

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 20 комбинированного вида Кировского района Санкт-Петербурга

**ПРИНЯТА:**

Педагогическим советом  
ГБДОУ детского сада №20  
Протокол № 4 от 16.09.2024 г.

**УТВЕРЖДЕНА:**

Заведующим ГБДОУ детского сада №20  
\_\_\_\_\_ Н.Г. Галкова  
Приказ №62 от 16.09.2024г.

Учтено мнение родителей  
Протокол Совета родителей  
(законных представителей)  
№3 от 16.09.2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**«Занимательная математика»**

По познавательнo-творческому развитию детей среднего и старшего возраста  
на основе развивающей технологии В.В. Воскобовича

«Сказки Фиолетового леса»

Возраст обучающихся от 4 до 7 лет

Срок реализации 1 год

Педагог дополнительного образования

Богданова Наталья Валентиновна

Санкт-Петербург  
2024

№ п/п	Содержание	
Паспорт программы		
1	Пояснительная записка	4-5
1.1	Цели задачи программы	5
1.2	Планируемые результаты	5
1.3	Объем образовательной нагрузки	5
1.4	Характеристика особенностей развития детей дошкольного возраста	5-10
2	Содержание программы	10-11
3	Организационно-педагогические условия реализации программы	11
3.1	Учебный план	11
3.2	Календарный учебный график	12
3.3	Перспективное планирование	13-16
4	Обеспечение методическими материалами и средствами	16
4.1	Описание материально - технического оснащения Программы	17-22
5	Контроль за реализацией Программы	22
6	Система педагогической диагностики (мониторинг)	22-29
7	Список литературы	29

## Паспорт программы

Наименование дополнительной образовательной услуги	Проведение занятий по развитию логико-математических способностей детей
Наименование Программы	Дополнительная программа познавательно - творческого развития «Тайны Фиолетового леса»
Основания для разработки Программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Закон «Об образовании» от 29.12.2012г. №273-ФЗ;</li> <li>• Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"</li> <li>• Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015. - 208 с;</li> <li>• Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5 - 7 лет). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016. - 304 с</li> </ul>
Разработчик программы	Богданова Наталья Валентиновна
Целевая группа	Дети 4 - 7 лет
Цель Программы	Развитие познавательно - творческих способностей для детей 4-7 лет в условиях организации педагогического процесса в игровой форме.
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия;</li> <li>• Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза;</li> <li>• Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;</li> <li>• Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать, и договариваться между собой в процессе решения игровых задач;</li> <li>• Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях</li> </ul>
Программно-методическое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015. - 208 с.</li> <li>• Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5 - 7 лет). СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016. - 304</li> </ul>
Сроки реализации Программы	1 учебный год с 01.10.2024 г. по 31.05.2025 г.
Ожидаемые конечные результаты реализации Программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.</li> <li>• У детей будут развиты мыслительные процессы.</li> <li>• У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление.</li> <li>• У детей будут систематизированы математические представления.</li> </ul>
Система организации контроля за исполнением Программы	Заведующий ГБДОУ детский сад №20 Кировского района Санкт-Петербурга Галкова Наталья Геннадьевна

## 1.Целевой раздел

### Пояснительная записка

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи - всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить. Существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе. В математике логическая строгость и стройность умозаключений призвана воспитывать общую логическую культуру мышления; и основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу - имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, тем и успешнее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода - школьного детства.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. 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.

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 («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - умственного развития дошкольников.

### 1.1.Цели и задачи

**Цель программы:** Развитие познавательно - творческих способностей для детей 4-7 лет в условиях организации педагогического процесса в игровой форме.

**Задачи:**

- Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия;

- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза;
- Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать, и договариваться между собой в процессе решения игровых задач;
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

### 1.2 Планируемые результаты:

- Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.
- У детей будут развиты мыслительные процессы.
- У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление.
- У детей будут систематизированы математические представления.

### 1.3 Объём образовательной нагрузки

Возрастная категория детей	Количество занятий в неделю, месяц, год	Продолжительность занятий	Количество минут в неделю, месяц, год	Форма обучения	Срок реализации программы
4-5 года	2/8/64	20 минут	40/160/1140	очная	1 год
5-6 лет	2/8/64	25 минут	50/200/1875	очная	1 год
6-7 лет	2/8/64	30 минут	60/240/2160	очная	1 год

### 1.4. Характеристика особенностей развития детей дошкольного возраста.

#### Возрастные особенности детей 4 - 5 лет

Возраст от четырех до пяти лет — период относительного затишья. Ребенок вышел из кризиса и в целом стал спокойнее, послушнее, покладистее. Все более сильной становится потребность в друзьях, резко возрастает интерес к окружающему миру.

В этом возрасте у вашего ребенка активно проявляются:

- Стремление к самостоятельности. Ребенку важно многое делать самому, он уже больше способен позаботиться о себе и меньше нуждается в опеке взрослых. Обратная сторона самостоятельности — заявление о своих правах, потребностях, попытки устанавливать свои правила в окружающем его мире.
- Этические представления. Ребенок расширяет палитру осознаваемых эмоций, он начинает понимать чувства других людей, сопереживать. В этом возрасте начинают формироваться основные этические понятия, воспринимаемые ребенком не через то, что говорят ему взрослые, а исходя из того, как они поступают.
- Творческие способности. Развитие воображения входит в очень активную фазу. Ребенок живет в мире сказок, фантазий, он способен создавать целые миры на бумаге или в своей голове. В мечтах, разнообразных фантазиях ребенок получает возможность стать главным действующим лицом, добиться недостающего ему признания.
- Страхи как следствие развитого воображения. Ребенок чувствует себя недостаточно защищенным перед большим миром. Он задействует свое магическое мышление для того, чтобы обрести

ощущение безопасности. Но безудержность фантазий может порождать самые разнообразные страхи.

- Отношения со сверстниками. У ребенка появляется большой интерес к ровесникам, и он от внутрисемейных отношений все больше переходит к более широким отношениям с миром. Совместная игра становится сложнее, у нее появляется разнообразное сюжетно-ролевое наполнение (игры в больницу, в магазин, в войну, разыгрывание любимых сказок). Дети дружат, ссорятся, мирятся, обижаются, ревнуют, помогают друг другу. Общение со сверстниками занимает все большее место в жизни ребенка, все более выраженной становится потребность в признании и уважении со стороны ровесников.
- Активная любознательность, которая заставляет детей постоянно задавать вопросы обо всем, что они видят. Они готовы все время говорить, обсуждать различные вопросы. Но у них еще недостаточно развита произвольность, то есть способность заниматься тем, что им неинтересно, и поэтому их познавательный интерес лучше всего утоляется в увлекательном разговоре или занимательной игре.

### **Математика**

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

- Ребенок может уметь определять расположение предметов: справа, слева, посередине, вверху, внизу, сзади, спереди.
- Ребенок может знать основные геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, треугольник и прямоугольник)
- Ребенок может знать все цифры (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Считать предметы в пределах десяти, соотносить количество предметов с нужной цифрой.
- Ребенок может уметь расставлять цифры от 1 до 5 в правильной последовательности и в обратном порядке.
- Ребенок может уметь сравнивать количество предметов, понимать значение: больше - меньше, поровну. Делать равными неравные группы предметов: добавлять один предмет к группе с меньшим количеством предметов.
- Ребенок знакомится с графическим образом числа, учится правильно писать цифры.

### **Логическое мышление.**

Развитие Мышления, Памяти, Внимания

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

- Ребенок может уметь находить отличия и сходства между двумя картинками (или между двумя игрушками).
- Ребенок может уметь складывать по образцу постройку из конструктора.
- Ребенок может уметь складывать разрезанную картинку из 2-4 частей.
- Ребенок может, не отвлекаясь, в течение 5 минут выполнять задание.
- Ребенок может уметь складывать пирамидку (чашечки, вкладывая их друг в друга) без посторонней помощи.
- Ребенок может уметь вкладывать в отверстия недостающие фрагменты картинок.
- Ребенок может уметь называть обобщающим словом группу предметов (корова, лошадь, коза-домашние животные; зима, лето, весна- времена года). Находить лишний предмет в каждой группе. Находить пару каждому предмету.
- Ребенок может уметь отвечать на такие вопросы как: Можно ли летом кататься на санках? Почему? Зачем зимой одевают теплые куртки? Для чего нужны окна и двери в доме? И т.д.
- Ребенок может уметь подбирать противоположные слова: стакан полный - стакан пустой, дерево высокое - дерево низкое, идти медленно - идти быстро, пояс узкий - пояс широкий, ребенок голодный - ребенок сытый, чай холодный - чай горячий и т.д.

- Ребенок может уметь запоминать пары слов, после прочтения взрослым: стакан-вода, девочка-мальчик, собака-кошка и т.д.
- Ребенок может уметь видеть на картинке неправильно изображенные предметы, объяснять, что не так и почему.

### **Развитие Речи**

10 Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

- Ребенок может использовать тысячу слов, строить фразы из 6-8 слов. Понимать ребенка должны даже посторонние люди, а не только родители.
- Ребенок может понимать, чем отличается строение человека от строения животных, называть их части тела (руки - лапы, ногти - когти, волосы - шерсть).
- Ребенок может уметь правильно ставить существительные в форму множественного числа (цветок - цветы, девочка - девочки).
- Ребенок может уметь находить предмет по описанию (яблоко - круглое, сладкое, желтое). Уметь самостоятельно составлять описание предмета.
- Ребенок может понимать значение предлогов (в, на, под, за, между, перед, около и т. д.).
- Ребенок может знать, какие бывают профессии, чем занимаются люди этих профессий.
- Ребенок может уметь поддерживать беседу: уметь отвечать на вопросы и правильно их задавать.
- Ребенок может уметь пересказывать содержание услышанной сказки, рассказа. Рассказать наизусть несколько стихов, потешек.
- Ребенок может называть свое имя, фамилию, сколько ему лет, называть город, в котором живет.
- Ребенок может уметь отвечать вопросы, касательно недавно произошедших событий: Где ты был сегодня? Кого встретил по дороге? Что мама купила в магазине? Что было на тебе одето?

### **Возрастные особенности детей 5 - 6 лет**

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка о себе; оценки и мнение товарищей становятся для них существенными. Повышается избирательность и устойчивость взаимоотношений с ровесниками. Свои предпочтения дети объясняют успешностью того или иного ребёнка в игре («С ним интересно играть» и т. п.) или его положительными качествами («Она хорошая», «Он не дерётся» и т. п.). Общение детей становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т. д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друзей.

В 5-6 лет у ребёнка формируется система первичной половой идентичности по существенным признакам (женские и мужские качества, особенности проявления чувств, эмоций, специфика поведения, внешности, профессии). При обосновании выбора сверстников противоположного пола мальчики опираются на такие качества девочек, как красота, нежность, ласковость, а девочки - на такие, как сила, способность заступиться за другого.

Повышаются возможности безопасности жизнедеятельности ребенка 5-6 лет. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребёнок становится способным встать на позицию другого).

**Игровая деятельность:** В игровом взаимодействии существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры. Дети часто пытаются контролировать действия друг друга - указывают, как должен себя вести тот или иной персонаж. В случаях возникновения конфликтов во время игры дети объясняют партнёрам свои действия или критикуют их действия, ссылаясь на правила. При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать и попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вместе с тем согласование действий, распределение обязанностей у детей чаще всего возникает ещё по ходу самой игры.

**Общая моторика:** Более совершенной становится крупная моторика: ребенок хорошо бегает на носках, прыгает через веревочку, попеременно на одной и другой ноге, катается на двухколесном велосипеде, на коньках. Появляются сложные движения: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю одной рукой несколько раз подряд. Активно формируется осанка детей, правильная манера держаться. Развиваются выносливость (способность достаточно длительное время заниматься физическими упражнениями) и силовые качества (способность применения ребенком небольших усилий на протяжении достаточно длительного времени). Ловкость и развитие мелкой моторики проявляются в более высокой степени самостоятельности ребёнка при самообслуживании: дети практически не нуждаются в помощи взрослого, когда одеваются, и обуваются. Некоторые из них могут обращаться со шнурками — продевать их в ботинок и завязывать бантиком. Речевое развитие: Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Сравнивая свою речь с речью взрослых, дошкольник может обнаружить собственные речевые недостатки. Ребёнок шестого года жизни свободно использует средства интонационной выразительности: может читать стихи грустно, весело или торжественно, способен регулировать громкость голоса и темп речи в зависимости от ситуации (громко читать стихи на празднике или тихо делиться своими секретами и т. п.). Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей активно пополняется существительными, обозначающими названия профессий, социальных учреждений (библиотека, почта, универсам, спортивный клуб и т. д.); глаголами, обозначающими трудовые действия людей разных профессий, прилагательными и наречиями, отражающими качество действий, отношение людей к профессиональной деятельности. Использует в речи синонимы, антонимы; слова, обозначающие материалы, из которых сделаны предметы (бумажный, деревянный и т. д.).

Дошкольники могут использовать в речи сложные случаи грамматики: несклоняемые существительные, существительные множественного числа в родительном падеже, следовать орфоэпическим нормам языка; способны к звуковому анализу простых трёхзвучных слов.

Дети учатся самостоятельно строить игровые и деловые диалоги, осваивая правила речевого этикета, пользоваться прямой и косвенной речью; в описательном и повествовательном монологах способны передать состояние героя, его настроение, отношение к событию, используя эпитеты и сравнения.

Круг чтения ребёнка 5-6 лет пополняется произведениями разнообразной тематики, в том числе связанной с проблемами семьи, взаимоотношений со взрослыми, сверстниками, с историей страны. Малыш способен удерживать в памяти большой объём информации, ему доступно чтение с продолжением. Практика анализа текстов, работа с иллюстрациями способствуют углублению читательского опыта, формированию читательских симпатий. Ребенок к 6 годам свободно называет свое имя, фамилию, адрес, имена родителей и их профессии.

### **Возрастные особенности детей 6 - 7 лет**

Возраст 6 - 7 лет характеризуется как период существенных изменений в организме ребенка и является определенным этапом созревания организма. В этот период идет интенсивное развитие и совершенствование опорно-двигательной и сердечно-сосудистой систем организма, развитие мелких мышц, развитие и дифференцировка различных отделов центральной нервной системы.

Характерной особенностью данного возраста является так же развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи. **Внимание.** Если на протяжении дошкольного детства преобладающим у ребенка является произвольное внимание, то к концу дошкольного возраста начинает развиваться произвольное внимание. Ребенок начинает его сознательно направлять, и удерживать на определенных предметах и объектах. **Память.** К концу дошкольного возраста происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

**Развитие мышления.** К концу дошкольного возраста более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления, и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию

способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Развитие воображения идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений.

В сфере развития речи к концу дошкольного возраста расширяется активный словарный запас, и развивается способность использовать в активной речи различные сложно грамматические конструкции.

Психическое развитие и становление личности ребенка к концу дошкольного возраста тесно связаны с развитием самосознания. У ребенка 6 - 7 летнего возраста формируется самооценка на основе осознания успешности своей деятельности, оценок сверстников, оценки педагога, одобрения взрослых и родителей. Ребенок становится способным осознавать себя и то положение, которое он в данное время занимает в семье, в детском коллективе сверстников.

Формируется рефлексия, т. е. осознание своего социального «я» и возникновение на этой основе внутренних позиций. В качестве важнейшего новообразования в развитии психической и личностной сферы ребенка 6 - 7 летнего возраста является соподчинение мотивов.

Осознание мотива «я должен», «я смогу» постепенно начинает преобладать над мотивом «я хочу». Осознание своего «я» и возникновение на этой основе внутренних позиций к концу дошкольного возраста порождает новые потребности и стремления. В результате игра, которая является главной ведущей деятельностью на протяжении дошкольного детства, к концу дошкольного возраста уже не может полностью удовлетворить ребенка. У него появляется потребность выйти за рамки своего детского образа жизни, занять доступное ему место в общественно-значимой деятельности, т.е. ребенок стремится к принятию новой социальной позиции - «позиции школьника», что является одним из важнейших итогов и особенностей личностного и психического развития детей 6 - 7 летнего возраста.

Успешность обучения во многом зависит от степени подготовленности ребенка к школе. Готовность к школе включает несколько составляющих компонентов: прежде всего физическую готовность, которая определяется состоянием здоровья, зрелостью организма, его функциональных систем, т.к. школьное обучение содержит определенные умственные и физические нагрузки.

Что же включает в себя психологическая готовность к школьному обучению? Психологическая готовность к школе включает в себя следующие компоненты:

- личностная готовность включает формирование у ребенка готовности к принятию новой социальной позиции
- положение школьника, имеющего круг прав и обязанностей. Эта личностная готовность выражается в отношении ребенка к школе, к учебной деятельности, учителям, самому себе. Готовым к школьному обучению является ребенок, которого школа привлекает не внешней стороной, а возможностью получать новые знания. Личностная готовность также предполагает определенный уровень развития эмоциональной сферы. К началу школьного обучения у ребенка должна быть достигнута сравнительно хорошая эмоциональная устойчивость, на фоне которой возможно развитие и протекание учебной деятельности;
- интеллектуальная готовность предполагает наличие у ребенка кругозора, запаса конкретных знаний. Должно быть развито аналитическое мышление (умение выделить основные признаки, сходства и различия предметов, способность воспроизвести образец), произвольная память, владение разговорной речью, развитие тонкой моторики руки и зрительно-двигательная координация.
- социально-психологическая готовность этот компонент готовности включает в себя формирование тех качеств, которые позволяют общаться с другими детьми, учителем. Ребенок должен уметь войти в детское общество, действовать совместно с другими, уметь подчиняться интересам и обычаям детской группы.

## 2. Содержание программы

Программа рассчитана на 1 год обучения при двух занятиях в неделю.

Программа представлена следующими разделами:

**Раздел 1.** развитие творческих способностей, операций логического мышления и самостоятельности; умений рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части; составлять по силуэтной схеме фигурки из частей.

**Раздел 2.** развитие умений сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам; делить целое на части, сравнивать их между собой; воспринимать количество независимо от расположения и цвета; составлять целое из частей, делать фигуры по точкам координатной сетки; понимать пространственные отношения.

**Раздел 3.** развитие умений ориентироваться на листе бумаги, рисовать изображения с помощью графического диктанта; решать логические задачи; делать силуэты из геометрических фигур по схеме.

**Раздел 4.** развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и величине.

**Раздел 5.** развитие умений определять количественное и порядковое значение числа, складывать равные числа; понимать пространственные отношения.

Программа является интегрированной, в ней используется целый комплекс заданий из различных областей знания с целью развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей в дошкольном возрасте.

### Формы организации образовательной деятельности:

- Игровое упражнение
- Проблемная ситуация
- Игровая беседа с элементами движений
- Интегративная деятельность
- Совместная деятельность взрослого и детей тематического характера
- Совместная со сверстниками игра

### Принципы построения занятий

- Системность.
- Учет возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.

### Схема и методика проведения занятий

	<b>Методы и приемы</b>
<b>Вводная часть</b>	Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации. Сюжет - завязка
<b>Основная часть</b>	Развитие сюжета В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора - рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу.
<b>Заключительная часть</b>	Контрольный вопрос детям (Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала)

### 3. Организационно-педагогические условия реализации Программы

#### 3.1. Учебный план

Возрастная группа	Наименование программы	Кол-во детей в группе	Длительность занятия (минуты)	Кол-во занятий в неделю	Кол-во занятий в месяц/год
4-5 лет	Дополнительная общеобразовательная программа социально педагогической направленности «Занимательная математика»	12	20 мин	2	8/64
5-6 лет		12	25 мин	2	8/64
6-7 лет		12	30 мин	2	8/64

#### 3.2. Календарно-учебный график

№	Тема	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
1	Создание образа предмета	1	-	1	-	-	-	-	-
2	Конструирование по схемам	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	1	1	1	1	-	1	-	-
4	Соотношение цифры с количеством предметов	1	1	1	1	1	1	1	-
5	Знакомство со свойствами гибкости и прозрачности	-	-	1	1	1	-	1	1
6	Пространственные представления	1	1	1	-	-	1	1	1
7	Конструирование	1	-	-	1	1	-	-	-

	путем вышивания								
8	Трансформирование фигуры по 1 -6 по схеме и заданным условиям	-	-	1	-	1	1	-	1
9	Ориентирование на плоскости, графический диктант	1	1	1	-	1	1	1	1
10	Установление связи и зависимости между группами	1	1	-	1	1	-	1	1
11	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	-	1	-	1	-	1	1	1
12	Ориентирование в пространстве	-	1	-	1	1	1	1	1
Занятия в месяц	4-5 лет	8	8	8	8	8	8	8	8
	5-6 лет	8	8	8	8	8	8	8	8
	6-7 лет	8	8	8	8	8	8	8	8
Занятия в год	64								

### 3.3. Перспективное планирование

#### Дети 4 - 5 лет

месяц	Вид деятельности	Задачи
октябрь	1. Чудо-Цветик 1. Игра «Сказочная птица» 2. Квадрат Воскобовича. Игра «Конфета» 3. Игра «Черепашка - пирамидка». (2 занятия) 4. Волшебная восьмерка (2 занятия) 5. Чудо - соты (2 занятия)	- Формировать умение конструировать птиц по образцу; - Развивать внимание; - Формировать умение конструировать плоскостную фигуру; - Развивать умение создавать предметы по образцу и называть их.
ноябрь	1. Квадрат Воскобовича Игра «Конверт» 2. Игра - сказка «Нетающие льдинки озера Айс»; (2 занятия) 3. Кораблик «Плюх-плюх» (2 занятия) 4. Фонарики (2 занятия) 5. Чудо - крестики	- Развивать познавательные способности; - Познакомить детей с новой игрой; - Способствовать умению находить геометрические фигуры на пластинах и объединять в группу; - Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей по образцу.
декабрь	1. Квадрат Воскобовича. Игра «Летучая мышь», совместная деятельность;	- Способствовать развитию познавательных способностей;

	<p>2. «Нетающие льдинки» Игра «Письмо Деду Морозу»;</p> <p>3. Чудо - Цветик 1. Игра «Ёлочка от Деда Мороза».</p> <p>4. Игра «Ёлочка двухцветная» (2 занятия)</p> <p>5. Фонарики (2 занятия)</p> <p>6. Чудо - крестики</p>	<p>- Формировать умение складывать квадрат из треугольников по образцу;</p> <p>- Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей</p>
январь	<p>1. Игра - сказка «Четырёхцветный квадратик»;</p> <p>2. Игра - сказка «Чудо - крестики»;</p> <p>3. Чудо-Цветик 1 Игра «Лошадка»,</p> <p>4. Логоформочки -3(2занятия)</p> <p>5. Фонарики</p> <p>6. Шнур - малыш (2 занятия)</p>	<p>- Познакомить детей с четырёхцветным квадратом;</p> <p>- Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей;</p> <p>- Продолжать знакомить детей с сенсорными эталонами, совершенствовать процессы логического мышления;</p> <p>- Способствовать умению создавать фигуры путём сложения из частей по образцу</p>
февраль	<p>1. Квадрат Воскобовича Двухцветный, Игра «Семафор»</p> <p>2. Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Домики»;</p> <p>3. Игра - сказка о Геоконте. (2 занятия)</p> <p>4. Логоформочки</p> <p>5. Шнур - малыш (2 занятия)</p> <p>6. Игровизор</p>	<p>- Способствовать развитию познавательных способностей, мелкой моторики;</p> <p>- Развивать умение конструировать плоскостную фигуру;</p> <p>- Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их;</p> <p>- Познакомить детей с новой игрой;</p> <p>- Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле</p>
март	<p>1. Квадрат Воскобовича четырёхцветный. Игра «Квадратные забавы»</p> <p>2. Геококт. Игра «Большой и маленький стол»; (2 занятия)</p> <p>3 Чудо - Цветик 1. Игра «Подарок маме»</p> <p>4. Прозрачный квадрат (2 занятия)</p> <p>5. Игровизор</p> <p>6. Логоформочки</p>	<p>- Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</p> <p>- Способствовать развитию познавательных способностей;</p> <p>- Развивать умение различать предметы по размеру( большой, маленький), конструировать предметы соответствующего размера;</p> <p>- Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их</p>
апрель	<p>1. Квадрат Воскобовича. Игра «Звезда»</p> <p>2. «Прозрачный Квадрат». Игра «Придумай фигуру»;</p> <p>3. Чудо - крестики. Игра « Башня»</p> <p>4. Шнур Малыш</p> <p>5. Ёлочка двухцветная</p> <p>6. Игровизор (2 занятия)</p> <p>7. Черепашки -пирамидка</p>	<p>- Развивать умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры, мелкую моторику рук;</p> <p>- Способствовать созданию образов объектов с использованием образца;</p> <p>- Совершенствовать процессы логического мышления, свойства внимания и пространственного мышления.</p>
май	<p>1.Квадрат Воскобовича 2х цветный Игра «Мышка - норушка»</p>	<p>- Способствовать развитию внимания, мышления и творческого</p>

	<p>2. Чудо - цветик Игра «Зайчик - побегайчик»;</p> <p>3. Геоконт Игра « Теремок</p> <p>4. Шнур-затейник</p> <p>5. Кораблик Плюх Плюх</p> <p>6. Волшебная восьмёрка</p> <p>7. Чудо - крестики (2 занятия)</p>	<p>воображения, умения сравнивать;</p> <p>- Совершенствовать умение складывать предметы по образцу, путём сложения из частей;</p> <p>- Способствовать освоению детьми цветов радуги; развитию самостоятельно создавать образцы объектов.</p>
--	---	--

Дети 5-7 лет

месяц	Вид деятельности	Задачи
октябрь	<p>1. Геоконт</p> <p>2. Квадрат Воскобовича (двухцветный)</p> <p>3. Чудо крестики</p> <p>4. Логоформочки</p> <p>5. Игровизор</p> <p>6. Волшебная восьмёрка</p> <p>7. Нетающие льдинки озера Айс (2 занятия)</p>	<p>Закреплять порядковый счет в пределах 5. Развивать зрительное внимание, фонематическое восприятие. Воспитывать усидчивость. Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) Развивать мелкую моторику рук. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Формировать умение составлять изображение по схеме.</p>
ноябрь	<p>1. Геоконт</p> <p>2. Квадрат Воскобовича (двухцветный)</p> <p>3. Чудо – соты</p> <p>4. Логоформочки 3</p> <p>6. Прозрачный квадрат</p> <p>7. Шнур - малыш (2 занятия)</p> <p>8. Игровизор</p>	<p>Закреплять умение определять верхние левый и правый углы. Развивать творческое воображение, пространственное мышление. Формировать умение конструировать плоскостные фигуры (мышку, ежика). Развивать речь, пространственное и логическое мышление. Формировать умение правильно располагать детали в соте. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины.</p>
декабрь	<p>1. Квадрат Воскобовича (двухцветный)</p> <p>2. Чудо – соты</p> <p>3. Шнур - малыш</p> <p>4. Ёлочка двухцветная</p> <p>5. Ёлочка двухцветная (2 занятия)</p> <p>6. Чудо - крестики</p> <p>7. Нетающие льдинки озера Айс (2 занятия)</p>	<p>Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам (лодочку, рыбку). Развивать речь, воображение, творческие способности. Развивать глазомер, мелкую моторику рук. Воспитывать самостоятельность. Формировать умение с помощью шнура «вышивать» узор. Развивать умение конструировать предметные формы по схемам.</p>
январь	<p>1. Цифрята - зверята</p> <p>2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)</p> <p>3. Волшебная восьмерка</p> <p>4. Черепашки – пирамидка</p> <p>5. Чудо -соты</p> <p>6. Игровизор (2 занятия)</p>	<p>Закреплять знание детей о цифрах до 5. Развивать память. Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам «Летучая мышь», « Домик», « Красный квадрат» Развивать</p>

		воображение, зрительную память. Воспитывать самостоятельность, активность. Закрепить название геометрических фигур круг, квадрат, треугольник.
февраль	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)</li> <li>2. Цифрята - зверята</li> <li>3. Прозрачный квадрат</li> <li>4. Логофомочки (2 занятия)</li> <li>5. Игровизор</li> <li>6. Чудо - крестики</li> </ol>	<p>Способствовать освоению приемов конструирования фигур. Развивать сенсорные и познавательные способности. Закреплять умение детей находить цифры и соотносить число с его игровым названием. Развивать у детей умение сравнивать, анализировать. Воспитывать самостоятельность. Упражнять детей в сложении фигур по образцу. Развивать логическое мышление. Воспитывать интерес новой игре</p>
март	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Цифрята – зверята</li> <li>2. Чудо - цветик</li> <li>3. Прозрачный квадрат</li> <li>4. Логоформочки (2 занятия)</li> <li>5. Чудо - крестики</li> <li>6. Игровизор</li> <li>7. Кораблик Плюх - Плюх</li> </ol>	<p>Различать цифры от 1 до 5. Развивать мелкую моторику рук. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Формировать умение соотносить целое и части. Развивать математические представления. Воспитывать интерес к новой игре. Закреплять название геометрических фигур. Развивать творческие способности. Воспитывать самостоятельность.</p>
апрель	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Волшебная восьмерка</li> <li>2. Чудо - цветик</li> <li>3. Логоформочки</li> <li>4. Прозрачный квадрат</li> <li>5. Кораблик Плюх - Плюх (2 занятия)</li> <li>6. Ёлочка двухцветная</li> <li>7. Цифрята - зверята.</li> </ol>	<p>Закреплять прямой счет. Развивать память, мышление, воображение, речь. Воспитывать активность и самостоятельность. Развивать память, внимание, логическое мышление. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща. Упражнять в сложении цифры одного цвета. Развивать умение анализировать, сравнивать. Воспитывать самостоятельность, активность</p>
май	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игровизор</li> <li>2. Прозрачная цифра</li> <li>3. Волшебная восьмерка</li> <li>4. Фонарики</li> <li>5. Кораблик Плюх - Плюх</li> <li>6. Черепашки пирамидка</li> <li>7. Нетающие льдинки озера Айс (2 занятия)</li> </ol>	<p>Закреплять счет до 5 Развивать внимание, память, мышление, воображение. Воспитывать интерес к развивающими играми Воскобовича. Продолжать формировать умение детей сортировать пластинки по цвету, по количеству палочек на пластинке. Развивать монологическую речь. Закреплять знание детьми « Волшебных» слов. Развивать речь, внимание, память</p>

#### 4. Обеспеченность методическими материалами и средствами

Программно-методическое обеспечение программы, средства обучения	
Парциальная программа с указанием выходных данных	Харько Т.Г. , Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуального творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Сказочные лабиринты, игры. - СПб.: ООО РиВ, 2007
Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных	Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РиВ Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Издательство: Метода, 2013 Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Издательство: РиВ Харько Т.Г. Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик». — СПб.: ООО РиВ,2007г Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата . Методическая сказка. — СПб.: ООО РиВ 2007 г.
Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных	Игровой обучающий комплекс « Коврограф Ларчик» ООО «РИВ» («Развивающие игры Воскобовича В.В., 2010г.) РППС «Фиолетовый лес»

#### 4.1.Описание материально-технического оснащения Программы

Название	Описание
Геоконт Малыш со сказкой	Игра «Геоконт Малыш» - это малая версия оригинального «резиночного» конструктора, изобретенного Вячеславом Воскобовичем. Состав: Поле (245х250 мм, фанера, цветная пленка) с нанесенной координатной сеткой. В 33 точках сетки установлены пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый); резинка трех цветов; альбом схем; методическая сказка"Малыш Г ео, Ворон Метр и Я, дядя Слава". Параметры товара: упаковка - пленка, 250х245х20 Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, бумага
Коврограф Ларчик	Уникальное авторское пособие В. Воскобовича коврограф «Ларчик» Описание: Игровое поле из коврового материала со специальной разметкой незаменимо для проведения развивающих занятий. Поле прикрепляется к стене, на нем располагаются игровые элементы, которые легко перемещать, согласно игровым заданиям. Какие развивающие элементы включает в себя коврограф: 1. Игровое поле из коврового материала размером (1,25х1,25 кв.м, 100 клеток) 2. Разноцветные веревочки. Пять веревочек из контактной ленты длиной 1 м; 3. Разноцветные липучки: 25 разноцветных кружков из контактной ленты, 5 кружков с

	<p>держателями, пять зажимов 4. Цветные карточки. Это 10 карточек из ковролина всех цветов радуги, а также черная, белая и серая. Карточки снабжены липучкой для крепления на коврографе. 5. Буквы, цифры. В комплекте 90 карточек из прозрачной пленки: 15 с буквами красного цвета (гласные), 30 с буквами синего цвета (твердые согласные, твердый знак), 30 с буквами зеленого цвета (мягкие согласные, мягкий знак), 15 желтого цвета с цифрами и арифметическими знаками. 6. Забавные буквы - 10 картонных карточек с гласными. 7. Забавные цифры - 10 картонных карточек с изображением «зверят-цифрят»: 8. Кармашки и трехрядная касса, сделанные из ковролина и прозрачной пленки, служат для размещения карточек на коврографе. 9. Стрелочка и круговерт - деревянные инструменты для «рисования» кругов, измерения отрезков и направлений. 10. Методическое пособие. Параметры товара: игровое поле 1,2х1,2 м, кармашки 75х75 мм, касса 295х300 мм, карточки 85х100 мм, длина стрелки 180 мм, длина круговерта 205 мм, цветные карточки 75х75 мм, диаметр кружков от 10 мм до 20 мм, методичка 30 страниц, упаковка - полиэтиленовая сумочка, размер 320х430х120 мм, вес 850 г Развиваемые качества методические пособия, обучение чтению и письму, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, пластмасса, ковролин, текстиль, картон</p>
Волшебная восьмерка	<p>Волшебная восьмерка - своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику. Состав: Поле для конструирования цифры (95х180 мм, фанера, пленка, шелкография) с закрепленной резинкой, нанесенным рисунком восьмерки и словами считалки; 7 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка); схемы сложения цифр. Параметры товара: упаковка - пленка, размер 180х95х8 мм Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
Игровизор	<p>Игровизор - средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, дорисовки и др. Состав: Игровизор Воскобовича представляет собой два скрепленных пружиной листа формата А4. Первый лист ламинированный картон, расчерченный в клетку. На верхних и нижних углах расположены животные, для ориентировки на листе: лев, павлин, пони, лань. Второй лист - прозрачный пластик, по которому предстоит рисовать маркером на водной основе. Между листами помещаем страницы развивающих пособий, и выполняем их. Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал , картон</p>
Квадрат 2-х цветный + сказка	<p>Состав: Игра "Квадрат Воскобовича" (двухцветный) - квадратная основа из ткани (140х140 мм) с нанесенными треугольниками из плотного картона; методическая сказка "Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата". Параметры товара: упаковка пленка, размер 145х145 мм. Вес: 30 гр. Развиваемые</p>

	<p>качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал текстиль, картон</p>
Квадрат 4-х цветный	<p>Состав: На квадратную основу из ткани (140x140 мм) нанесены треугольники из плотного картона. Одна сторона "Квадрата" - красного и синего цвета, другая - зеленого и желтого; альбом схем. Параметры товара: размер 145x145 мм, упаковка - пакет, вес 30 г Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал текстиль, картон</p>
Кораблик Плюх - Плюх	<p>Воскобович В. В. Развивающая игра «Кораблик Плюх-Плюх» Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• кораблик с 5 мачтами</li> <li>• 15 флажков пяти цветов</li> <li>• шнурок длиной 60 см</li> <li>• инструкция с заданиями Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них умещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок. Палуба и мачты сделаны из толстой прочной фанеры. Параметры товара: длина кораблика 290 мм, высота мачт от 30 до 130 мм, размер флажков 25x40 мм, длина шнурка 600 мм, упаковка - целлофановый пакет, вес 150 г Развиваемые качества методические пособия, обучение математике и логике, творческие способности Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, текстиль, металл</li> </ul>
Чудо - крестики - 1	<p>Воскобович В. В. «Чудо-крестики» - развивающая игра, которая учит малышей считать, различать основные цвета, знакомит с самыми простыми геометрическими формами и понятием величины. Состав: Поле (147x208 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей (фанера, цветная пленка): 4 в форме крестиков (1 целая и 3 составные), 3 - круг и его половины; альбом фигурок и инструкция Параметры товара: упаковка - пленка, размер 210x150x5 мм Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
Чудо - крестики 2	<p>Воскобович В. В. «Чудо-крестики» - развивающая игра, которая учит малышей считать, различать цвета, знакомит с геометрическими формами и понятием величины. Состав: Поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (фанера, цветная пленка): 1 целая и 6 составных; альбом фигурок и инструкция Параметры товара: упаковка - пленка, размер 210x300x5 мм Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
Логоформочки 3 (с держателями)	<p>Воскобович В. В. Логоформочки - это рамки-вкладыши, с которыми малыши запоминают геометрические фигуры,</p>

	<p>усваивают понятие симметрии. Логоформочки-3, состав</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• игровое поле-рамка</li> <li>• 9 фигур</li> <li>• 6 составных частей эталонных фигур</li> <li>• 3 подвижные линейки</li> </ul> <p>• инструкция Игровое поле состоит из 9 квадратов, каждый из которых разделен пополам пунктиром. В комплекте 3 эталонные фигуры: круг, квадрат и треугольник. Параметры товара: упаковка - пленка, размер 210x300x5 мм Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
Логоформочки 5 (с держателями)	<p>Воскобович В. В. Логоформочки- это рамки-вкладыши, с которыми малыши запоминают геометрические фигуры, усваивают понятие симметрии. Геометрия для них - простая и увлекательная игра. Главное подобрать эффективный инструмент обучения. Логоформочки Воскобовича №5, состав</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• игровое поле-рамка</li> <li>• 25 фигур</li> <li>• 10 составных частей эталонных фигур: круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.</li> <li>• 5 подвижных линеек</li> </ul> <p>• инструкция Игровое поле состоит из 25 квадратов, каждый из которых разделен пополам пунктиром. Эта ось помогает ребенку конструировать фигуры из составных частей. Для этого необходимо приложить к квадрату подвижную линейку и вставить в нее детали. Параметры товара: рамка 295x210x5 мм, формочки от 32x17x3 до 33x33x3 мм, упаковка - пленка, вес 270 г Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
Прозрачная цифра	<p>Прозрачная цифра - игра Вячеслава Воскобовича, направленная на развитие математических способностей. Пособие дает представление о количестве, пространственных отношениях и классификации предметов по признакам. Состав: 24 пластинки на прозрачной пленке ПВХ (297x105 мм) с нарисованными цветными полосками в различном пространственном положении; карточки-трафареты с цветными цифрами от 0 до 9 (по принципу электронной восьмерки); инструкция</p>
Прозрачный квадрат со сказкой	<p>Воскобович В. В. Дидактический материал для детей от 3 до 9 лет. В «Прозрачный квадрат» Воскобовича входит 30 пластинок из прозрачного пластика (62x62 мм), на каждую нанесено изображение геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника; альбом фигур; методика-сказка "Подарок хранителя...", а также 5 пластин с фиолетовыми фигурами. Эта дидактическая игра упакована в полиэтиленовую пленку. Приложение альбом фигур; методика-сказка "Подарок хранителя озера Айс" Материал: бумага, пленка ПВХ Размер упаковки: 30,5x15,5 см, Вес, г: 56 Производитель: Развивающие Игры Воскобовича (Россия) Серия: Прозрачный квадрат Габариты, см: Длина=30, Ширина=15, Высота=0.2</p>
Шнур-затейник: игра	<p>Шнур-затейник - развивающая игра от Вячеслава Воскобовича</p>

	Состав: Игровое поле (240x130 мм, фанера, цветная пленка) с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками; 3 шнура - красный, зеленый и синий; схемы узоров, цифр и слов; методика-сказка «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир». Параметры товара: размер дощечки 240x120 мм, упаковка - пакет Развиваемые качества обучение чтению и письму, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, текстиль
Шнур - малыш	Игра способствует развитию ориентировки в пространстве, точным движениям пальцев рук. Состав: Игра предназначена для детей 3-8 лет. Основа представляет собой дощечку 7x13см с выпуклыми дырочками-кнопками (3 ряда по три шт .в каждом), шнурок
Счетовозик 3-7	Счетовозик - увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк» Пособие представляет собой игровое поле в виде паровозика. На нем расположено 27 кнопок, через которые продевается шнурок. У паровозика 21 окошко, в 20 из них горят фонарики (закрашенные красным клеточки). Состав: Игровое поле (280x200 мм, фанера, шелкография) в форме паровозика с закрепленными тремя рядами кнопками (1-й - числа первого десятка, 2-й - цифра 0 и арифметические знаки, 3-й - числа второго десятка); шнурок; инструкция. Параметры товара: размер паровозика 280x200 мм, упаковка - пакет Развиваемые качества обучение математике и логике, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево
Фонарики с держателями	Воскобович В. В. Фонарики - развивающая игра. Она направлена на изучение геометрических форм и соотношения 34 формы) с держателями Фонарики Ларчик 1,5 - 7 размеров. Состав: Игровое поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка желтого цвета, шелкография); 10 фигур-вкладышей (фанера, пленка красного и зеленого цветов) с держателями: 5 целых маленького размера и 5 составных большого размера; альбом фигур. Материал: дерево. Размер рамки: 20,5 x 29,5 см. Вес, г: 254 Размер самой большой фигуры: 9 x 9 см. Размер самой маленькой фигуры: 2,5 x 4,5 см. Производитель: Развивающие игры Воскобовича (Россия) Габариты, см: Длина=29.5, Ширина=21, Высота=2
Черепашки. Пирамидки	«Черепашки» - пирамидка, разработанная известным производителем развивающих игрушек Вячеславом Воскобовичем. Пособие представляет собой поле с тремя стержнями, на которые необходимо насаживать разноцветные детали-пластины (всего их семь). Самая маленькая деталь имеет размер 3,5 см, а самая большая - 7 см. К игре идет инструкция и альбом со схемами. Состав: Поле (фанера, пленка, шелкография); 21 фигурка-черепашка семи цветов радуги; инструкция
Чудо - соты 1	Чудо-соты 1 - это головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач. В процессе игры ваш ребенок складывает из предложенных деталей различные силуэты. У него получаются животные, домики, транспорт и другие узнаваемые объекты окружающего мира. Состав: Поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка); 5 фигур-вкладышей в форме сот (фанера, цветная пленка): 1 целая и 4 составные;

	альбом фигурок. Параметры товара: размер планшета 296x210x6, размер сот 75x85 мм, упаковка - пленка, вес 240 г Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие, творческие способности Бренд Развивающие игры Воскобовича
Чудо - цветик	Чудо-цветик - это конструктор, головоломка и математическое пособие. Игра представляет собой дощечку с двумя рамками в форме цветочков. В наборе 2 набора вкладышей. В первом наборе 10 лепестков одного цвета. Во втором наборе 4 разноцветных детали: "однодолька", "двудолька", "трехдолька". "четыредолька". Также в набор входит инструкция и альбом фигурок. Параметры товара: размер рамки 280x120x4 мм, размер одного лепестка 50x25 мм, упаковка - пакет, вес 140 г Возраст 3-5 лет, 5-7 лет Пол любой Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие, творческие способности Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, цветная пленка
Сказочные образы	Ворон Метр, Галчонок Каррчик, Гусеница Фифа, Долька, Китенок Тимошка, Комплект "Гномы", Комплект "Гусь и Лягушки", Краб Крабыч, Крутик По, Лопушок, Магнолик, Луч Владыка, Малыш Гео, Медвежонок Мишик, Незримка Всюсь, Околесик, Паучок, Пчелка Жужа, Филимон Коттерфильд.

### 5. Контроль за реализацией программы

№	Направление контроля	Методы контроля	Дата проведения	Ответственные за контроль
1	Ведение документации	документальный	1 в квартал	Старший воспитатель
2	Создание условий (материально-технические, программно-методические) для реализации программы	документальный	1 в квартал	Старший воспитатель
3	Уровень достижений воспитанников по реализации программы	мониторинг	май	Старший воспитатель
4	Удовлетворенность родителей (законных представителей)	анкетирование	январь	Заведующий
5	Проведение итоговых мероприятий по реализации программы		май	Старший воспитатель

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

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

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

### Принципы педагогической диагностики

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

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

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

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

### Методы проведения педагогической диагностики

**Формализованные методы:** диагностическое задание, диагностическая ситуация. **Малоформализованные методы:** наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности. **Педагогическая диагностика проводится два раза в год** (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

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

низкий уровень - ребенок не может выполнить все параметры оценки;

средний уровень - ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки; высокий уровень - ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки. Протокол педагогической диагностики заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

### Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

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

		<p>свободные места в «корзинках».</p> <p>Высокий-задание выполняет самостоятельно;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий-не может выполнить все параметры.</p>
<p>Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»</p>	<p>Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9.</p>	<p>Задание: На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть, и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр.</p> <p>Высокий- выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий-не может выполнить все параметры</p>
<p>Ориентировка в пространстве, и во времени</p>	<p>Диагностическое задание «Цифры»</p>	<p>Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9.</p> <p>Задание: Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку.</p> <p>Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи».</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Пространственные отношения»</p>	<p>Игра «Коврограф», разноцветные веревочки - самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты.</p> <p>Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструктивные решения в процессе</p>	<p>Диагностическое задание «Сложи квадрат»</p>	<p>Игра «Прозрачный квадрат» - в результате перекладывания, изменения способов размещения сложить квадрат.</p> <p>Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.</p> <p>Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается</p>

		<p>наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геоконт» - сконструировать предметы разных размеров. Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Речевые высказывания ребенка</p>	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p>Игра «Чудо - цветок» -составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) - пересказ сюжета сказки. Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>

	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p>Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому, и составить предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Этапность действий,</p>	<p>Диагностическое задание «Задание на внимание»</p>	<p>Игра «Черепашка» - разобрать, и собрать черепашку. Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Умеет принимать общую цель</p>	<p>Диагностическое задание «Общая цель»</p>	<p>Игра: « Чудо соты» Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.) Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами. Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Создание постройки по замыслу, схемам</p>	<p>Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»</p>	<p>Игра «Геоконт»-свободное моделирование Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.</p>

		<p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструирование по словесной модели.</p>	<p>Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»</p>	<p>Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет.</p> <p>Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».</p> <p>Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Построение симметричных и несимметричных фигур</p>	<p>Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру</p>	<p>Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок)</p> <p>Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру -«крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу).</p> <p>Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка - конструирование предмета с опорой на модель.</p> <p>Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в</p>

		<p>разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в предметы.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки</p>
Поиск и установление закономерностей	<p>Диагностическое задание:</p> <p>«Установление закономерности»</p>	<p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого<sup>4</sup></p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: «Лого-формочки»</p> <p>Задание: педагог выкладывает фигуру "грибок" на линейке, а ребенку предлагается найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. Далее ребенок объясняет из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник).</p> <p>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>

**Протокол педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования интеллектуально-познавательной направленности  
«Занимательная математика»**

Дата: \_\_\_\_\_

Педагог: \_\_\_\_\_

Ф.И. ребенка	Систематизация математических представлений у детей.				Совершенствование речи, развитие эмоционально-образного и логического мышления.				Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.				Развитие мыслительных процессов				уровень		
	Количественные и порядковые числительные		Ориентировка в пространстве и во времени		Применять способы скрепления, соединения деталей		Этапность действий		Умеет принимать общую цель		Создает постройки по замыслу, схемам		конструирование по словесной модели		построение симметричных и несимметричных фигур,			поиск и установление закономерностей	
	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	

## 7. Список литературы

1. «Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет» В.В.Воскобович, Т.Г.Харько;  
«Развивающие игры в ДОУ» Т.Бондаренко.
2. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс.
3. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РиВ
4. Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Издательство: Метода, 2013
5. Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Издательство: РиВ Харько Т.Г. Воскобович В.В.  
Методическое пособие «Ларчик». — СПб.: ООО РиВ,2007г
6. Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях- превращениях Квадрата . Методическая сказка.  
— СПб.: ООО РиВ 2007 г.