапность действий		Умеет принимать общую цель		Создает постройку 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
1	—	—																					
2	—	—																					
3	—	—																					
4	—	—																					

5. Список литературы

1. Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий к развивающим играм Воскобовича. – Воронеж: Ип Лакоценин, 2009
2. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Коврограф. Ларчики. Методическое пособие. Издательство: РиВ, 2007
3. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РиВ, 2007
4. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс, 2012