

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 9 «ЧЕБУРАШКА»  
Г.МИЧУРИНСКА ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

393760, Тамбовская область, г. Мичуринск, ул. Украинская, дом 42,  
т. 8-(47545)-5-25-22, E-Mail: michdou09@obr.g45.tambov.gov.ru

Рассмотрено и рекомендовано к  
утверждению решением  
Педагогического совета от  
31.08.2023 протокол №1

Утверждаю:

И.о.заведующий МБДОУ «Детский  
сад №9 «Чебурашка»

Е.О.Гордеева

Приказ №98 от 31.08.2023



**Дополнительная общеразвивающая программа  
дошкольного образования  
«Фиолетовый лес»**

Программа рассчитана на детей в возрасте от 5 до 7 лет

Срок реализации программы 2 года

Программа разработана воспитателем  
Фоминой И.А.

РФ, Тамбовская область, Мичуринск – наукоград  
2023 г.

## **Пояснительная записка**

В комплексном подходе к воспитанию и обучению дошкольников в современном образовании немаловажная роль принадлежит развивающим играм.

Развивающие игры позволяют перенести полученные знания в свою личную деятельность, в которой он сам мыслит, раскрепощается, творит. Они открывают широкие возможности для развития познавательных способностей : восприятия, памяти, мышления, воображения, речи.

Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

## **Новизна программы**

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная.

Сегодня каждый педагог и руководитель осознает, что современных детей надо учить по – новому. Это диктует современная социально – политическая ситуация, стремительные изменения современного мира, и наши дети должны быть к этому готовы.

Решение этой задачи во многом зависит от построения образовательного процесса и применяемых развивающих технологиях в ДОУ.

Среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, самобытная, творческая очень добрая группа игр - Развивающие игры Воскобовича.

Данные игры отвечают современным тенденциям дошкольного образования. Игры способствуют полноценному проживанию ребенком всех этапов детства, поскольку направлены на решение ряда возрастных задач, связанных с познавательным и социальным развитием.

Все игры объединены по принципу постепенного и постоянного усложнения. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач.

Данная программа, опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов.

## **Актуальность**

Разработчики ФГОС ДО ( Приказ Минобрнауки России № 1155 от 17. 10. 2013 г.)отмечают, что « познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие

воображения и творческой активности...» Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками. Необходимо повысить эффективность и качество образовательного процесса. Данный инновационный подход образовательной деятельности направлен на интенсивное интеллектуальное развитие дошкольников, формирование у дошкольников элементарных математических представлений, основ системного видения мира. Использование развивающих игр Воскобовича В. В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития.

**Адресат программы – дети в возрасте от 5 до 7 лет.**

Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе.

Восприятие — познавательный процесс, формирующий субъективную картину мира. Восприятие является основой мышления и практической деятельности, основой ориентации человека в окружающем мире, обществе. Для детей дошкольного возраста развивать восприятие лучше всего в процессе игры.

Интерес ребенка к игровому пособию спонтанен лишь первое мгновение, этот этап можно охарактеризовать как *привлекательность* -желание подойти, рассмотреть, потрогать. Далее неизбежно следует следующая стадия - *мотивация к действиям*. Ребенок получает возможность для действий с предметом, что является переходом к новой стадии. Это *доступность освоения* -легкость манипуляций и получения от этого удовольствие. Надо помнить, что за любым эмоциональным проявлением стоят химические процессы, а именно- выброс гормонов радости, удовольствие. Дети крайне чувствительны к реакциям своего организма и это не маловажный фактор. Сохраняя удовольствие, формируется устойчивая положительная реакция на объект, а значит и мотивация к дальнейшему взаимодействию длительность описываемого процесса зависит от следующей стадии - *вариативность использования*. Чем больше скрыто в игровом пособии, тем дольше ребенок захочет его исследовать, экспериментировать, делиться своими открытиями.

**Формы обучения и виды занятий**

- 1.Логико-математические игры.
- 2.Интегрированные игровые занятия.

### 3. Совместная деятельность педагога и детей.

#### Ожидаемые результаты:

В результате освоения программы ребенок:

- осваивает цифры, счёт, знание геометрических фигур, умеет ориентироваться на плоскости;
- умеет концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеет анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- совершенствует речь, внимание, память, воображение;
- имеет хорошо развитую мелкую моторику рук.

#### Срок освоения программы – 2 года.

Режим занятий	В неделю	В месяц	В год	Продолжительность
5-6-лет	2	8	72	20-25 мин
6-7 лет	2	8	72	25-30 мин

#### Педагогическая целесообразность

Развивающие, учебно – дидактические игры делают ученье интересным занятием для детей, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельно. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов. Сказки- методики содержат дополнительную игровую мотивацию, помогают организовать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

**Цель:** развитие интеллектуально – творческих способностей детей в процессе использования развивающих игр Воскобовича В.В.

Основная задача - это не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую

деятельность, и через организованное коллективное рассуждение, и через игры, и через эксперименты.

### **Задачи:**

- развивать восприятие и мышление детей, внимание и память;
- развивать воображение и творческие способности детей;
- активизировать познавательную деятельность детей, научить их мыслить нестандартно;
- развивать упорство и сообразительность, умение находить оригинальные решения;
- закрепить полученные знания и умения, упражнять в применении их к другим видам деятельности, новой обстановке;
- развивать такие качества, как самостоятельность и инициативность;
- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.

### **Содержание программы**

#### **Учебный план 1 год обучения**

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	<i>В гости к гномам.(1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по силуэтной схеме «Чудо крестики 3»
2	<i>В гости к гномам.(2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
3	<i>Как Гео шел в гости к Дольке.(1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Чудо цветик»
4	<i>Как Гео шел в гости к Дольке. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
5	<i>Как Гео гостил у Дольки. (1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Прозрачный квадрат»
6	<i>Как Гео гостил у Дольки. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
7	<i>День рождения города.</i>	1	0,5	0,5	Конструирование

	(1)				по схеме «Прозрачный квадрат»
8	<i>День рождения города. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
9	<i>Поможем пчелке Жуже. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение головоломок.
10	<i>Поможем пчелке Жуже. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
11	<i>Как шуты развлекали короля. (1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Логоформочки».
12	<i>Как шуты развлекали короля. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
13	<i>Тайна золотой поляны. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
14	<i>Тайна золотой поляны. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
15	<i>Играем с пчелкой Жужей. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
16	<i>Играем с пчелкой Жужей. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
17	<i>Белоснежка и семь гномов. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
18	<i>Белоснежка и семь гномов. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
19	<i>Путешествие по островам. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
20	<i>Путешествие по островам. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
21	<i>Морские приключения. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
22	<i>Морские приключения. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
23	<i>Путешествие по сказке «Три поросенка». (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
24	<i>Путешествие по сказке «Три поросенка». (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
25	<i>Путешествие в город Геоград. (1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование «Прозрачный квадрат»
26	<i>Путешествие в город Геоград. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
27	<i>На представлении в Цифроцирке. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
28	<i>На представлении в</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме

	<i>Цифроцирке. (2)</i>				занятия
29	<i>Медвежонок Мишик спешит на помощь. (1)</i>	1	0,5	0,5	Игровые задачи-шутки.
30	<i>Медвежонок Мишик спешит на помощь. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
31	<i>Как Лопушок и Фифа новогоднюю елку украшали. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение проблемных задач.
32	<i>Как Лопушок и Фифа новогоднюю елку украшали. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
33	<i>Путешествие в царство Снежной королевы. (1)</i>	1	0,5	0,5	Создание заданных образов с помощью игр В.В. Воскобовича .
34	<i>Путешествие в царство Снежной королевы. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
35	<i>Сокровища Фиолетового леса. (1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование «Чудо- Крестики»
36	<i>Сокровища Фиолетового леса. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
37	<i>Морское путешествие. (1)</i>	1	0,5	0,5	Игровые задачи-шутки.
38	<i>Морское путешествие. (2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
39	<i>В гостях у друзей Лопушка.</i>	1	0,5	0,5	Игровые задачи-шутки.
40	<i>В гостях у друзей Лопушка.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
41	<i>Путешествие по Фиолетовому лесу.</i>	1	0,5	0,5	Выполнение задания по чертежу«Чудо-Крестики»
42	<i>Путешествие по Фиолетовому лесу.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
43	<i>Путешествие на планету математики.</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задачи задач на смекалку.
44	<i>Путешествие на планету математики.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
45	<i>Путешествие к Озеру Айс.</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
46	<i>Путешествие к Озеру</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме

	<i>Айс.</i>				занятия
47	<i>Подарок для малыша Гео.</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
48	<i>Подарок для малыша Гео.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
49	<i>Путешествие в Волшебный лес.</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
50	<i>Путешествие в Волшебный лес.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
51	<i>Путешествие Незнайки по сказочной стране.</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач и задач на смекалку.
52	<i>Путешествие Незнайки по сказочной стране.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
53	<i>Путешествие в Чудогород.</i>	1	0,5	0,5	Складывание фигур по схеме.
54	<i>Путешествие в Чудогород.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
55	<i>День рождения Дольки.</i>	1	0,5	0,5	Складывание фигур по схеме.
56	<i>День рождения Дольки.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
57	<i>В гостях у гномов.</i>	1	0,5	0,5	Конструирование цифр.
58	<i>В гостях у гномов.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
59	<i>Мы -помощники.</i>	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
60	<i>Мы -помощники.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
61	<i>Пропажа радужных гномов.</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
62	<i>Пропажа радужных гномов.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
63	<i>Школа волшебников.</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
64	<i>Школа волшебников.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
65	<i>Загадочная шифровка.</i>	1	0,	0,5	Складывание фигур по схемам.



66	<i>Загадочная шифровка.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
67	<i>Как найти выход из Фиолетового леса.</i>	1	0,5	0,5	Тренировка памяти и внимания (игра «Волшебная восьмерка»)
68	<i>Как найти выход из Фиолетового леса.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
69	<i>Умные игры.</i>	1	0,5	0,5	Складывание фигур по схемам.
70	<i>Умные игры.</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
71	<i>В поисках Фиолетового леса.</i>	1	0,5	0,5	Открытое занятие.
72	<i>В поисках Фиолетового леса (совместно с родителями).</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	

### Учебный план 2 год обучения

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	<b><i>Огород Всяся. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок).
2	<b><i>Огород Всяся. (2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
3	<b><i>В саду у Всяся. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Обобщение полученных знаний.
4	<b><i>В саду у Всяся. (2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
5	<b><i>За грибами. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Применение полученных знаний вне занятий.
6	<b><i>За грибами. (2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия

7	<b><i>Путешествие на корабле. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
8	<b><i>Путешествие ( 2) на корабле.</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
9	<b><i>Грибная поляна. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок).
10	<b><i>Грибная поляна. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
11	<b><i>Радужные гномы. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
12	<b><i>Радужные гномы. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
13	<b><i>Волшебная восьмерка. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Д/игра «Волшебная Восьмерка»
14	<b><i>Волшебная восьмерка. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
15	<b><i>Линейка. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Д/игра «Лабиринт»
16	<b><i>Линейка. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
17	<b><i>В гостях у Лягушенка. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Обозначение точек на числовом отрезке.
18	<b><i>В гостях у Лягушенка. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
19	<b><i>Птичий двор. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Решение головоломок (игра «Квадрат Воскобовича»)
20	<b><i>Птичий двор. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
21	<b><i>Месяцы. (1)</i></b>	1	0,5	0,5	Решение головоломок (игра «Квадрат Воскобовича»)
22	<b><i>Месяцы. ( 2)</i></b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия

23	<b>Часы. (1)</b>	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок).
24	<b>Часы. (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
25	<b>Птицы. (1)</b>	1	0,5	0,5	Соединение точек по порядку (альбом для «Игровизора»)
26	<b>Птицы. (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
27	<b>Площадь. (1)</b>	1	0,5	0,5	Проверка умения применять ранее полученные знания на практике.
28	<b>Площадь. (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
29	<b>Площадь. Мерка. (1)</b>	1	0,5	0,5	Проверка умения применять ранее полученные знания на практике.
30	<b>Площадь. Мерка. (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
31	<b>Хранитель Озера Айс. (1)</b>	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок).
32	<b>Хранитель Озера Айс. (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
33	<b>Весы (магазин). (1)</b>	1	0,5	0,5	Проверка умения применять ранее полученные знания на практике.
34	<b>Весы (магазин). (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
35	<b>Монеты (магазин). (1)</b>	1	0,5	0,5	Проверка умения применять ранее полученные знания на практике.
36	<b>Монеты (магазин). (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
37	<b>День защитника Отечества. (1)</b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
38	<b>День защитника Отечества. (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия

39	<i>Мебель (магазин). (1)</i>	1	0,5	0,5	Выбор предметов , удовлетворяющих условию .
40	<i>Мебель (магазин). ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
41	<i>Мамин день. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
42	<i>Мамин день. ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
43	<i>Принцесса в башне (таблица). (1)</i>	1	0,5	0,5	Конструирование (игра «Чудо- Крестики»).
44	<i>Принцесса в башне (таблица). ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
45	<i>Магазин игрушек. (1)</i>	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок).
46	<i>Магазин игрушек. ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
47	<i>Посуда. (1)</i>	1	0,5	0,5	Выбор предметов , удовлетворяющих условию .
48	<i>Посуда. ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
49	<i>Объем. Мерка. (1)</i>	1	0,5	0,5	Проверка умения применять ранее полученные знания на практике.
50	<i>Объем. Мерка. ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
51	<i>Школа космонавтов. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
52	<i>Школа космонавтов. ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
53	<i>Обувь. (1)</i>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
54	<i>Обувь. ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
55	<i>Одежда. (1)</i>	1	0,5	0,5	Логические цепочки.

56	<b>Одежда. ( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
57	<b>Наряды для Дольки(1)</b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
58	<b>Наряды для Дольки( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
59	<b>День рождения Кохле. (1)</b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
60	<b>День рождения Кохле. ( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
61	<b>Паучок Чок-Чок. (1)</b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
62	<b>Паучок Чок-Чок. ( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
63	<b>Паутинки. (1)</b>	1	0,5	0,5	Конструирование «Геоконт»
64	<b>Паутинки. ( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
65	<b>Викторина «Весна» (1)</b>	1	0,5	0,5	Викторина.
66	<b>Викторина «Весна» ( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
67	<b>Небылицы Фиолетового леса(1)</b>	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
68	<b>Небылицы Фиолетового леса( 2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
69	<b>Школа волшебства ( 1)</b>	1	0,5	0,5	Конструирование (игра «Чудо-Цветик»).
70	<b>Школа волшебства (2)</b>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия

71	<i>Путешествие по морским просторам ( 1)</i>	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
72	<i>Путешествие по морским просторам ( 2)</i>	1	0,5	0,5	Открытое занятие с родителями
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	

## Планируемые результаты

В результате освоения программы *ребенок*:

- осваивает цифры, счёт, решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные «подручные» средства;
- способен назвать несколько свойств объекта ( цвет, форма, величина, материал, назначение и т.д.);
- умеет выделять объект по заданным свойствам, аргументировать свое решение;
- имеет представление о различных величинах объекта , о мерах и мерках его величины;
- знает геометрические фигуры, их свойства, сходство и различие;
- ориентируется на листе бумаги (8 направлений), способен выполнять графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знает времена года, дни недели, месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после) ;
- 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;
- решает простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

В целом , у дошкольника сформированы высокая познавательная активность и положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

*Педагог:*

- организация развивающей среды;
- подготовка дидактического материала для практических работ;
- разработка конспектов занятий.

*Родители:*

- активное участие в образовательном процессе ДОУ;
- расширение представлений о возможностях развития ребенка по средствам игровых технологий.

### **Форма аттестации:**

- опрос;
- викторина;
- открытое занятие.

### **Оценочные материалы**

Назначение диагностики -это контроль за овладением детьми основными способами и приёмами познавательной деятельности, практическими действиями, содержанием, речевым выражением способов и результатов практических и умственных действий. В ходе диагностики выясняется отношение детей к познавательным и творческим математическим задачам.

**Цель мониторинга** - оценить влияние развивающих игр на формирование познавательных и творческих способностей детей. В результате выявляются индивидуальные особенности ребенка и перспективы развития его личности. Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».

Педагогическая диагностика – это механизм выявления индивидуальных особенностей и перспектив развития личности. С помощью педагогической диагностики анализируется учебный процесс, и определяются результаты деятельности, как ребенка, так и педагога. Авторы рекомендуют наряду с педагогической диагностикой, показывающей качество освоения детьми образовательного материала, проводить и диагностику психологическую, которая поможет определить уровень интеллектуального развития детей.

**Форма и процедура мониторинга.** Мониторинг проводится педагогом под руководством старшего воспитателя.

**Периодичность мониторинга** - два раза в год (сентябрь, май).

**Предварительная диагностика** в начале учебного года позволяет выявить исходный уровень, состояние детей для составления программы развития воспитанников и плана работы.

**Итоговая диагностика** в конце года выявляет достигнутый уровень развития способностей, позволяет вовремя провести коррекционную работу по улучшению показателей мониторинга. («Экспресс-диагностика в детском саду», авторы Н.Н. Павлова, Л.Г. Руденко).

**Итоговые результаты освоения программы**  
**К концу реализации программы дети должны:**

- правильно называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапеция) и тела (куб, шар, цилиндр, конус);
- называть их структурные компоненты (сторона, угол, вершина);
- уметь конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- самостоятельно придумывать фигуры и силуэты и складывать их из заданных частей ;
- уметь составлять целое из частей;
- владеть навыками счета в прямом и обратном порядке до 20;
- свободно пользоваться меркой, сравнивать результаты измерений, понимать зависимость результата измерения от величины условной мерки ;
- ориентироваться по плану и выполнять задание последовательно;
- уметь определять время при соответствующем расположении стрелок на часах;
- считать единицами, парами, тройками, успешно досчитывать до заданного числа;
- уметь на ощупь определять геометрические фигуры и составлять из них различные силуэты;
- уметь рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки;
- уметь складывать объёмные и плоскостные фигуры;
- уметь решать логико-математические задачи;
  
- уметь делить целое на равные и неравные части;
- понимать отношение целого и части;
- составлять сюжетные картинки из частей геометрических фигур.

**Методическое обеспечение ДОП**

Развивающая среда	«Фиолетовый лес»
-------------------	------------------



Комплекс	«Коврограф Ларчик»
Пособие	«Набор цифр и знаков Ларчик», «Игровизор»+ маркер+ приложения
Игра	«Квадрат Воскобовича двухцветный» «Прозрачный квадрат» «Чудо- Крестики 3» «Чудо- Соты 1» «Фонарики» «Логоформочки» «Волшебная восьмерка» «Кораблик Буль- Буль» «Чудо- Цветик» «Шнур- Малыш» «Геоконт»

### Список литературы

1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2007.
2. В.В. Воскобович, « Негающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2006.
3. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2006.
4. В.В. Воскобович, «Малыш ГЕО, Ворон МЕТР и Я, дядя Слава, или Сказка об удивительном Геоконте» С.-П.: ООО РИВ, 2006.
5. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько. Методическое пособие «Ларчик» С.-П.: ООО РИВ, 2007.
6. В.В. Воскобович. Развивающая предметно- пространственная среда «Фиолетовый лес» С.-П.: ООО РИВ, 2016.
7. В.В. Воскобович, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова. «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста» С.-П.: ООО РИВ, 2015.
8. Л.А. Кондратьева. Реализация ФГОС ДО средствами игровой технологии В. Воскобовича « Сказочные лабиринты игры»// Журнал «Воспитатель ДОУ» -2014 .-№7.- с.12.
9. Э.Н. Панфилова. Развивалка.ру: дополнительная общеразвивающая программа/ под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.- С.-П.: ООО РИВ, 2017.