

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 85»

Принято на Педагогическом совете

Протокол № 4 от 10.12.2020г.



Утверждаю:

Заведующий МДОУ «Детский сад № 85»

И.Л.Пепина

Приказ № 01-19/130 от 11 декабря 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Учимся играя»

Возраст обучающихся:

5-6 лет (1 модуль), 6-7 лет (2 модуль)

Срок реализации: 2 учебных года

Направленность: естественнонаучная

Автор - составитель:

Лебедева Д.Ю.

педагог-психолог

Ярославль, 2020г.

Оглавление

I. Пояснительная записка	3
II. Учебный план	6
Календарно-тематический график	6
III. Содержание образовательной программы.....	21
IV. Ожидаемые результаты освоения программы	23
V. Контрольно-измерительные материалы	23
Список литературы	32

I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Учимся играя» составлена на основе Методики познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). При составлении программы были учтены нормы и требования к нагрузке детей в течение недели.

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в ДОУ:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014г. № 1726-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ департамента образования Ярославской области № 47-нп от 27.12.2019 «О внесении изменений в приказ департамента образования Ярославской области» (п.14, п.17);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Разработка программ дополнительного образования детей. Часть I. Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: методические рекомендации - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2016. - 60 с. (Подготовка кадров для сферы дополнительного образования детей).

Актуальность программы

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. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения.

Основной метод развития детей дошкольного возраста — проблемно-поисковый, а ведущая форма деятельности - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры В. В. Воскобовича. Эти игры интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, совершенствуется воображение.

Дополнительная общеразвивающая программа «Учимся играя» строится на технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и методики Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового Леса».

Это модель развивающего обучения детей с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Сказки-методики содержат игровое обозначение понятий, дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослому организовывать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в обучающей игре.

Направленность программы: естественнонаучная.

Цель:

Развитие логического мышления, математических способностей и познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста, как основы интеллектуального развития детей, посредством игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Образовательные:

- мотивировать детей на предстоящую деятельность через создание игровой ситуации;
- формировать базисные представления (об окружающем мире, математические);
- учить детей способам использования сенсорных эталонов;

Развивающие:

- развивать у детей познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое;
- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развивать психические процессы: внимание, память, воображение, речь, творческое развитие,
- развивать творческое мышление (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- способствовать гармоничному, сбалансированному развитию эмоционально-образного и логического начал;
- развивать эмоциональную отзывчивость через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» Фиолетовый лес.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом;
- воспитывать чувство взаимопомощи, доброту, умение доводить начатое дело до конца.

Категория обучающихся: возраст 5-6 лет (1 модуль), 6-7 лет (2 модуль).

Количество обучающихся: от 7 до 12 человек.

Продолжительность обучения: 8 месяцев.

Место реализации образовательной программы: МДОУ «Детский сад № 85».

Условия реализации программы:

Организационные условия:

Реализация программы осуществляется за рамками основной образовательной

программы ДООУ на платной основе в форме дополнительного образования. Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня.

Материально-технические условия реализации программы:

Занятия проводятся в специально оборудованном кабинете педагога-психолога.

Кадровые:

Автор-составитель программы: Лебедева Дарья Юрьевна;

педагог-психолог; первая квалификационная категория; образование высшее;

курсы повышения квалификации: «Технология развивающих игр в интеллектуальном развитии дошкольника» в объеме 72 часов.

Методическое обеспечение программы:

Перечень наглядных пособий, игр:

1. РППС «Фиолетовый лес» - 1 шт.
2. Коврограф «Ларчик» - 1 шт.
3. «Чудо-крестики 3» – 12 шт.
4. «Геоконт» – 12 шт.
5. «Геоконт-великан» – 1 шт.
6. «Математические корзинки 10» - 12 шт.
7. «Прозрачный квадрат» - 12 шт.
8. «Прозрачная цифра» - 12 шт.
9. «Волшебная восьмерка» - 12 шт.
10. «Двухцветный квадрат» - 12 шт.
11. «Четырехцветный квадрат» - 12 шт.
12. «Разноцветные Лепестки» – 1 шт.
13. «Разноцветные Веребочки» – 2 шт.
14. «Забавные цифры» – 1 шт.
15. «Шнур-малыш» - 12 шт.
16. «Чудо-крестики 2» – 12 шт.
17. «Чудо-Цветик» – 12 шт.
18. Кораблик «Брызг-брызг» - 1 шт.
19. Кораблик «Буль-буль» - 1 шт.
20. «Змейка» - 12 шт.
21. «Геовизор + маркер» - 12 шт.
22. «Игровизор» - 12 шт.
23. «Шнур-затейник» - 12 шт.
24. Логоформочки 5» – 12 шт.

II. Учебный план

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 8 месяцев (с октября по май).

Продолжительность одного занятия 25-30 минут, что составляет 1 академический час.

Всего занятий 64 (32 занятия - 1 модуль, 32 занятия - 2 модуль).

Всего часов: 64.

Календарно-тематический график

1 модуль

Месяц	Тема занятия	Используемые игры	Программное содержание	Количество часов		
				Теория	Практика	Всего
Октябрь	Занятие 1 «Добро пожаловать в Фиолетовый лес!»	Коврограф «Ларчик», кубики «Сложи узор».	Вводная педагогическая диагностика (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.)	0,25	0,75	1
	Занятие 2 «Встреча в Фиолетовом Лесу»	Чудо-цветик, Коврограф «Ларчик»	Теория: знакомство с пособиями, чтение сказок, освоение состава десяти, соотношения целого и части. Практика: собирают различные образы фигур и предметов, читают схемы, сравнивают и составляют целое из частей.	0,25	0,75	1
	Занятие 3 «Главная тайна Поляны Чудесных Цветов»	Чудо-цветик, Разноцветные Лепестки, Коврограф «Ларчик»		0,25	0,75	1
	Занятие 4 «Как у Девочки Дольки появились цветы»	Чудо-цветик, Чудо-крестики 2, Коврограф «Ларчик»		0,25	0,75	1
Ноябрь	Занятие 5 «Как цветок исполнял желания»	Чудо-крестики-2, Коврограф «Ларчик», Лепестки, Разноцветные верёвочки.	Практика: собирают различные образы фигур и предметов, читают схемы, сравнивают и составляют целое из частей.	0	1	1
	Занятие 6 «Как зверята в лесу собирали грибы»	Математические корзинки -10, Коврограф «Ларчик»	Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами. Практика: понимать отношения чисел в числовом ряду,	0,25	0,75	1
	Занятие 7	Математичес-		0,25	0,75	1

	«Как гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	кие корзинки -10, Коврограф «Ларчик».	действовать с числами, сравнивать числа, определять состав числа, образовывать числа путем присчитывания по одному.			
	Занятие 8 «Приключения в Цифроцирке»	Коврограф «Ларчик», Забавные цифры, Разноцветные веревочки.	Теория: Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.	0,25	0,75	1
Декабрь	Занятие 9 «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	Коврограф «Ларчик», Забавные цифры, Волшебная восьмерка.	Практика: составлять цифру из палочек, трансформировать одну цифру в другую, придумывать и конструировать силуэты. Закрепить порядковый и количественный счет.	0,25	0,75	1
	Занятие 10 «Как Медвежонок и Китенок играли»	Чудо-крестики 2, Геоконт, Геоконт-Великан, Коврограф «Ларчик».	Теория: знакомство с пособием. Практика: составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контур геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры (четырёхугольник, пятиугольник).	0,25	0,75	1
	Занятие 11 «Цветной квадрат»	Двухцветный квадрат, Коврограф «Ларчик».	Теория: знакомство с пособием, чтение сказки «Тайна Ворона Метра или об удивительных превращениях квадрата» Практика: создают разнообразные объёмные и плоские фигуры по предложенным и	0,25	0,75	1

			придумывают собственные образы, знакомятся с основами геометрии.			
	Занятие 12 «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку»	Двухцветный квадрат, Чудо-крестики 2, Коврограф «Ларчик», Разноцветные веревочки, Разноцветные Липучки.	Практика: развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов, вышивать её контур, обводить геометрическую фигуру на листе бумаги.	0	1	1
Январь	Занятие 13 «Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова»	Волшебная восьмерка, Чудо-цветик, Шнур-Малыш, Коврограф «Ларчик».	Теория: знакомство с пособием, чтение сказок об удивительном геоконте.	0,25	0,75	1
	Занятие 14 «Геоконт»	Геоконт, Геоконт-великан, Коврограф «Ларчик».	Практика: складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, трансформировать геометрические фигуры.	0,25	0,75	1
	Занятие 15 «Геоконт»	Геоконт, Геоконт-великан, Коврограф «Ларчик».	Теория: знакомство с новой игрой «Прозрачный квадрат»	0,25	0,75	1
	Занятие 16 «Нетающие льдинки озера Айс»	Прозрачный квадрат, Коврограф «Ларчик».	Практика: определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходство и различие. Составлять силуэты по образцу и по собственному замыслу.	0,25	0,75	1
Февраль	Занятие 17 «Путешествие к озеру Айс»	Прозрачный квадрат, Коврограф «Ларчик».				

	Занятие 18 «Подарок Хранителя Озера Айс»	Прозрачный квадрат, Коврограф «Ларчик».	Практика: сравнивать геометрические фигуры и находить сходство и различие. Составлять фигуры по образцу и силуэтной схеме.	0	1	1
	Занятие 19 «Как малыш Гео шел в гости к девочке Дольке»	Геоконт, Прозрачный квадрат, Разноцветные Лепестки, Коврограф «Ларчик».	Практика: сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, делить целое на части, составлять целое из частей, составлять фигуры по точкам координатной сетки.	0	1	1
	Занятие 20 «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки»	Геоконт, Чудо-цветик, Коврограф «Ларчик».	Практика: составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой, составлять силуэты из разного количества частей.	0,25	0,75	1
Март	Занятие 21 «Как галчонок Каррчик помогал пчелке Жуже»	Прозрачная цифра, Коврограф «Ларчик».	Теория: развитие умений определять количественное и порядковое значение числа. Практика: складывать равные числа, составлять целое из частей, анализировать схему фигуры.	0,25	0,75	1
	Занятие 22 «Как мы были на цирковом представлении »	Волшебная восьмерка, Шнур-малыш, Чудо- крестики 3, Забавные цифры, Коврограф «Ларчик».	Практика: ориентироваться в ряду цифр, составлять цифры, вышивать цифры.	0	1	1
	Занятие 23 «Как шуты развлекали короля»	Двухцветный квадрат , Чудо-цветик, Коврограф	Теория: развитие умений трансформировать геометрические	0,25	0,75	1

		«Ларчик».	фигуры, понимать количественное значение числа. Практика: составлять целое из частей, складывать фигуры по схеме.			
	Занятие 24 «Как друзья делили фигуры»	Чудо-крестики 2, Шнур-малыш, Коврограф Ларчик», Круговерт, и Стрелочка.	Практика: определять геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств, вышивать контур геометрических фигур по схеме, исправлять ошибки, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура.	0	1	1
Апрель	Занятие 25 «Как Малыш Гео трудился»	Геоконт, Четырехцветный квадрат, Чудо-крестики 2, Чудо-крестики 3.	Практика: составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам, складывать фигуру путём трансформации, видоизменять одну фигуру в другую, группировать геометрические фигуры по признакам.	0	1	1
	Занятие 26 «Как друзья побывали в замке превращений»	Геоконт, Четырехцветный квадрат, Чудо-крестики 2, Чудо-крестики 3.	Практика: придумывать и конструировать силуэты, складывать фигуры путём трансформации, решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле, выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их.	0	1	1
	Занятие 27 «Как Эник и	Шнур-малыш, Волшебная	Теория: пространственные	0,25	0,75	1

	Беник читали письмо»	восьмерка, Забавные цифры, Разноцветные веревочки.	отношения. Практика: вышивать цифры с помощью графического диктанта, составлять цифры.			
	Занятие 28 «Как Лопушок и гусеничка Фифа измеряли длину лучей солнышка»	Чудо-крестики 2, Прозрачный квадрат, Коврограф «Ларчик», Разноцветные Верёвочки.	Теория: измерение длины с помощью условной мерки Практика: измерять длину с помощью условной мерки, определять пространственное положение предметов, видоизменять форму силуэта, находить геометрическую фигуру по форме среди множества других, придумывать новые силуэты, составлять картинку из частей.	0,25	0,75	1
Май	Занятие 29 «Как мы праздновали день рождения города»	Прозрачная цифра, Шнур-малыш, Чудо-крестики 3, Волшебная восьмерка, Геоконт, Прозрачный квадрат.	Практика: складывать фигуры по «силуэтной» схеме, складывать портрет города из пластинок игры «Прозрачный квадрат», вышивать геометрические фигуры, составлять фигуры по шифру Геоконта.	0,25	0,75	1
	Занятие 30 «Как команда корабля сражалась с льдинками»	Кораблик Брызг-Брызг, Прозрачный квадрат, Коврограф «Ларчик».	Практика: решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению, находить заданное количество геометрических фигур по форме и размеру, составлять из них квадраты путём наложения пластинок друг на друга,	0	1	1

			называть признаки геометрических фигур.			
	Занятие 31 «Как зверята и Крутик По нашли загадочный след»	Математические корзинки 10, Забавные цифры, Геовизор, Коврограф «Ларчик».	Теория: образование чисел путём присчитывания по одному. Практика: конструировать силуэты цифр, заполнять игровое поле с помощью графического диктанта, рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, дорисовывать её до предметного контура.	0,25	0,75	1
	Занятие 32 «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	Геоконт, Чудо-крестики 2, Прозрачный квадрат, Коврограф «Ларчик».	Практика: конструировать контуры по рисунку и по схеме, находить геометрические фигуры по признакам, придумывать и составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве.	0	1	1

Модуль 2

Месяц	Тема занятия	Используемые игры	Программное содержание	Количество часов		
				Теория	Практика	Всего
Октябрь	Занятие 1 «Добро пожаловать в Фиолетовый лес!»	Коврограф «Ларчик», кубики «Сложи узор».	Вводная педагогическая диагностика (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.)	0,25	0,75	1
	Занятие 2 «Как зверята грибы»	Математические корзинки 10,	Теория: развитие умения ориентироваться на	0,25	0,75	1

	собирали»	Чудо-крестики 3, Забавные цифры, Разноцветные веревочки, Коврограф «Ларчик»	плоскости. Практика: сравнивать длины между собой, составлять число 10 из меньших чисел, складывать сюжетные картинки.			
	Занятие 3 «Как зверята-цифрята нашли не только грибы»	Математические корзинки 10, Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), Коврограф «Ларчик», Забавные цифры.	Теория: понимать порядковые числительные, образовывать числа путем присчитывания по одному, понимать отношения между числами (на три больше), соотносить число и цифру. Практика: складывать геометрическую фигуру по схеме путем трансформации, видоизменять ее в другую по цвету.	0,25	0,75	1
	Занятие 4 «Как Лиса и Мышка несли грибы домой»	Математические корзинки-10, Чудо-крестики 3», Коврограф «Ларчик», Забавные цифры.	Теория: понимать отношения между числами (меньше). Практика: составлять число из меньших чисел, конструировать предметный силуэт по схеме.	0,25	0,75	1
Ноябрь	Занятие 5 «Как галчонок Каррчик рассказывал истории»	Чудо-крестики 2, Чудо-крестики 3, Геовизор, Волшебная восьмерка.	Теория: понимать вертикальную симметрию. Практика: достраивать симметричные фигуры, составлять цифры, складывать	0,25	0,75	1
	Занятие 6 «Галчонок Каррчик продолжает рассказывать истории»	Чудо-крестики 2, Чудо-крестики 3, Геовизор, Волшебная восьмерка, Прозрачная цифра.	фигуры по силуэтной схеме.	0,25	0,75	1

	Занятие 7 «Как друзья развлекались на «Чудо-островах»	Чудо-цветик, Коврограф «Ларчик»	Теория: знакомство с пособиями, чтение сказок, Практика: складывать сюжетные картинки, достраивать симметричное изображение до целого.	0,25	0,75	1
	Занятие 8 «Как Эник рассказывал истории»	Чудо-крестики 2, Чудо-крестики 3, Геовизор, волшебная восьмерка.	Практика: складывать фигуры по схеме, дорисовывать фигуры, достраивать симметричное изображение до целого.	0	1	1
Декабрь	Занятие 9 «Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	Прозрачный квадрат, Геоконт, Игровизор + маркер, Коврограф «Ларчик».	Практика: рисовать изображение по заданной площади (количество клеточек в высоту и ширину), составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям, видоизменять его, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать, рисовать и конструировать приспособление, рассказывать о нем.	0	1	1
	Занятие 10 «Как Мурашик встречал гостей»	Геоконт, Забавные цифры, Коврограф «Ларчик».	Теория: понимать пространственные отношения. Практика: трансформировать фигуры, видоизменять их в соответствии с силуэтной схемой.	0,25	0,75	1
	Занятие 11 «Как в школе волшебства готовились к новому году»	Геовизор, Чудо-цветик.	Практика: рисовать изображение по точкам координатной сетки, дорисовывать его, восстанавливать вторую половину симметричного изображения,	0	1	1

			понимать отношение «целое-часть» (определять семь частей из десяти), придумывать и конструировать предметный силуэт из заданного количества частей, мысленно преобразовывать предмет (увеличение-уменьшение частей).			
	Занятие 12 «Как в школе Волшебства праздновали Новый год»	Чудо-цветик, Прозрачный Квадрат, Коврограф «Ларчик».	Практика: развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт.	0	1	1
Январь	Занятие 13 «Как Малыш Гео потерял льдинки»	Прозрачный Квадрат, Чудо-крестики 3, Силуэтная схема «подводная Лодка», Геоконт, Коврограф «Ларчик».	Теория: сравнивать геометрические формы путём наложения пластинок Практика: находить среди множества геометрических фигур заданные по форме; называть их; составлять квадраты из разных геометрических фигур	0,25	0,75	1
	Занятие 14 «Как малыш Гео нашел свои льдинки»	Прозрачный Квадрат, Чудо-крестики 3,	с помощью наложения пластинок друг на друга; определять	0,25	0,75	1

		Геоконт, Коврограф «Ларчик».	количество частей; составлять силуэт путём наложения частей на силуэтную схему; конструировать картинки, понимать вертикальную линию симметрии; воссоздавать вторую половину симметричной фигуры; конструировать контур по точкам координатной сетки.			
	Занятие 15 «Как шуты развлекали короля новыми забавами»	Чудо- крестики 3, Игровизор, Коврограф «Ларчик».	Теория: развитие умения складывать объемные и плоскостные фигуры. Практика: искать предмет по заданным признакам, сравнивать одинаковые предметы.	0,25	0,75	1
	Занятие 16 «Как Околесик шел на занятия в школу Волшебства»	Геоконт, Геовизор, Чудо-цветик, Коврограф «Ларчик», Разноцветные веревочки.	Теория: развитие умения трансформировать геометрические фигуры. Практика: делить целое на равные и неравные части, составлять из равного количества одинаковых частей разные фигуры, понимать отношения целого и части.	0,25	0,75	1
Февраль	Занятие 17 «Как кораблик Брызг-брызг путешествовал »	Кораблик Брызг-брызг, Чудо- крестики 3, Разноцветные веревочки, Коврограф «Ларчик».	Теория: развивать умения ориентироваться в пространстве, решать логико- математические задачи на поиск предмета по признакам.	0,25	0,75	1
	Занятие 18 «Как кораблик Брызг-брызг путешествовал	Кораблик Брызг-брызг, Чудо- крестики 3,	Практика: складывать предметные силуэты из частей, сравнивать	0,25	0,75	1

	далее»	Разноцветные веревочки, Коврограф «Ларчик».	сложенную фигуру с образцом.			
	Занятие 19 «Как дракон Лого прилетел в Фиолетовый лес»	Прозрачный квадрат, Чудо-крестики 3, Логоформочки 5, Коврограф «Ларчик».	Теория: развитие умений понимать пространственные отношения. Практика: делить геометрические на равные и неравные части, составлять сюжетные картинки из частей геометрических фигур.	0,25	0,75	1
	Занятие 20 «Как Крутик По нашёл формочки»	Логоформочки 5, Коврограф «Ларчик», Геоконт Геовизор+ маркер.	Теория: продолжать учить детей ориентироваться на плоскости и в пространстве Практика: развивать умения ориентироваться на плоскости (графический диктант и выполнение движений); анализировать фигуру; выделять составные части; конструировать контур по образцу; сравнивать фигуры между собой и находить различия ; переносить по изображению по точкам координатной сетки на лист бумаги; дорисовывать до предметного силуэта.	0,25	0,75	1
Март	Занятие 21 «Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней».	Четырехцветный квадрат, Коврограф «Ларчик», Геоконт Геовизор+ маркер, Чудо-крестики 3.	Теория: закрепить представление о понятиях «силуэт», «симметрия», понимать вертикальную линию симметрии. Практика: рисовать изображения с помощью	0,25	0,75	1

			графического диктанта, решать задачу на воссоздание геометрической фигуры, складывать фигуру путём трансформации, составлять предметный силуэт по схеме.			
	Занятие 22 «Как будущие волшебники готовили класс к занятиям»	Геовизор+ маркер, Чудо-крестики 3, Коврограф «Ларчик».	Практика: решать задачу на изменение пространственного положения изображения; рисовать его по точкам координатной сетки; дорисовывать изображение; находить геометрические фигуры по форме; составлять из них квадрат.	0	1	1
	Занятие 23 «Как Крутик По привлёк внимание Пчёлки Жужи»	Чудо-цветик, Логоформочки 5, Коврограф «Ларчик».	Теория: сказка «Путешествие на Чудо-острова». Практика: решать задачу на ориентировку в пространстве, составлять предметный силуэт по силуэтной схеме, понимать алгоритм расположения частей в игровом поле.	0,25	0,75	1
	Занятие 24 «Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей»	Геовизор, Двухцветный квадрат, Прозрачная цифра, Коврограф «Ларчик».	Теория: закрепить понятие о задаче, геометрических фигурах, системе координат. Практика: решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации, рисовать контур квадрата по точкам координатной сетки,	0,25	0,75	1

			делить фигуру на части, решать задачу на сравнение их по размеру, придумывать и составлять из частей предмет путём аппликации.			
Апрель	Занятие 25 «Как в Замке Превращений прошёл праздничный обед»	Четырехцветный квадрат, Игровизор, Змейка, Коврограф «Ларчик».	Практика: решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации.	0	1	1
	Занятие 26 «Как Девочка Долька догнала бабочку»	Чудо-цветик, Чудо-крестики 3, Коврограф «Ларчик».	Теория: формировать умения понимать отношения «целое-часть». Практика: делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, конструировать картинки, придумывать предметы по части.	0,25	0,75	1
	Занятие 27 «Как Гусь-капитан потерял голос»	Кораблик «Брызг-брызг», Волшебная восьмерка, Геоконт, Геовизор + маркер, Коврограф «Ларчик».	Теория: закрепление понятия об алгоритме: понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение). Практика: придумывать и выкладывать контуры деревьев, составлять цифру из палочек по модели, рисовать фигуру по точкам координатной сетки, решать задачу на воссоздание формы геометрической фигуры, дорисовывать изображение, устанавливать причинно-следственные связи между событиями.	0,25	0,75	1

	Занятие 28 «Как у Гуса – капитана голос вновь появился»	Кораблик «Брызг-брызг, Волшебная восьмерка, Геоконт, Геовизор + маркер, Коврограф «Ларчик».	Теория: решение проблемной ситуации по определению пространственного положения, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение). Практика: решать задачу на определение цифр по словесной модели; определять причинно-следственные связи.	0,25	0,75	1
Май	Занятие 29 «Как пассажиры развлекали команду кораблика»	Кораблик «Брызг-брызг, Волшебная восьмерка, Геоконт, Геовизор + маркер, Коврограф «Ларчик».	Теория: формирование представления о частях задачи, понимать отношения чисел в числовом ряду. Практика: решать задачу на состав числа «десять» из меньших чисел, алгоритм расположения частей на игровом поле, называть части предмета, составлять цифры по словесной модели, называть модель цифр.	0,25	0,75	1
	Занятие 30 «Встреча на дороге»	Чудо-крестики 3, Волшебная восьмерка, Прозрачный квадрат, Разноцветные веревочки.	Практика: закрепление умения составлять цифры, складывать различные фигуры и изображения из деталей пособия «Чудо-крестики».	0	1	1
	Занятие 31 Повторение. Индивидуальные коррекционные задания.	Чудо-цветик, Логоформочки 5, Волшебная восьмерка, Прозрачный квадрат, Математические корзинки,	Выполнение игровых заданий с различными пособиями.	0	1	1

		Коврограф «Ларчик».				
	Занятие 32 Повторение. Индивидуальные коррекционные задания	Четырехцветный квадрат, Змейка, Геоконт, Геовизор+ маркер, Игровизор, Чудо- крестики 2,3.	Выполнение игровых заданий с различными пособиями.	0	1	1

III.Содержание образовательной программы

Содержание программы «Учимся играя» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет – это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления.

Игровые роли выполняют персонажи: мальчик Гео, девочка Долька, пчелка Жужа, гусеничка Фифа и другие.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия В. Воскобовича. Они отличаются рядом особенностей:

- Вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможность решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи.
- Широким возрастным диапазоном участников игр – от малышей до взрослых.
- Возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым.

Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому – использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

1. «Чудо-крестики»

Теория: знакомство с пособием, чтение сказки «Тайна Поляны Чудесных Цветов», освоение состава десяти, соотношения целого и части.

Практика: собирают различные образы фигур и предметов, читают схемы, сравнивают и составляют целое из частей.

2. «Математические корзинки - 10»

Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика: понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа, определять состав числа, образовывать числа путем присчитывания по одному.

3. «Шнур-малыш»

Теория: знакомство с пособием, чтение сказки «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир».

Практика: с помощью шнурков составляют узоры, пишут цифры, графические диктанты, ориентируются в пространстве.

4. «Цветной квадрат»

Теория: знакомство с пособием, чтение сказки «Тайна Ворона Метра или об удивительных превращениях квадрата»

Практика: создают разнообразные объемные и плоские фигуры по предложенным схемам, и придумывают собственные образы, знакомятся с основами геометрии.

5. «Прозрачный квадрат»

Теория: знакомство с пособием, чтение сказок «Нетающие льдинки озера Айс»

Практика: составляют целое из частей, составляют из одних и тех же фигур различные силуэты, придумывают сюжетные картинки и составляют рассказ или сказку.

6. «Игровизор»

Теория: знакомство с пособием.

Практика: пишут графические диктанты, обучающие ребенка ориентированию на плоскости, изображают фигуры, копируют изображение по клеточкам, продолжают знакомиться с понятием симметрии.

7. «Волшебная восьмерка»

Теория: знакомство с пособием, разучивание считалки.

Практика: с помощью считалки конструируют цифры, закрепляют понятия времени года, части суток, дни недели.

8. «Геокоонт»

Теория: знакомство с пособием, чтение сказки. Малыш Гео, Ворон Метр и я, или Сказка об удивительном Геокоонте».

Практика: дети моделируют, складывают схемы по образцу, ориентируются в системе координат, ищут сходства и различия между рисунками, шифруют и трансформируют геометрические фигуры.

9. «Геовизор»

Теория: знакомство с пособием.

Практика: создают свои узоры, создавая узоры на «Геокоонте» зарисовывают и сохраняют их с помощью «Геовизора», рисуют изображения по точкам координатной сетки, придумывают сказочные истории.

10. Кораблик «Брызг-Брызг»:

Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика: определять высоту предмета, порядковый номер, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, располагать части на игровом поле по алгоритму, решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.

11. Коврограф «Ларчик»

Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика: придумывать, конструировать, располагать, достраивать и называть предметы, в составе которых есть несколько частей, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять по схеме силуэт из частей, измерять длину с помощью условной мерки, видоизменять форму силуэта.

12. «Прозрачная цифра»

Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика: называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифры путем наложения пластинок друг на друга и на образец, определять и называть порядковый номер, конструировать цифру по модели, группировать пластинки по одинаковой части.

13. «Волшебная восьмерка»

Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами.

Практика: запоминать цвета радуги, складывать цифры из палочек.

14. «Чудо-цветик»

Теория: знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика: конструирование по схемам, понимание соотношения части и целого.

IV. Ожидаемые результаты освоения программы

К концу реализации 1 модуля программы ребенок:

- знает и называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник),
- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
- называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10;
- умеет составлять целое из частей.

К концу реализации 2 модуля программы ребенок:

- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
- понимает пространственные отношения;
- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
- умеет конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
- считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов;
- называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 20;
- соотносит цифру и число предметов;
- решает логические задачи в пределах 10 и дальше;
- ориентируется на плоскости, листе бумаги в клетку, пользуется системой координат.

V. Контрольно-измерительные материалы

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 5-6 лет

1. ВКЛЮЧЕНИЕ В РЯД (методика А. А. Венгер).

Задание направлено на установление контакта ребенка со взрослым и выявление уровня развития зрительного восприятия, а именно — ориентировки на величину.

Оборудование: экран, шестисоставная матрешка.

Проведение обследования: взрослый берет шестисоставную матрешку и на глазах у ребенка, разбирая и собирая, выстраивает матрешки в ряд по росту, соблюдая между ними равные интервалы. Затем ребенку предлагается поиграть с матрешками. Взрослый за экраном убирает одну из матрешек и выравнивает интервал между оставшимися. Ребенку дают эту матрешку и просят поставить ее на свое место, не обращая внимание на принцип построения ряда. Когда матрешка окажется на своем месте, взрослый, продолжая игру, предлагает ребенку начать действовать самостоятельно. Ребенок должен поставить в ряд две-три матрешки (каждый раз по одной) и определить их место в ряду.

2. КОРОБКА ФОРМ.

Задание направлено на проверку уровня развития зрительной ориентировки на форму.

Оборудование: деревянная коробка с шестью прорезями — круглой, полукруглой, треугольной, прямоугольной с вырезом, квадратной, шестиугольной формы («почтовый ящик») и двенадцатью объемными геометрическими фигурами, основание каждой из которых соответствует по форме одной из прорезей

Проведение обследования: на стол перед ребенком ставят коробку с прорезями, около нее расставляют фигуры (одинаковые фигуры не должны находиться рядом). Далее взрослый помещает фигуру в соответствующую прорезь. Затем ребенку предлагают выполнить это самостоятельно.

3. ПОСТРОЙ ИЗ ПАЛОЧЕК (лесенка).

Задание направлено на выявление уровня развития конструктивных способностей, умения работать по памяти, по образцу.

Оборудование: двадцать плоских палочек одного цвета, экран.

Проведение обследования: ребенку показывают, как построить лесенку из десяти палочек, и просят запомнить. Затем взрослый закрывает лесенку экраном и предлагает ребенку сделать такую же по памяти. Если у него отмечаются затруднения, то задание предлагают выполнить по образцу.

4. СЛОЖИ РАЗРЕЗНУЮ КАРТИНКУ (из четырех частей).

Задание направлено на выявление уровня развития целостного восприятия сюжетного изображения на картинке.

Оборудование: две одинаковые сюжетные картинки {мишка на лошадке), одна из которых разрезана на четыре части по диагонали.

Проведение обследования: взрослый дает ребенку четыре части разрезной картинки и просит: «Сделай целую картинку».

5. СГРУППИРУЙ КАРТИНКИ (по цвету и форме).

Задание направлено на проверку уровня развития восприятия и наглядно-образного мышления (ориентировка на цвет и форму, умения группировать картинки по образцу, переключаться с одного принципа группировки на другой, объяснять принцип группировки).

Оборудование: карточки с геометрическими формами (круги, квадраты, треугольники, овалы, многоугольники и прямоугольники четырех цветов — красные, синие, зеленые, желтые).

Проведение обследования: ребенок сидит за столом напротив взрослого, выкладывающего перед ним карточки-образцы: красный, синий, желтый, зеленый круги (объекты, одинаковые по форме, но разные по цвету). Взрослый просит ребенка положить каждую карточку в соответствии с цветом фигуры. Объясняя задание, он использует указательные жесты. Например: «Я буду давать карточки, а ты клади сюда все такие (показывает жестом на красные круги), а сюда все такие (показывает на желтые круги)». И т. д.

В стороне на столе лежат другие карточки указанных цветов (квадраты, овалы, треугольники, прямоугольники, многоугольники — всего 24 штуки). Взрослый берет одну и, протягивая ее ребенку, просит положить ее правильно. Если ребенок кладет карточку неверно или же не решается выполнить задание, взрослый делает это молча сам, затем протягивает ему вторую и т. д. После того как все карточки будут разложены, взрослый проводит следующую беседу: «Расскажи, какие карточки ты положил в этот ряд, а какие — в тот» (указывая жестом по очереди на все ряды).

Если ребенок выполнил группировку по цвету, ему предлагают выполнить вторую часть задания — группировку по форме. Взрослый говорит: «Будь внимательным, теперь карточки надо раскладывать по-другому». Кладет перед ребенком четыре карточки-образца с изображением квадрата, круга, треугольника и прямоугольника одного цвета. Затем по одному в случайном порядке подает ребенку, тот раскладывает их. Затем взрослый уточняет, как ребенок понял принцип группировки и может ли объяснить его: «Расскажи, какие карточки ты положил в этот ряд, а какие — в тот».

6. КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И СЧЕТ.

Задание направлено на выявление уровня развития количественных представлений, умение ребенка выполнять счетные операции в умственном плане (развитие наглядно-образного и элементов логического мышления).

Оборудование: пятнадцать плоских палочек одного цвета, экран.

Проведение обследования: перед ребенком кладут пятнадцать палочек и предлагают ему взять только пять, просят пересчитать и запомнить их количество, после чего закрывают эти палочки экраном. За экраном взрослый отнимает три палочки и показывает их ребенку, спрашивая: «Сколько там осталось палочек?» Если ребенок отвечает правильно, то ему предлагают следующие задания. Взрослый показывает две палочки, кладет их за экран к предыдущим двум. Не открывая экран, выясняет: «Сколько там стало палочек?».

7. СРАВНИ (сюжетные картинки «Летом»).

Задание направлено на выявление уровня развития наглядно-образного мышления (восприятия целостной ситуации, изображенной на картинках), умения сравнивать и понимать динамическое изменение события, изображенного на картинках.

Оборудование: две сюжетные картинки. На первой изображено: яркое солнце (слева сверху), зеленые деревья, на дорожке напротив друг друга стоят две девочки, одетые в летние платья, у каждой в руках мороженое на палочке, рядом с ними стоят сумки с продуктами, недалеко находится киоск «Мороженое» с открытым окном. На второй картинке сюжет тот же, но произошли некоторые изменения: заходящее солнце (нарисовано справа), окно киоска закрыто, эти же девочки стоят напротив друг друга и удивленно смотрят на палочки. Мороженое растаяло, видны только его последние падающие капли: на земле лужа от мороженого.

Проведение обследования: перед ребенком кладут первую картинку и просят внимательно ее рассмотреть, затем рядом кладут вторую. Предлагают сравнить их и рассказать о различиях.

8. НАЙДИ ВРЕМЯ ГОДА.

Задание направлено на выяснение уровня сформированности представлений о временах года (развитие наглядно-образного мышления).

Оборудование: сюжетные картинки со специфическими признаками четырех времен года.

Проведение обследования: перед ребенком раскладывают четыре картинки, на которых изображены четыре времени года. Ребенка просят: «Покажи, где зима (лето, осень, весна)». Затем спрашивают: «Как ты догадался, что это зима?» И т. д.

9. НАРИСУЙ ЦЕЛОЕ (методика А. А. Венгер).

Задание направлено на выявление уровня развития наглядно-образного мышления, сформированности предметного рисунка.

Оборудование: две картинки, на которых нарисована всем знакомая игрушка — неваляшка (одна картинка разрезана), бумага и карандаши (фломастеры).

Проведение обследования: взрослый кладет перед ребенком части разрезной картинки с изображением неваляшки и просит его нарисовать целую. Картинку предварительно не складывают. Если ребенок не может выполнить задание, проводится обучение.

10. РАССКАЖИ (серия сюжетных картинок «Утро мальчика»).

Задание направлено на выявление умений определять временную последовательность событий, обобщать свой практический опыт (сформированность наглядно-образного мышления).

Оборудование: четыре картинки с изображением ситуаций, знакомых детям из повседневного опыта. На первой картинке — мальчик, проснувшись, сидит на постели, недалеко от него лежит его одежда; на второй — он умывается; на третьей — сидит на стуле и одевается; на четвертой — одетый мальчик сидит за столом и завтракает.

Проведение обследования: перед ребенком в случайной последовательности выкладывают четыре картинки и просят его рассмотреть и разложить их: «Разложи все картинки по порядку: что мальчик делал сначала, что потом, чем завершились его действия».

Результаты проведенного обследования оцениваются в баллах:

1. ВКЛЮЧЕНИЕ В РЯД.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но не понимает его условия; ставит матрешки в ряд без учета их размера; после показа правильного размещения матрешек самостоятельно не ориентируется на величину.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает условия задания; самостоятельно выполняет задание, пользуясь практическим примериванием.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает условия задания, самостоятельно выполняет задание, пользуясь зрительной ориентировкой.

2. КОРОБКА ФОРМ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает задание, не стремится его выполнить; после обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, пытается выполнить его, используя хаотичные действия или действия силой; после обучения пользуется методом перебора вариантов.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание, выполняет его методом перебора вариантов, но после обучения пользуется методом целенаправленных проб.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание, с интересом выполняет его либо методом практического примеривания, либо методом зрительного соотнесения.

3. ПОСТРОЙ ИЗ ПАЛОЧЕК.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но не понимает его условий; раскладывает палочки без учета образца; не может построить не только по памяти, но и по образцу; выполняет задание на основе показа или воспроизводит только элементы лесенки.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание, но самостоятельно выполнить не может.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание; умеет воспроизвести конструкцию по памяти.

4. СЛОЖИ РАЗРЕЗНУЮ КАРТИНКУ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но не понимает его условий; раскладывает картинки без учета целостного восприятия предметного изображения; в процессе обучения пытается складывать картинку, но после обучения не переходит на самостоятельное выполнение задания.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание, но самостоятельно выполнить его не может; после обучения самостоятельно складывает картинку.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание; самостоятельно справляется с заданием.

5. СГРУППИРУЙ КАРТИНКИ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает задание; не ориентируется в его условии (размахивает карточкой, бросает ее); в процессе обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание; раскладывает карточки без учета ориентировки на цвет; после оказания третьего вида помощи начинает ориентироваться на образец; вторую часть задания (группировку по форме) не выполняет.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание; раскладывает карточки с учетом ориентировки на цвет и форму; в некоторых случаях требуется только первый вид помощи; не может обобщить принцип группировки в речевом плане.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание; раскладывает карточки с учетом ориентировки на цвет и форму; самостоятельно вычленяет принцип группировки.

6. КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И СЧЕТ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок действует с палочками, не ориентируясь на количественный признак.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание; количественные представления сформированы на самом элементарном уровне — может выделить количество только в пределах трех из множества; счетные операции по представлению выполняет только в пределах трех; устные задачи не решает.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание и понимает его цель; пересчитывает палочки в пределах пяти действенным путем (дотрагивается пальцем до каждой палочки); выполняет счетные операции по представлению в пределах трех; устную задачу самостоятельно решить не может; после обучения решает задачи только с использованием палочек.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание и понимает его цель; зрительным способом пересчитывает палочки, но выполняет задание по образцу в пределах пяти; выполняет счетные операции по представлению в пределах пяти зрительным способом и мысленно решает предложенные устные задачи в пределах пяти.

7. СРАВНИ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель задания; в условиях обучения действует неадекватно; не может решать задачи в наглядно-образном плане; не воспринимает сюжет, изображенный на картинке.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но не понимает, что на двух картинках изображено одно и то же событие; основной сюжет изображенного не понимает; не воспринимает ситуацию в динамике; на уточняющие вопросы отвечает неадекватно.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание, но самостоятельно не может воспринять целостную ситуацию, изображенную на картинке; после уточняющих вопросов отвечает правильно.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание; самостоятельно может понять целостность сюжета и рассказать о динамике события, изображенного на картинках.

8. НАЙДИ ВРЕМЯ ГОДА.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цели задания; перекладывает -картинки.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но не соотносит изображения времен года с их названиями; после обучения может выделить картинки с изображением только двух времен года - зимы и лета.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание; уверенно и самостоятельно соотносит изображения только двух времен года с их названиями - зимы и лета.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание; уверенно соотносит изображения всех времен года с их названиями; может объяснить выбор определенного времени года.

9. НАРИСУЙ ЦЕЛОЕ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает задание; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, однако нарисовать предмет по разрезной картинке не может; после складывания картинки ребенок пытается изобразить предмет, но получаются только элементы предмета (неваляшки).

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание, однако нарисовать по разрезной картинке не может; после складывания картинки рисует предмет.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание; может нарисовать предмет по разрезной картинке; рисует с интересом.

10. РАССКАЖИ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает задание; не воспринимает изображенный на картинках сюжет.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, однако не воспринимает серию картинок как единое событие; называет каждое действие в отдельности, не объединяя их в единый сюжет во временной последовательности.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание; раскладывает картинки не всегда точно; ориентируется на временную последовательность; после обучения начинает понимать единый сюжет; может рассказать о событии.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание; самостоятельно раскладывает картинки, четко ориентируясь на временную последовательность; рассказывает о них.

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 6-7 лет.

1. СЛОЖИ (разрезная картинка «Клоун»)

Задание направлено на выявление уровня развития интереса к познавательным задачам, установление сотрудничества с незнакомым взрослым в новой обстановке, выявление уровня развития целостного восприятия предметного изображения.

Оборудование: две картинки с изображением клоуна, одна из них разрезана на пять частей.

Проведение обследования: взрослый показывает ребенку части разрезной картинки, просит их рассмотреть и говорит: «Сложи картинку».

2. ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ (беседа).

Задание направлено на выявление уровня ориентировки в окружающем мире, запаса знаний о себе и своей семье.

Рекомендуемые вопросы и задания: «Как тебя зовут? Сколько тебе лет? Когда твой день рождения? Назови свой домашний адрес. Расскажи о своем доме. Сколько в нем этажей? На каком этаже ваша квартира? Расскажи о своей семье. Как твоя фамилия? Как зовут твоих родителей? Кто еще с вами живет? Хочешь ли ты идти в школу? Как ты думаешь, что интересного будет в школе? В какой класс ты сразу поступишь?»

3. ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ВРЕМЕНАХ ГОДА.

Задание направлено на выявление уровня сформированности представлений о временах года, их последовательности.

Оборудование: четыре сюжетные картинки с изображением специфических явлений природы для каждого времени года.

Проведение обследования: взрослый спрашивает ребенка: «Как ты думаешь, какое сейчас время года?» Затем раскладывает перед ним сразу четыре картинки с изображением времен года и просит: «Найди картинку, где изображена зима (весна, лето, осень). А после нее какое время года наступит? А какое время года потом наступит? Найди картинку. Сколько всего времен года? Какое время года наступает после осени? Какое время года будет после весны? В какое время года ты пойдешь в школу? Как называется первый осенний месяц?»

4. КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И СЧЕТ.

Задание направлено на выявление уровня сформированности представлений о количестве, умения выполнять счетные операции в уме (развитие наглядно-образного и элементов логического мышления).

Оборудование: счетные палочки, экран.

Проведение обследования. ребенку предлагают посчитать до десяти и обратно. Затем задают вопросы: «Какое число больше: 5 или 6? Какое число меньше: 6 или 7? Какое число стоит после пяти? Какое число стоит между тремя и пятью?».

5. РАССКАЖИ (серия сюжетных картинок «Зимой»).

Задание направлено на выявление умений определять временную последовательность событий, объединять последовательные действия в единый сюжет.

Оборудование: четыре сюжетные картинки с изображением знакомой детям жизненной ситуации. На первой картинке — идет снег, дети одеты в зимнюю одежду, ловят снежинки; на второй — дети катают снежный ком; на третьей — мальчик катает маленький ком для головы а двое ребят ставят один ком на другой; на четвертой — дети слепили снеговика, вместо шапки надевают на него ведро.

Проведение обследования: ребенку предлагают рассмотреть картинки и говорят: «Подумай, как составить рассказ по этим картинкам». Если ребенок затрудняется, то взрослый уточняет: «Разложи картинки так, чтобы получился рассказ, в котором есть начало, продолжение и окончание».

6. ДОРISУЙ.

Задание направлено на выявление уровня развития продуктивного воображения и графических навыков.

Оборудование: лист бумаги с изображением шести полукругов, фломастеры (цветные карандаши).

Проведение обследования: ребенку предлагают рассмотреть полукруги и дорисовать их так, чтобы получилось шесть разных предметов.

7. РАССКАЖИ (сюжетная картинка «В лесу»).

Задание направлено на выявление уровня развития элементов логического мышления, умений воспринять целостную ситуацию, изображенную на картинке, устанавливать причинно-следственные связи между изображенными объектами и явлениями.

Оборудование: сюжетная картинка.

Проведение обследования: ребенку предлагают рассмотреть сюжетную картинку, а затем составить по ней рассказ. В случае затруднений ему предлагают ответить на ряд последовательных вопросов: «Какое время года изображено на картинке? Куда пришли дети? Зачем дети пришли в лес? Кто пришел в лес с детьми? Что здесь произошло?» Уточняющие вопросы позволяют ребенку рассмотреть объекты и ситуацию, понять причинно-следственную зависимость.

8. ПРОДОЛЖИ РЯД (письмо).

Задание направлено на проверку уровня развития готовности ребенка к письму, умения принять задание, связанное с учебной деятельностью, способности анализировать образец и работать по нему.

Оборудование: ручка, лист бумаги, на котором представлены три образца письменных заданий: на первой строчке палочки, на второй — палочки и крючки, а на третьей — треугольники.

Проведение обследования: ребенка просят: «Продолжи строчку, как здесь».

9. УЗНАВАНИЕ ФИГУР (тест Бернштейна).

Задание направлено на проверку уровня развития памяти.

Оборудование: 2 таблицы с геометрическими фигурами.

Проведение обследования: ребенку предлагают таблицу с геометрическими фигурами, время показа 10 секунд. Ему говорят: «Запомни эти фигуры». После показа первой таблицы ребенку предъявляют другую, на которой фигуры-эталоны разбросаны среди множества разных фигур. Его просят найти среди них те геометрические фигуры, которые он видел в первой таблице.

Результаты проведенного обследования оцениваются в баллах:

1. СЛОЖИ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но складывает картинку, не ориентируясь на целостность изображения даже после показа образца.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает условия задания; выполняет задание с помощью; ориентируется на образец — целую картинку.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает условия задания; самостоятельно выполняет задание, пользуясь различными типами ориентировки.

2. ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не вступает в речевое общение; контакт и сотрудничество с незнакомым взрослым устанавливается на эмоциональном и деловом уровне.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание; вступает в речевой контакт, однако ответы оказываются неадекватными поставленным вопросам.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание; отвечает с помощью дополнительных, уточняющих вопросов, демонстрируя недостаточный уровень сформированности представлений об окружающем.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание; с интересом отвечает на поставленные вопросы, демонстрируя сформированность представлений об окружающем.

3. ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ВРЕМЕНАХ ГОДА.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает задание; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но не понимает его условий; раскладывает картинки без учета последовательности времен года.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание, но самостоятельно выполнить сразу не может; после обучения задание выполняет.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание; выполняет задание самостоятельно; сформированы представления о временах года и их последовательности.

4. КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И СЧЕТ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание; количественные представления сформированы в пределах трех; решение устных задач недоступно.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание; количественные представления только в пределах пяти; устные задачи выполняет только в пределах трех.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание; все виды заданий выполняет правильно.

5. РАССКАЖИ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает задание; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание; раскладывает картинки, не ориентируясь на последовательность событий; после оказания помощи не объединяет их в общий сюжет.

3 балла (средний уровень) - ребенок задание принимает; раскладывает картинки с учетом последовательности событий; в некоторых случаях требуется только первый вид помощи, но самостоятельно рассказать о действиях не может.

4 балла (высокий уровень) - ребенок задание принимает; самостоятельно раскладывает картинки с учетом последовательности событий и составляет рассказ.

6. ДОРИСУЙ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает и не понимает условия задания; после обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, но условия задания не понимает.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает цель задания; может нарисовать три или четыре предмета.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает цель задания; рисует шесть предметов.

7. РАССКАЖИ.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не понимает цель задания; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание; перечисляет предметы и объекты, изображенные на картинке, однако не понимает динамики события; на уточняющие вопросы отвечает неадекватно; основной сюжет изображенного события не понимает.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает задание, но без помощи не может воспринять целостную ситуацию, изображенную на картинке; после уточняющих вопросов отвечает правильно, но самостоятельно составить рассказ не может.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает задание и понимает целостность ситуации, изображенной на картинке; сам составляет рассказ.

8. ПРОДОЛЖИ РЯД.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает задание; в условиях обучения действует неадекватно.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, однако не может написать по образцу; пишет только некоторые элементы образцов, не учитывая их последовательности, не соблюдая строчки.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает условия задания; может написать некоторые образцы, однако принцип чередования элементов при написании не учитывает.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает условия задания; справляется с заданием без ошибок.

9. УЗНАВАНИЕ ФИГУР.

1 балл (очень низкий уровень) - ребенок не принимает задание.

2 балла (низкий уровень) - ребенок принимает задание, однако может опознать в другой таблице не более двух-трех фигур.

3 балла (средний уровень) - ребенок принимает и понимает задание; может опознать четыре-пять фигур.

4 балла (высокий уровень) - ребенок принимает и понимает задание; узнает семь-девять фигур в другой таблице.

Список литературы

1. В. В. Воскобович , Т. Г. Харько , Т. И. Балацкая . Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // С–Пб., 2003.
2. В.В. Воскобович. «Малыш Гео, Ворон Метр и я – дядя Слава, или Сказка об удивительном Геоконте». С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
3. В. В. Воскобович. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
4. В.В. Воскобович. Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях, превращениях квадрата. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
5. Е.А. Стребелева. Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста: метод, пособие. — М. : Просвещение, 2004. — 164 с. + Прил. (268. с. ил.).
6. Т. Г. Харько. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (для детей 5-7 лет). С.-Пб.: Детство-Пресс, 2016г.