Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №22 комбинированного вида
Василеостровского района Санкт-Петербурга
(ГБДОУ детский сад №22 Василеостровского района)

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБДОУ детского сада №22
Василеостровского района
Протокол
от 31.08 2022г. №1

УТВЕРЖДЕНА
приказом заведующего
ГБДОУ детского сада №22
Василеостровского района
_____А.В. Кравцовой
Приказ от 31.08.2022г №173-од

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «РАЗВИВАЛОЧКА»

Возраст учащихся: 5 - 7 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Лясковская Д.В.

Санкт-Петербург,
2022

Содержание

1 Пояснительная записка	3
1.1 Основные характеристики программы (направленность программы, адресат программы, актуальность программы, отличительные особенности программы, уровень освоения программы, объем и срок освоения про8граммы, цель и задачи программы, планируемые результаты освоения программы)	3
1.2. Организационно-педагогические условия реализации программы (язык реализации, форма обучения, особенности реализации, условия набора и формирования групп, формы организации и проведения занятий, материально-техническое оснащение, кадровое обеспечение).	6
2 Учебный план	8
3 Календарный учебный график	10
4 Рабочая программа (1 год обучения) Календарно-тематическое планирование для учащихся от 5 до 6 лет Содержание Программы для учащихся от 5 до 6 лет Рабочая программа (2 год обучения) Календарно-тематическое планирование для учащихся от 6 до 7 лет Содержание Программы для учащихся от 6 до 7 лет	10
5. Методические и оценочные материалы	21

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивалочка» (далее – Программа) социально-гуманитарной направленности рассчитана на работу с детьми старшего дошкольного возраста.

Программа разрабатывалась в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (далее - 273-ФЗ);
- Распоряжением Комитета по образованию от 01.03.2017 №617-р «Об утверждении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях, находящихся в ведении Комитета по образованию;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 N 09-3242).
- Постановлением главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Постановлением главного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21.

1.1 Основные характеристики Программы

Направленность Программы

Программа направлена на всестороннее и творческое развитие детей посредством игр. Данная программа является адаптированной для детей 5-7 летнего возраста независимо от наличия у них специальных навыков. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка.

Адресат Программы

Данная программа рассчитана на работу с дошкольниками в возрасте от 5 до 7 лет, независимо от наличия у них специальных навыков. Набор детей в группу носит свободный характер и обусловлен интересами учащихся и их родителей (законных представителей). Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН, не более 10-15 человек. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний.

Актуальность

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, обладают адекватной самооценкой, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальный труд нелегок, и учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, основной метод развития — проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющий наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построить на свободном общении равных. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий, и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопониманию.

Игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича – это одно из средств, развивающее математические представления дошкольников. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Его игры погружают детей в мир сказки, помогают развить творческий потенциал, психические процессы и сенсорное восприятие., Дети, обучающиеся по популярной методике В.В. Воскобовича, имеют высокую готовность к школе, владеют быстрой техникой чтения, выполняют математические задания быстрее сверстников. Такие дети имеют произвольное мышление и отличную память.

Отличительные особенности Программы

Отличительной особенностью Программы является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик», сказочных персонажей, развивающих игр, а также организация образовательной деятельности, в результате которой идёт активное развитие основных познавательных процессов у детей, приоритетными среди которых являются воображение и мышление.

В основе заданий, которые предлагаются выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

Работая с дошкольниками над развитием познавательных процессов, приходишь к выводу, что одним из необходимых условий их успешного развития и обучения является системность, т.е. система специальных игр и упражнений с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами. Отдельно взятые игры и упражнения могут быть очень интересны, но, используя их вне системы, нельзя достичь желаемого обучающего и развивающего результата.

Программа составлена с учетом реализации образовательных областей:

«Социально-коммуникативное развитие»

На занятиях создаются условия для развития положительного отношения ребенка к себе и другим людям, развивается игровая деятельность, коммуникативная и социальная компетентность. Совместная деятельность с использованием игр В.В. Воскобовича побуждает детей к вступлению в контакт с окружающими, является мотивом коммуникативной деятельности, стимулом взаимодействия как со взрослыми, так и с другими детьми.

«Познавательное развитие»

В процессе использование технологии у детей происходит развитие интересов, познавательной мотивации, проявляемой в игровой деятельности, формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, о таких их свойствах и отношениях, как форма, цвет, размер, материал, количество, число, часть и целое, пространство и время, движение и покой, причины и следствия.

«Речевое развитие»

Использование игр Воскобовича способствуют обогащению активного словаря, развитию связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи. Так же развивается речевое творчество, которое реализовывается в придумывании новых сказок с героями, предлагаемыми игрой.

«Художественно-эстетическое развитие»

Во время образовательного процесса, дети приобщаются к разным видам художественно-эстетической деятельности, развивается потребность в творческом самовыражении. Использование игр придает образовательному процессу творческий, импровизационный характер, способствует созданию атмосферы свободного творчества.

«Физическое развитие»

При реализации образовательного процесса, происходит развитие крупной и мелкой моторики, происходит становление саморегуляции и целенаправленности в двигательной сфере. Формируются начальные представления о некоторых видах спорта, овладения подвижными играми с правилами.

Уровень освоения Программы общекультурный.

Объём и сроки освоения Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивалочка» реализуется во второй половине дня в период с октября по май включительно (в летний период программа не реализуется)**.** Срок освоения программы - 2 года. Количество занятий: 64.

Основной целью Программы является развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Задачи:

Обучающие:

- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений;
- формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий;
- тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.

Развивающие:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

Воспитательные:

- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость;
- воспитывать положительные нравственные качества.

Планируемые результаты освоения Программы

Личностные:

- умеет анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- совершенствует речь, внимание, память, воображение;
- владеет навыками общения, коммуникативными компетентностями;
- владеет навыками групповой деятельности и индивидуальной работы;
- владеет этическими нормами общения и поведения.

Метапредметные:

- расширились познавательные и творческие способности;
- пополнился активный словарный запас и выражений.

Предметные:

- хорошо развита мелкая моторика рук;
- ребёнок осваивает цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- находит и формулирует решение задачи с помощью простейших моделей;
- умеет концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца.

1.2 Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации: образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации.

Форма обучения очная.

Особенности организации образовательного процесса

Весь учебный материал Программы распределён в соответствии с возрастными особенностями учащихся, направлен на последовательное и постепенное расширение теоретических знаний и формирование практических умений и навыков. В основе Программы лежат соответствующие методы воздействия на ребенка с учетом его возрастных особенностей.

Одно из главных условий успеха обучения – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, парных, индивидуальных форм организации на занятиях. На занятиях используются такие приемы и методы работы, как словесные, наглядные, практические. Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма.

Условия набора и формирования групп

В группы принимаются учащиеся 5-6 лет и 6-7 лет Набор детей в группу носит свободный характер и обусловлен интересами учащихся и их родителей. Набор и формирование групп происходит без учета навыков и умений детей. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН, не более 10-15 человек. Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность занятий в соответствии с требованиями СанПиНа.

Формы проведения занятий:

- наглядные (демонстрация, наблюдение, показ образа действий)
- словесные (объяснение, беседы);
- практические (игры, моделирование, творческие задания для развития внимания, памяти и мышления).

Формы организации деятельности учащихся на занятиях:

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

Планируемые формы организации деятельности учащихся состоят из изучения комплекса упражнений и отработки полученных навыков.

Практические занятия построены педагогом на следующих принципах:

- Системность. Развитие ребёнка – процесс, в котором взаимосвязаны все компоненты. Нельзя развивать лишь одну функцию, необходима системная работа.

- Комплексность. Развитие ребёнка - комплексный процесс, в котором развитие одной познавательной функции определяет и дополняет развитие других. Соответствие возрастным и индивидуальным возможностям.

Программа обучения строится в соответствии с психофизическими закономерностями возрастного развития.

- Постепенность. Следование от простых и доступных заданий к более сложным, комплексным.

- Адекватность требований и нагрузок, предъявляемых ребёнку в процессе занятий, способствует оптимизации занятий, повышению эффективности.

- Индивидуализация темпа работы. Переход к новому этапу обучения только после полного усвоения материала предыдущего этапа.

- Повторяемость. Цикличность повторения материала, позволяющая формировать и закреплять механизмы и стратегию реализации функции.

- Взаимодействия. Совместное взаимодействие педагога, ребенка и семьи, направленно на создание условий для более успешной реализации способностей ребёнка. Повышение уровня познавательного и интеллектуального развития детей. Взаимодействие с семьёй для обеспечения полноценного развития ребёнка

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Материально-техническое обеспечение программы, методические материалы и средства обучения и воспитания соответствуют:

- СанПиН;
- правилам пожарной безопасности;
- требованиям к средствам обучения и воспитания с учетом возраста и индивидуальных особенностей детей;
- требованиям к оснащенности помещений предметно-развивающей средой.

Занятия по Программе проводятся в помещении группы, в которой созданы оптимальные условия, имеются:

Оборудование и инвентарь:

- Ноутбук;
- Игровые комплекты и оборудование по технологии Воскобовича

(«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), «Фонарики» Ларчик, «Логоформочки 3», «Логоформочки 3» (с держателями), «Логоформочки 5», «Логоформочки 5» (с держателями), «Черепашки» Пирамида «Черепашки» Ларчик, «Волшебная восьмерка 1», «Волшебная восьмерка 3».
Персонажи: «Малыш Гео», «Ворон Метр», «Незримка Всюсь», «Гусь и Лягушки», «Паучок», «Луч Владыка», «Галчонок Каррчик», «Гусеница Фифа», «Долька», «Китенок Тимошка», «Краб Крабыч», «Лопушок», «Медвежонок Мишек», «Пчелка Жужа», «Крутик По», «Гномы», «Филимон Коттерфильд», Сказ., предмет «Золотой плод», «Складушки», «Разноцветные веревочки», «Шнур – Затейник», «Шнур – Малыш»).

Вспомогательное оборудование:

- оборудование для мест хранения инвентаря;
- учебно-методическая литература;
- документы планирования учебного процесса (Программа, календарно-тематическое планирование).

Кадровое обеспечение программы

Занятие проводит педагог дополнительного образования. Он должен иметь профессиональную подготовку и систематически проходить повышение квалификации в соответствии с действующим законодательством в области образования.

должен знать:

- методики построения и проведения занятий для детей от 5 до 7 лет;
- санитарно-гигиенические требования к помещениям и оборудованию для проведения занятий с детьми.

должен уметь:

- подбирать эффективные методы и приёмы обучения на занятиях с учетом возрастных особенностей детей;
- использовать в работе с детьми современное оборудование и инвентарь.

должен владеть:

- современными образовательными и развивающими технологиями при организации занятий с детьми от 5 до 7 лет;
- приемами оказания детям первой доврачебной помощи.

2. Учебный план

Чтобы образовательный процесс был эффективным, на занятиях максимально используется ведущий вид деятельности ребенка - дошкольника - игра.

Занятия носят комбинированный характер, каждое включает в себя несколько программных задач, на занятии детям предлагается как материал для повторения и закрепления усвоенных знаний, так и новый материал. Занятия строятся на единых

принципах, которые обеспечивают целостность педагогического процесса, и в соответствии с рекомендуемыми требованиями СанПиН: объёмом учебной нагрузки, продолжительностью занятия с учетом возраста детей.

Учебный план (первый год обучения)

№ п/п	Название разделов/тем	Количество часов/минут			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	25 мин	25 мин		Текущий контроль (наблюдение)
2	Универсальные игровые средства	3 ч 45 мин	1 ч 20 мин	2 ч 25 мин	Текущий контроль (наблюдение)
3	Предметные игровые средства	4 ч 10 мин	40 мин	3 ч 30 мин	Текущий контроль (наблюдение)
4	Конструктивные игровые средства	4 ч 35 мин	1 ч 50 мин	2 ч 45 мин	Текущий контроль (наблюдение)
5	Итоговое занятие	25 мин		25 мин	Текущий контроль (наблюдение)
	Итого	13 ч 20 мин	4 ч 15 мин	9 ч 05 мин	

Учебный план (2 год обучения)

№ п/п	Название разделов/тем	Количество часов/минут			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	30 мин	30 мин		Текущий контроль (наблюдение)
2	Универсальные игровые средства	4 ч 30 мин	1 ч 20 мин	3 ч 10 мин	Текущий контроль (наблюдение)
3	Предметные игровые средства	5 ч	40 мин	4 ч 20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
4	Конструктивные игровые средства	5 ч 30 мин	1 ч 50 мин	3 ч 40 мин	Текущий контроль (наблюдение)
5	Итоговое занятие	30 мин		30 мин	Текущий контроль (наблюдение)
	Итого	16 ч	4 ч 20 мин	11 ч 40 мин	

3. Календарный учебный график

Программа в условиях дополнительного образования детей в ГБДОУ направлена на интеллектуальное, творческое и личностное развитие детей от 5 до 7 лет при максимальном использовании потенциала их возрастных возможностей и рассчитана на 2 года. Программа обучения строится в соответствии с психофизическими закономерностями возрастного развития. Занятия проводятся в соответствии с рекомендуемой продолжительностью режимных моментов для возрастных групп детского сада, объёмом учебной нагрузки с учётом требований СанПиН.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество занятий/часов	Режим занятий
I год	октябрь	май	32	32/13 ч. 20 мин.	1 раз в неделю по 25 минут
II год	октябрь	май	32	32/ 16 ч.	1 раз в неделю по 30 минут

4. Рабочая программа

Рабочая программа первого года обучения

Задачи:

Обучающие:

- Обучение пониманию и решению логических задач;
- Формирование таких умений, как: абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование;
- Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах;
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.

Развивающие:

- Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления;
- Развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке;
- Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука»;
- Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения;
- Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

Воспитательные:

- Воспитывать внимание;
- Воспитывать организованность;
- Воспитывать самостоятельность и интерес к познанию.

Планируемые результаты первого года обучения:

К концу учебного года учащиеся:

- решают простые логические, комбинированные задачи,
- умеют ориентироваться на плоскости;
- высказывают суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение;
- обладают развитым воображением и фантазией;
- развита мелкая моторика кистей рук.

Календарно-тематическое планирование
для учащихся 5 - 6 лет (первого года обучения)

№ Занятия	Наименование раздела/темы	Содержание	Месяц	Количество часов/минут			Формы контроля
				всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	Знакомство, беседа об охране труда и правилах поведения на занятии и нахождении в стенах учреждения.	октябрь	25 мин	25 мин		Опрос
2	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	Складывание фигуры «Конфета» по схеме. Придумывание положительных и отрицательных сторон в предметах.	октябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
3	«Как кораблик «Плюх-Плюх» готовился к путешествию!	Группировка предметов по цвету, определение и называние высоты предметов, тренировка мелкой моторики.	октябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
4	«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	Ориентировка на плоскости.	октябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
5	«Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	Придумывание, на что похоже игровое поле, составление фигур по алгоритму, определение цветов радуги, разгадывание загадок о геометрических фигурах, их поиск в игровом поле, придумывание и составление предметного силуэта.	ноябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
6	«Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку»	Придумывание и составление силуэтов «цветок», их называние.	ноябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
7	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	Выстраивание числового ряда, беседа на тему: «Выступление в цирке». Придумывание и показ выступлений сказочных артистов.	ноябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
8	«Как друзья пили чай с пирогами»	Составление силуэтов «чашка» по схеме, решение логических задач на поиск предмета по признакам.	ноябрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
9	«Как Гусеница Фифа наряжалась»	Складывание по схеме фигур «лодочка» и «башмачок» путем перемещения частей в пространстве.	декабрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
10	«Как Крутик По шел по загадочным следам»	Определение и называние фигуры «трапеция», поиск геометрических фигур по признакам, составление силуэтов по схеме. Решение логической задачи на поиск фигур по признакам.	декабрь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)

11	«Как зверята поменяли грибы на лепестки»	Обозначение чисел цифрами, отсчитывание необходимого количества предметов. Сравнение предметов по количеству, придумывание и составление силуэтов, аргументирование своего выбора.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
12	«Как в Фиолетовом Лесу выпал снег»	Поиск геометрических фигур по признакам (форма, цвет, размер), придумывание и конструирование из них силуэта «снежинки». Группировка по форме нарисованных геометрических фигур		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
13	«Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	Поиск геометрических фигур по признакам (форма и цвет), решение задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), решение проблемной ситуации. Ориентировка на плоскости.	январь	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
14	«Как друзья украшали елку в Цифроцирке»	Обозначение чисел цифрами, действия с числами. Составление силуэтов по схеме.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
15	«Как встречали Новый год на островах»	Придумывание и вышивание контура «одежда», называние.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
16	«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	Отсчитывание заданного количества предметов, группировка предметов по цвету и пространственному положению, решение задач на определение высоты предметов, порядковый счет.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
17	«Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»	Конструирование по схеме контура «ключ», придумывание какими бывают ключи по назначению; Складывание по схеме фигуры «рыбка», понимание пространственных характеристик «влево», «вправо», «вверх», «вниз».	февраль	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
18	«Как у Гусеницы Фифы осыпался цветок»	Придумывание названий цветку, порядковый счет, определение пространственного положения предметов относительно друг друга, поиск предметов названного цвета в окружающей обстановке.	февраль	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
19	«Как друзья помогли Девочке Дольке»	Составление целого из разного количества частей, выкладывание горизонтальных рядов с учетом закономерности «увеличение количества частей».		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
20	«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от жука»	Сортировка предметов по цвету и пространственному положению, изменение пространственного положения предметов (развернуть в противоположную сторону.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)

21	«Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже»	Конструирование двух квадратов из двух прямоугольников и четырех квадратов путем наложения пластинок друг на друга; Выкладывание квадратов в ряд по цветам радуги; Составление по схеме силуэта «галчонок».	март	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
22	«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	Ориентировка на плоскости.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
23	«Как Девочка Долька встречала гостей»	Определение инструментов, необходимых для уборки дома, составление силуэтов по схеме; Складывание фигуры «конфета»; Составление силуэта платье по словесному описанию.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
24	«Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»	Конструирование контура «шляпа» по образцу; Поиск геометрических фигур по признакам, придумывание и составление из них силуэта; Определение последовательности цифр в ряду.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
25	«Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер»	Придумывание и вышивание узора; Конструирование лесенки из фигур-головоломок по схеме; решение проблемной ситуации; Придумывание положительного и отрицательного в одном и том же явлении.	апрель	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
26	«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	Составление целого из разного количества частей, конструирование силуэта «птичка» по схеме; Складывание фигуры «домик» по схеме путем перемещения частей в пространстве; Ориентировка на плоскости.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
27	«Как команду кораблика встретили на Чудо-островах»	Придумывание и конструирование контура «флажок»; Составление силуэта «стол» по схеме, определение недостающих деталей в силуэте, понимание пространственных характеристик «слева», «справа».	апрель	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
28	«Как у паучка появилась новая одежда»	Конструирование контура «пальто» по рисунку; ИЗО деятельность: рисунок пальто для сказочного персонажа.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
29	«Как Гусеница Фифа путешествовала»	Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик «влево», «вправо», «вверх», «вниз».	май	25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)

30	«Как буря потрепала кораблик Плюх-Плюх»	Решение задач на поиск предметов по признакам; Придумывание и вышивание контура «рыбка», понимание пространственных характеристик; Складывание фигуры «лодочка».		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
31	«Как Пчелка Жужа делила мед»	Вышивание контура геометрических фигур, придумывание, на что они похожи; Составление силуэта «посуда» по схеме; Решение логической задачи на поиск предмета по признакам.		25 мин	10 мин	15 мин	Текущий контроль (наблюдение)
32	Итоговое занятие	Демонстрация знаний, умений и навыков , приобретённых в течении года.		25 мин		25 мин	Текущий контроль (наблюдение)

Содержание программы первого года обучения:

1. «Основы знаний» - теоретический раздел Программы, представленный различными темами, без знания которых овладение практическим материалом является невозможным.
2. «Учебно-практический материал» - практический раздел Программы способствует созданию условий для формирования умений, навыков и развитию умственных способностей.

Занятие по развивающим играм Воскобовича 1 года обучения включает следующие виды игр:

- Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» - ковролиновая основа с набором элементов разного цвета на липучке: деревья, озеро, солнышко, птицы, насекомые, листочки, плоды, облака, цветы, следы героя – с помощью сказочного пространства, необычных персонажей, живущих в том лесу, и методических сказок ребенок становится действующим лицом событий и сказочных приключений.
- Комплекс «Коврограф Ларчик» и комплект «МиниЛарчик» - разноцветные веревочки 1 и 2, разноцветные квадраты, дидактический набор кружков 1 и 2, круговерт, стрелочка, персонажи «Слон и слоник», «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Пространственные карточки: Лев, Павлин, Пони, Лань», набор карточек «Разноцветные гномы», дидактический набор «Буквы, цифры, знаки на прозрачной основе», дидактический набор «Карточки отрицания» - содействует сенсорному развитию детей, обучению способам обследования предметов, выполнению сложных глазомерных действий.
- Игровой графический тренажер «Игровизор» с приложениями – графический тренажер «игровизор», маркер на водной основе, приложения - позволяет рисовать любые фигуры, буквы, цифры, переносить изображения по клеточкам, выполнять графические диктанты на ориентировку в пространстве листа.
- Комплект «Играем в математику» - планета умножения «Ларчик», «Математические корзинки 5», «Математические корзинки 10», «Счетовозик», кораблик «Плюх-Плюх», кораблик «Брызг-Брызг», кораблик «Буль-Буль» - комплект направлен на развитие логико-математического опыта детей. Через игру дети получают представления о количественном составе чисел, овладевают счетом, знакомятся с геометрическими фигурами.

- Комплект «Чтение через игру» - теремки Воскобовича «Ларчик», складушки, Читайка на шариках 1, 2., копилка букв, «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка», «Парусник» - в игровой форме знакомит детей со звуками и буквами, способствует обучению дошкольника чтению в слоговой системе, развитию и закреплению навыков чтения, словотворчества.
- Конструктор «Геоконт» - геоконт «Штурвал», резинки «Радуга», « Геовизор» - способствует развитию умения наблюдать, сравнивать, анализировать, делать простейшие обобщения и интерпретировать их.
- Конструктор «Игровой квадрат» - квадрат Воскобовича 2-х цв. + сказка, Треузорчик «Ларчик», квадрат Воскобовича 4-х цв., «Змейка» - данный конструктор развивает представление о сенсорных свойствах и качествах, освоение приемов конструирования геометрических фигур и алгоритма сложения предметных форм.
- Конструктор «Прозрачный квадрат» - сказка «Нетающие льдинки озера Айс», прозрачный квадрат (синий, красный, желтый, зеленый), прозрачная цифра - знакомит детей с элементарными математическими представлениями и понятиями, способствует развитию психических процессов. Эффективное средство накопления детьми логико-математического опыта, дающего возможность познавать мир самостоятельно.
- Комплект «Чудо-конструкторы» - «Чудо-крестики 1,2,3», настольные игры «Чудо-Крестики 2», трафареты, «Чудо-Цветик», «Чудо-соты 1» - способствует обогащению представлений о сенсорных свойствах и качествах, развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины), освоению количественного счета, отношений часть-целое, и пространственных отношений, формированию конструктивных умений и навыков.
- Комплект «Эталонные конструкторы» - разноцветные лепестки «Ларчик», елочка «Ларчик», черепашки «Ларчик», эталонные фигуры «Ларчик» - в игровой форме дать представление об основных сенсорных эталонах (форма, цвет, размер), развить психические процессы (внимание, память, мышление, воображение), выстраивать логические связи и зависимости, объединять части и целое.
- Комплект «Знаковые конструкторы» - волшебная восьмерка 1, волшебная восьмерка 3, волшебная восьмерка «Ларчик», шнур-Малыш - позволяют в игровой форме проводить тактильный и оптический анализ букв, цифр, конструировать их, что способствует запоминанию графического образа каждой буквы и цифры.
- Подвижные игры, физминутки тренируют детей в координации, развивают внимание, память, быстроту реакции на смену движений. Эти игры воспитывают чувство коллективизма, сопереживания, ответственности, приучают детей выполнять правила игры.

Рабочая программа второго года обучения.

Задачи:

Обучающие:

- Обучение пониманию и решению логических задач;
- Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование;
- Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;

- Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах;
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.
- Закреплять знание эталонов цвета, формы.

Развивающие:

- Развивать зрительное внимание, фонематическое восприятие.
- Развивать речь, пространственное и логическое мышление.
- Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины.
- Развивать речь, воображение, творческие способности.
- Развивать глазомер, мелкую моторику рук
- Развивать у детей умение сравнивать, анализировать.

Воспитательные:

- Воспитывать усидчивость.
- Воспитывать внимание;
- Воспитывать организованность;
- Воспитывать самостоятельность и интерес к познанию.
- Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам

Ожидаемые результаты второго года обучения:

К концу учебного года учащиеся:

- осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- способны применять знания в нестандартной ситуации,
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- сформированы навыки самоконтроля правильности выполнения заданий;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

Календарно-тематическое планирование
для учащихся от 6 - 7 лет второго года обучения

№ Занятия	Наименование раздела/темы	Содержание	Месяц	Количество часов/минут			Формы контроля
				всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	Знакомство, беседа об охране труда и правилах поведения на занятии и нахождении в стенах учреждения	октябрь	30 мин	30 мин		Опрос
2	«Ка к проходят занятия в школе волшебства»	Рисование геометрических фигур по заданным точкам, разделение изображения на части, составление по силуэтной схеме фигурки из частей.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
3	«Как Малыш Гео шёл в гости к девочке Дольке»	Сравнение геометрических фигур по форме и размеру, группировка их по признакам; деление целого на части, сравнение их между собой, составление целого из частей, создание фигуры по точкам координатной сетки.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
4	«Как Малыш Гео гостил у девочки Дольки»	Ориентирование на листе бумаги, рисование изображения с помощью графического диктанта; решение логических задач; создание силуэтов из геометрических фигур по схеме; составлять слова; классификация предметов по признаку.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
5	«Как Галчонок Каррчик помогал пчёлке Жуже»	Определение количественного и порядкового значение числа, складывание равных чисел, составление целого из частей. Сравнение результата своей деятельности с образцом, анализ схем фигур и нахождение ошибок при конструировании; решение головоломки; смешивание красок.	ноябрь	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
6	«Как мы были на цирковом представлении»	Ориентирование в ряду цифр, проводить буквенный анализ слов, составление буквы из частей, а из букв – слова; договариваться между собой; следовать общей цели и решать общую задачу.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
7	«Как Эник и Бэник читали письмо»	Составление буквы и слова, чтение слогов и слов, вышивание букв с помощью графического диктанта.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
8	«Как шуты развлекали короля»	Трансформирование геометрических фигур, количественное значение числа, состав числа шесть из единиц и меньших чисел; отражение пространственные отношения в речи; придумывание сюжетных картин.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)

9	«Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю ёлку»	Сравнение геометрических фигур по форме и величине; определение и смена направления движения, на ощупь находить путь в лабиринте; решать проблемные задач, формулирование вопросов; составление по замыслу предметных силуэтов из частей.	декабрь	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
10	«Как Малыш Гео гулял в лесу»	Соотношение цифры с количеством предметов; понимание количественного значения числа, сравнение множества; составление сюжетных картин по замыслу.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
11	«Как галчонок Каррчик угощал своих друзей»	Составление цифр из палочек по модели и схеме, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
12	«Как Гусь и лягушата строили корабль»	Складывание геометрической фигуры путем трансформации по образцу, видоизменение ее по цвету.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
13	«Как Сержик и Черныш поссорились и помирились»	Понимание отношений между числами (меньше на восемь), состава числа из меньших чисел.	январь	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
14	«Как друзья украшали фиолетовый лес фонариками»	Выполнение графического диктанта, анализ фигур, определение их составных частей и различий в признаках.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
15	«Как Медвежонок Мишик обнаружил новые созвездия»	Определение фигур теплого цвета, решение задач на пересечение множеств (круги Эйлера).		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
16	«Как Капитан Гусь и лягушата искали новые острова»	Придумывание фигур угольной и не угольной форм, их рисование или обведение, понимание пространственных характеристик.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
17	«Как у жителей Фиолетового леса появились аквариумы»	Вышивание контура по схеме, понимание линии симметрии, достраивание второй половины симметричной фигуры, придумывание, на какой предмет похож контур.	февраль	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
18	«Как Медвежонок Мишик гулял по зимнему лесу»	Придумывание и составление сюжетной картинки на тему «Зимние забавы».		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
19	«Как пчелка Жужа накормила гусеницу Фифу»	Составление разных слов из букв.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)

20	«Как жители Фиолетового леса наводили порядок»	Придумывание как можно больше вариантов использования одного предмета.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
21	«Как ворон Метр помогал Дольке»	Конструирование букв из частей, составление из них слова.	март	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
22	«Как сказочные гномы строили себе дома»	Поиск фигур по словесному описанию, определение составных частей (геометрические фигуры), придумывание и составление предметного силуэта по заданной теме, его называние.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
23	«Как Лев, Павлин, Пони и Лань обедали»	Поиск фигур по форме среди множества других, составление силуэта по схеме и словесной инструкции.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
24	«Как Малышу Гео подарили новую игрушку»	Решение кроссворда, объяснение лексического значения слова «машина» Составление слова «машина».		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
25	«Как Цифроцирке был выходной»	Вышивание контура цифры с помощью графического диктанта, достраивание цифры до предметного силуэта, его называние.	апрель	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
26	«Как капитан Гусь и Матросы-лягушата попали в бурю»	Понимание алгоритма расположения флажков на игровом поле (цвет и пространственное положение), отношения предметов по порядку.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
27	«Как Ворон Метр отправился в космическое путешествие»	Рисование изображения с помощью графического диктанта, решение задачи на поиск предмета по признакам.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
28	«Как Филимон Коттерфилд показывал фокусы»	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.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
29	«Как китенок Тимоша отправился в гости к Краб-Крабычу»	Состав «десяти» из меньших чисел, состав чисел второго десятка.	май	30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
30	«Как артисты Буквоцирка встречали зрителей»	Определение любимой буквы персонажа, конструирование ее контура. Вышивка слова по схеме.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)

31	«Как Ворон Метр наблюдал за облаками»	Выкладывание контура квадрата по точкам координатной сетки, видоизменение одних геометрических фигур в другие, достраивание фигуры до предметного контура, его называние.		30 мин	10 мин	20 мин	Текущий контроль (наблюдение)
32	Итоговое занятие	Демонстрация знаний, умений и навыков , приобретённых в течении года.		30 мин		30 мин	Текущий контроль (наблюдение)

Содержание программы второго года обучения:

1. «Основы знаний» - теоретический раздел Программы, представленный различными темами, без знания которых овладение практическим материалом является невозможным.
2. «Учебно-практический материал» - практический раздел Программы способствует созданию условий для формирования умений, навыков и развитию умственных способностей.

Занятие по развивающим играм Воскобовича, 2 года обучения включает следующие виды игр:

- Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» - ковролиновая основа с набором элементов разного цвета на липучке: деревья, озеро, солнышко, птицы, насекомые, листочки, плоды, облака, цветы, следы героя – с помощью сказочного пространства, необычных персонажей, живущих в том лесу, и методических сказок ребенок становится действующим лицом событий и сказочных приключений.
- Комплекс «Коврограф Ларчик» и комплект «МиниЛарчик» - разноцветные веревочки 1 и 2, разноцветные квадраты, дидактический набор кружков 1 и 2, круговерт, стрелочка, персонажи «Слон и слоник», «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Пространственные карточки: Лев, Павлин, Пони, Лань», набор карточек «Разноцветные гномы», дидактический набор «Буквы, цифры, знаки на прозрачной основе», дидактический набор «Карточки отрицания» - содействует сенсорному развитию детей, обучению способам обследования предметов, выполнению сложных глазомерных действий.
- Игровой графический тренажер «Игровизор» с приложениями – графический тренажер «игровизор», маркер на водной основе, приложения - позволяет рисовать любые фигуры, буквы, цифры, переносить изображения по клеточкам, выполнять графические диктанты на ориентировку в пространстве листа.
- Комплект «Играем в математику» - планета умножения «Ларчик», «Математические корзинки 5», «Математические корзинки 10», «Счетовозик», кораблик «Плюх-Плюх», кораблик «Брызг-Брызг», кораблик «Буль-Буль» - комплект направлен на развитие логико-математического опыта детей. Через игру дети получают представления о количественном составе чисел, овладевают счетом, знакомятся с геометрическими фигурами.
- Комплект «Чтение через игру» - теремки Воскобовича «Ларчик», складушки, Читайка на шариках 1, 2., копилка букв, «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка», «Парусник» - в игровой форме знакомит детей со звуками и буквами, способствует обучению дошкольника чтению в слоговой системе, развитию и закреплению навыков чтения, словотворчества.

- Конструктор «Геоконт» - геоконт «Штурвал», резинки «Радуга», « Геовизор» - способствует развитию умения наблюдать, сравнивать, анализировать, делать простейшие обобщения и интерпретировать их.
- Конструктор «Игровой квадрат» - квадрат Воскобовича 2-х цв. + сказка, Треузорчик «Ларчик», квадрат Воскобовича 4-х цв., «Змейка» - данный конструктор развивает представление о сенсорных свойствах и качествах, освоение приемов конструирования геометрических фигур и алгоритма сложения предметных форм.
- Конструктор «Прозрачный квадрат» - сказка «Нетающие льдинки озера Айс», прозрачный квадрат (синий, красный, желтый, зеленый), прозрачная цифра - знакомит детей с элементарными математическими представлениями и понятиями, способствует развитию психических процессов. Эффективное средство накопления детьми логико-математического опыта, дающего возможность познавать мир самостоятельно.
- Комплект «Чудо-конструкторы» - «Чудо-крестики 1,2,3», настольные игры «Чудо-Крестики 2», трафареты, «Чудо-Цветик», «Чудо-соты 1» - способствует обогащению представлений о сенсорных свойствах и качествах, развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины), освоению количественного счета, отношений часть-целое, и пространственных отношений, формированию конструктивных умений и навыков.
- Комплект «Эталонные конструкторы» - разноцветные лепестки «Ларчик», елочка «Ларчик», черепашки «Ларчик», эталонные фигуры «Ларчик» - в игровой форме дать представление об основных сенсорных эталонах (форма, цвет, размер), развить психические процессы (внимание, память, мышление, воображение), выстраивать логические связи и зависимости, объединять части и целое.
- Комплект «Знаковые конструкторы» - волшебная восьмерка 1, волшебная восьмерка 3, волшебная восьмерка «Ларчик», шнур-Малыш - позволяют в игровой форме проводить тактильный и оптический анализ букв, цифр, конструировать их, что способствует запоминанию графического образа каждой буквы и цифры.
- Подвижные игры, физминутки тренируют детей в координации, развивают внимание, память, быстроту реакции на смену движений. Эти игры воспитывают чувство коллективизма, сопереживания, ответственности, приучают детей выполнять правила игры.

5.Методические и оценочные материалы

Учебно-методический комплекс

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

Интернет ресурсы:
1. Международный образовательный портал MAAM.RU https://www.maam.ru/
2. Образовательный портал ИНФОУРОК https://infourok.ru

Система контроля результативности обучения

Вид контроля	Время проведения контроля	Цель проведения контроля	Формы и средства выявления результата	Формы фиксации и предъявления результата
1 год обучения				
Первичный	Октябрь (начало реализации программы)	Определение уровня развития детей	Проводится в форме беседы и выполнения практических заданий.	Журнал посещаемости, материалы практических заданий
Текущий	В течение всего учебного года (на каждом занятии)	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала, готовность к восприятию нового материала	Проводится в форме беседы и наблюдения во время выполнения практических упражнений, просмотр и оценка выполненных работ.	Журнал посещаемости
Промежуточный	Май (конец первого года обучения)	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение промежуточных результатов обучения.	Проводится в форме беседы и выполнения практических заданий.	Сводный лист диагностики освоения программы
2 год обучения				
Первичный	Октябрь (начало реализации программы)	Определение уровня развития детей	Проводится в форме беседы и выполнения практических заданий.	Журнал посещаемости, материалы практических заданий
Текущий	В течение всего учебного года (на каждом занятии)	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала,	Проводится в форме беседы и наблюдения во время выполнения практических	Журнал посещаемости

		готовность к восприятию нового материала, проявление активности каждого ребенка.	упражнений, просмотр и оценка выполненных работ.	
Промежуточный	Май (окончание реализации программы)	Определение изменения уровня развития обучающихся. Определение итоговых результатов обучения.	Открытый урок, фотоотчет.	Видеозапись, сводный лист диагностики освоения программы

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей первого года обучения

Задание 1. «Дорисуй фигуры».

Цель: определение особенностей развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал: половина листа А4, в центре изображения фигур (5 фигур, составленные из элементов игры «Логоформочки 5 или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребенку предлагается фигурки превратить в образы, дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получилась картинка. Нужно постараться, чтобы рисунки получились необычными. После того как ребенок дорисовал, попросить его объяснить, что именно он нарисовал. (ответы ребенка записываются на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

5 баллов (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

10 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей, образ фигуры является второстепенной частью рисунка.

Задание 2. «Стрелочки».

Цель: оценка ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятии.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, имеющие сложное направление – вверх вправо, вверх влево, вниз вправо, вниз влево.

Процедура проведения: ребенку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющим направление «вверх - влево, зеленым цветом – «вверх – вправо», красным - «вниз – влево, желтым – вниз вправо.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5 баллов (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

Задание 3. «Графический диктант».
Цель: диагностика ориентировки в пространстве, умения на слух воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление.
Стимульный материал: игра «Шнур – Малыш», шнурок.
Процедура проведения: ребенок выполняет шнуровку: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».
Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – ребенок плохо ориентируется в направлении движения.
2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.
3 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

Задание 4. «Повтори рисунок симметрично».
Цель: диагностика уровня развития наглядно – действенного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.
Стимульный материал: матриц без разметки (Игра «Прозрачный квадрат»), простой или черный карандаш.
Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных на рисунках справа, воспроизвести картинки, изображенные на этом же рисунке слева.
Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – ребенок не смог заштриховать ни одной пары, симметрия фигур отсутствует, фигуры не менее чем на одну четверть не заштрихованы.
2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 11,5 мм.
3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 мин выполни все задания, то есть, нарисовал в пустых матрицах все 6 фигур, соблюдая симметрию.

Задание 5. «Продолжи ряд».
Цель: диагностика развития логического мышления, способности ребенка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.
Стимульный материал: приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 2), пластинки из игры «Прозрачный квадрат».
Процедура проведения: на листе дан ряд из трех картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвертую.
Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – ребенок работал более 5 мин., не смог самостоятельно найти закономерность, потребовалась помощь взрослого.
2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 5 мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: допускал неточности в закономерности, почти во всех матрицах правого ряда, не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1,5мм.
3 балла (высокий уровень) – ребенок за 5 мин., выполнил задание, то есть, нашел закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвертую фигуру, соблюдая симметрию.

Задание 6. «Конструирование по схеме».
Цель: диагностика наглядно – образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.
Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 2», альбом со схемами или схематические рисунки в уменьшенном размере.
Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящие из игры «Чудо – Крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.
Критерии оценки результатов:
0 баллов (низкий уровень) – ребенок не справился с заданием.
1 балл (средний уровень) – ребенок не справился с заданием самостоятельно, потребовалась помощь взрослого.
2 балла (высокий уровень) - ребенок самостоятельно справился с заданием.

Задание 7. «Придумай сказку».
Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.
Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса» - Малыш Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика. Процедура проведения: ребенку дается 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат»). И предлагает подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая – нибудь картинка. (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).
Критерии оценки результатов:
0 - 7 баллов (низкий уровень) – ребенок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишен дополнительных деталей.
8 – 14 баллов (средний уровень) – ребенок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет изображаемый объект различными особенностями.
15 – 21 баллов (высокий уровень) – ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

Диагностика интеллектуально-личностного развития 1 года обучения (5 – 6 лет)

№	Фамилия имя ребенка	«Дорисуй фигуры»	«Стрелочки»	«Графический диктант»	«Повтори рисунок симметрично»	«Продолжи ряд»	«Конструирование по схеме»	«Придумай сказку»	Кол-во баллов
1									
2									
3									
4									
5									

Анализ и обработка данных

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
0 – 5 баллов	6 -17 баллов	18 – 47 баллов

Периоды	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Чел.	%	Чел.	%	Чел.	%
Начало учебного года						

Конец учебного года						

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей второго года обучения

Задание 1. «Дорисуй фигуру»

Цель: выявление творческого потенциала.

Стимульный материал: опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки 5» и игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку даётся 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать это фигуры так, чтобы получилось какая-нибудь картинка. После выполнения даётся качественная и количественная оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 – 7 баллов (низкий уровень) – ребёнок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишён дополнительных деталей.

8 – 14 баллов (средний уровень) – ребёнок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет воображаемый объект различными способностями.

5 – 21 балл (высокий уровень) – ребёнок рисунок несколько объектов по воображаемому сюжету.

Задание 2. «Стрелочки»

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено 12 стрелочек, имеющие сложное направление – левый верхний угол, правый верхний угол, левый нижний угол, правый нижний угол.

Процедура проведения: ребёнка просят закрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол, синим цветом – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зелёным цветом – в верхний левый угол, жёлтым цветом – в нижний правый угол. Остальные – любым цветом.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 4 ошибок.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 3. «Повтори рисунок»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления ребёнка.

Стимульный материал: лист бумаги в клетку, на котором изображены 3 рисунка по клеткам, простой или чёрный карандаш.

Процедура проведения: ребёнку предлагается в правой части листа воспроизвести картинки, изображённые на этом же листе слева. Для этого ему даётся карандаш тёмного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: «Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за не смог выполнить задание.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 20 минут, но в работе в его есть неточности: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположения рисунка.
3 балла (высокий уровень) – ребёнок выполнил задание, то есть нарисовал в левой части все три фигуры.

Задание 4. «Продолжи узор»
Цель: диагностика степени развития логического мышления, выявление способности улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.
Стимульный материал: приложение к игровизору «Игровой калейдоскоп 1» (лист 7), игра «Шнур-Затейник» (инструкция «Продолжи ряд»).
Процедура проведения: ребенка просят справа от пунктира симметрично отобразить изображение. Если в изображении есть закономерность, то продолжи ряд. С помощью шнурка «написать» узор на игровом поле.
Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – ребенок выполнил задание, допуская множество неточностей, выполнял задание с помощью взрослого.
2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание, то есть уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле, допуская неточности при выполнении задания.
3 балла (высокий уровень) – ребенок выполнил задание, то есть уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле.

Задание 5. «Образная фигура»
Цель: диагностика усвоения пространственных отношений (на плане и схеме), усвоение алгоритмов выполнения действий по знаковым обозначениям, определение последовательности действий (чтение схемы, способы и пути выполнения действий).
Стимульный материал: Игра «Геоконт Малыш», игра «Геовизор», маркер, приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 3, рис. 1,4).
Процедура проведения: ребенку дается инструкция: «Построй ломаную линию по координатам (Б4-Ф3-Ф2-С3-Г1-Г2-З2) с помощью кольцевой резинке на игре «Геоконт Малыш»», затем симметричное ее отображение. Перенеси рисунок на «Геовизор», дорисуй до предметной картинки.
Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – ребенок выполнил часть задания, испытывает затруднения.
2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание, но в его работе были неточности. С обучающей помощью взрослого.
3 балла (высокий уровень) – ребенок выполнил все задание самостоятельно.

Задание 6. «Конструирование по схеме»
Цель: диагностика наглядно – образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.
Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 2», альбом со схемами или схематические рисунки в уменьшенном размере, трафарет к игре «Чудо-Крестики 2», лист бумаги формата А4.
Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящие из игры «Чудо – Крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение и перенести изображение на лист бумаги с помощью трафарета, соблюдая расцветку деталей.

Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – ребенок справился с заданием, допускает многочисленные неточности в расположении деталей игры и переносе на лист бумаги.
2 балла (средний уровень) – ребенок складывает изображение с помощью деталей игры, но при переносе на лист бумаги допускает множество неточностей (в расположении и цвете).
3 балла (высокий уровень) - ребенок самостоятельно справился с заданием.

Задание 7. «Придумай сказку».
Цель: выявить уровень речевого развития, творческого воображения, образности речи.
Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса» - Малыш Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика, Девочки Дольки, галчонка Каррчика, Пчелки Жужи.
Процедура проведения: придумать сказку о предложенных героях.
Критерии оценки результатов:
1 балл (низкий уровень) – сюжет отсутствует, сказка состоит из набора простых предложений.
3 балла (средний уровень) – сюжет простой, сказка состоит из набора простых предложений (не менее 6 -8).
5 баллов (высокий уровень) – сказка имеет оригинальный сюжет, который объединяет всех героев; имеются основные части: начало, середина, конец; все персонажи имеют имена; в сказке не менее 8-12 предложений, есть сложносочиненные предложения.

Диагностика интеллектуально-личностного развития 2 года обучения (6 – 7 лет)

№	Ф.И. ребенка	«Дорисуй фигуры»	«Стрелочки»	«Повтори рисунок»	«Продолж и узор»	«Образная фигура»	«Конструирова ние по схеме»	«Придумай сказку»	Кол-во баллов
1									
2									
3									
4									
5									

Анализ и обработка данных

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
0 – 13 баллов	14 -27 баллов	28 – 41 балл

Периоды	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Чел.	%	Чел.	%	Чел.	%
Начало учебного года						
Конец учебного года						

Детский Сад № 22 Василеостровского Района, ГБДОУ, Кравцова Алеся Владимировна
01.09.2022 16:20 (MSK), Простая подпись