

Муниципальное бюджетное дополнительное образовательное учреждение № 38

«Детский сад комбинированного вида»

Принято  
на заседании педагогического совета  
От \_\_\_\_\_  
Протокол № \_\_\_\_\_

**УТВЕРЖДАЮ:**  
Заведующая МБДОУ № 38  
\_\_\_\_\_ Е.В.Патракеева  
Приказ \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Дополнительная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«Веселые логические задачи методом развивающих  
игр Воскобовича»

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации программы: 2года

**Разработчик:**  
Беляева О.А.  
воспитатель

Кемерово.2023

## Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	2
1.1. Пояснительная записка	2
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Планируемые результаты	6
1.4 Учебный план	7
1.5 Календарный учебный график	11
Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий	12
2.1. Содержание программы	12
2.2. Условия реализации программы	21
2.3. Формы аттестации	22
2.4. Оценочные материалы	22
2.5. Методические материалы	23
3. Список литературы	24

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселые логические задачи методом развивающих игр Воскобовича» имеет социально-педагогическую направленность.

*Программа стартового уровня.* Для освоения программы предполагается использование и реализация общедоступных и универсальных форм организации учебного материала.

Программа разработана согласно нормативным документам:

- Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); - Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Устав МБДОУ № 38 «Детский сад комбинированного вида» и локальные акты учреждения.

#### ***Актуальность программы.***

За последние несколько лет произошли принципиальные изменения в экономике и обществе. Возникла необходимость обновления российского дошкольного

образования в соответствии с новыми требованиями Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС ДО).

Появление ФГОС ДО положило начало интенсивному обсуждению вопросов, связанных с обновлением содержания дошкольного образования, с новыми методами и формами работы педагогов, с апробацией в широкой практике новых педагогических технологий.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность воспитанников, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. Все это включают в себя игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Занимательность условного мира игры эмоционально положительно окрашивают монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы ребенка.

В игре ребенок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом. Именно в играх лучше всего развиваются восприятие, внимание, память, мышление и творческие способности.

Развивающие игры, включенные в занятия (непосредственно образовательную деятельность) делают процесс обучения интересным и занимательным, создают у детей оживленное, приподнятое рабочее настроение, помогают преодолевать трудности в усвоении учебного материала, повышают работоспособность детей на занятиях.

В настоящее время игровых технологий, применяемых в детских садах, очень много. Одним из самых творческих и самобытных подходов к развитию детей является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Если изначально данная технология была нацелена преимущественно на решение познавательных задач и интеллектуальное развитие дошкольников, сейчас, в условиях современного образования, значения развивающей технологии для всестороннего развития ребенка резко возросло. Теперь использование игр способствует успешной социализации, речевому и художественно-эстетическому развитию, а так же формированию представлений ребенка о мире природы и человека.

Главной особенностью технологии является то, что она содержит целый комплекс развивающих игр, которые логично, легко и эффективно включаются в привычный педагогический процесс. Все игры сопровождаются сказочными образами. Педагогам импонирует то, что рассматриваемая технология, помимо развития детских способностей, помогает раскрыться самому взрослому, реализовать его творческий потенциал.

### ***Особенности и новизна.***

В связи с тем, что государство стало уделять особое внимание проблемам качества дошкольного образования, появилась необходимость проанализировать образовательную деятельность ДОО и отнести ее к современным требованиям. Перед каждым взрослым участником воспитательно-образовательного процесса встала задача поиска новых путей развития и обучения детей.

На смену традиционным методам обучения и воспитания приходят новые, направленные на пробуждение у ребенка способности к познанию.

Становление познавательных процессов, и в том числе и воображения, не происходят самостоятельно, то есть произвольно. Отечественные психологи А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин доказывают, что психические процессы необходимо развивать во время деятельности, а ведущим видом творческой активности для дошкольников является игра.

Существует большое количество игр, способствующих развитию воображения и познавательных способностей детей дошкольного возраста. Важно подбирать те технологии и методики, которые помогают не только решить данную задачу, но и заинтересовать как педагога, так и детей. Данная задача полностью реализуется посредством технологии В.В. Воскобовича.

Особенности программы «Веселые логические задачки методом развивающих игр Воскобовича»:

1. *Широкий возрастной диапазон.* В одну и ту же игру могут играть дети и четырех, и семи лет. Это происходит потому, что к простому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся вопросов и познавательных заданий.

2. *Многофункциональность игр.* С помощью игр можно решить большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры, узнает и запоминает цвета и формы, учится ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику, совершенствует речь, развивает внимание, память, воображение.

*3.Вариативность игровых заданий и упражнений.* К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений направленных на решение одной образовательной задачи.

*4.Творческий потенциал каждой игры.* Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное и детям и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течении длительного времени.

### ***Отличительные особенности программы***

Хочется подчеркнуть, что важнейшим результатом регулярной практики решения таких логических задач методом игр Воскобовича, станет формирование у ребенка способности воспринимать на слух и правильно интерпретировать полученную информацию, делать верные выводы, формулировать простейшие умозаключения. Кроме того, в ходе рассуждений будут совершенствоваться логические приёмы умственных действий: сравнение, обобщение, анализ, синтез и другие. Но и это еще не всё, ведь собственно наполнение задачи, сам материал, на котором строится сюжет, может быть самого разного рода в зависимости от того, какие знания и навыки мы хотели бы дополнительно закрепить на занятии.

### ***Педагогическая целесообразность***

Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только на содержание предполагаемого материала, но и форма его подачи, которая может заинтересовать ребенка и повысить его познавательную активность. Использование развивающих игр В.В.Воскобовича позволяет существенно повысить интерес воспитанников к обучению.

***Объем и срок реализации программы*** – 64 часа, (с октября по май)

***Целевая аудитория.*** Программа адресована детям 5-7 лет.

***Форма и режим занятий.***

Обучение по программе в соответствии с частью 5, статья 14 Федерального закона № 273 «Об образовании в Российской Федерации» ведется на **русском языке** – государственном языке Российской Федерации.

***Форма обучения*** – очная.

***Основной вид организации образовательного процесса*** – подгрупповые занятия.

***Режим занятий.***

Проведение занятий планируется 1 раз в неделю во вторую половину дня, продолжительность занятия 25 минут. Занятия по программе проводятся в очной форме.

## 1.2. Цель и задачи программы

*Цель программы:* развитие познавательно-творческих способностей детей в игровой форме.

*Задачи:*

### **Образовательные**

- Формировать математические, пространственные представления;
- Совершенствовать связную речь, обогащать словарный запас;
- Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

### **Развивающие:**

- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях;
- Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами;
- Формировать графические навыки.

### **Воспитательные:**

- Поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности;
- Создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач;
- Учить быть усидчивым.

## 1.3. Планируемые результаты

В результате освоения дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Веселые логические задачки методом развивающих игр Воскобовича» дети умеют:

- дети осваивают сенсорные понятия (цвет, форма, величина), счёт, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- развита мелкая моторика рук;
- умеет общаться и взаимодействовать с взрослыми и сверстниками;

## 1.4 Учебный план

### Учебно-тематический план для детей 5-6 лет

№	Содержание занятия	Количество часов			Форма контроля
		всего	теори я	практ ика	
1	Вводное занятие.	1	0,5	0,5	беседа, игра
1.1	Диагностика				
1.2	«Фонарики», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)				
2	«Логоформочки 3» «Лепестки»	1	0,5	0,5	Игровое занятие
3	Коврограф «Фонарики»	1	0,5	0,5	Игровое занятие
4	«Дом для гномов». Узнай и дорисуй.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
5	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Фонарики»	1	0,5	0,5	Игровое занятие
6.	«Угощение для друзей». Игровизор.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
7.	«Что к чему?»	1	0,5	0,5	Игровое занятие
8.	«Чудо - цветик» «Кораблик «Плюх - Плюх»	1	0,5	0,5	Игровое занятие
9.	«Кораблик «Плюх - Плюх» Квадрат Воскобовича»	1	0,5	0,5	Игровое занятие
10.	Волшебная считалка Математические корзинки	1	0,5	0,5	Игровое занятие
11.	Магнолик удивляет Малыша Гео. Двухцветный квадрат.	1	0,5	0,5	Игровое занятие

12.	Цветок исполняет желания Двухцветный	1	0,5	0,5	Игровое занятие
13.	Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
14.	Фокусы Лисы Девятки Двухцветный квадрат.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
15.	У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
16.	Команда корабля отправилась в плавание. Четырёхцветный Квадрат	1	0,5	0,5	Игровое занятие
17.	Помощь команды корабля Девочке Дольке. Четырёхцветный Квадрат	1	0,5	0,5	Игровое занятие
18.	Друзья делят фигуры. Квадраты (Двухцветный, четырёхцветный)	1	0,5	0,5	Игровое занятие
19.	Серия «Чудоголовомки». Чудо - крестики - 2	1	0,5	0,5	Игровое занятие
20.	Чудоголовомки». Чудо -крестики - 3	1	0,5	0,5	Игровое занятие
21.	Игры Медвежонка и Китёнка	1	0,5	0,5	Игровое занятие
22.	Великая тайна Кота Филимона	1	0,5	0,5	Игровое занятие
23.	Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные цифры	1	0,5	0,5	Игровое занятие
24.	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	1	0,5	0,5	Игровое занятие
25.	Игры Малыша Гео	1	0,5	0,5	Игровое занятие
26.	Краб Крабыч украшает Чудо - острова	1	0,5	0,5	Игровое занятие
27.	Геоконт	1	0,5	0,5	Игровое занятие
28.	Украшения Гусеницы Фифы.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
29.	Как Лопушок ловил муху	1	0,5	0,5	Игровое занятие
30.	Друзья катаются с горки	1	0,5	0,5	Игровое занятие
31.	Комната теней	1	0,5	0,5	Игровое занятие
32.	Пчёлка Жужа рисует картинку	1	0,5	0,5	Игровое занятие
33.	Тайна волшебного плода знаний.	1		1	Беседа, игра, итоговая диагностика.
	Итого	33	16	17	

## Учебно-тематический план для детей 6-7 лет

№	Содержание занятия	Количество часов			Форма контроля
		всего	теори я	практ ика	
1	Вводное занятие.	1	0,5	0,5	беседа, начальная диагностика.
1.1	Повторение правил поведения на занятиях				
1.2	Диагностика				
2	Задачи Ворона Метра	1	0,5	0,5	Игровое занятие
3	Новые загадки	1	0,5	0,5	Игровое занятие
4	Шнур затейник	1	0,5	0,5	Игровое занятие
5	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	1	0,5	0,5	Игровое занятие
6.	Шнур затейник	1	0,5	0,5	Игровое занятие
7.	Квадрат Воскобовича	1	0,5	0,5	Игровое занятие
8.	Занятия в Школе Волшебства	1	0,5	0,5	Игровое занятие
9.	Замок Превращений. Шнуровки.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
10.	Чудо - крестики (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка)	1	0,5	0,5	Игровое занятие
11.	Игры Пчёлки Жужи с Крутиком По	1	0,5	0,5	Игровое занятие

12.	Крутик По ищет жителей Чудо - островов	1	0,5	0,5	Игровое занятие
13.	На арене Цифроцирка	1	0,5	0,5	Игровое занятие
14.	Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка	1	0,5	0,5	Игровое занятие
15.	В Замке Превращений встреча неожиданных гостей	1	0,5	0,5	Игровое занятие
16.	Девочка Долька и Красивая бабочка	1	0,5	0,5	Игровое занятие
17.	Незримка Всюсь получил оригинальный подарок	1	0,5	0,5	Игровое занятие
18.	Фокусы Филимона Коттерфильда	1	0,5	0,5	Игровое занятие
19.	Геоконт.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
20.	Артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	1	0,5	0,5	Игровое занятие
21.	В замке Превращений готовят праздничный обед	1	0,5	0,5	Игровое занятие
22.	Волшебные веревочки	1	0,5	0,5	Игровое занятие
23.	Паучку Юоку снится странный сон	1	0,5	0,5	Игровое занятие
24.	Космическое путешествие.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
25.	Как Ворон Метр снимал Фильм	1	0,5	0,5	Игровое занятие
26.	Геоконт	1	0,5	0,5	Игровое занятие
27.	Пятнашки.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
28.	Возвращение радужных гномиков в фиолетовый лес.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
29.	Как кораблик Брызг-брызг путешествовал.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
30.	Друзья пчелки Жужи	1	0,5	0,5	Игровое занятие
31.	Часики гусеницы Фифы.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
32.	Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.	1	0,5	0,5	Игровое занятие
33.	На день рождение к девочке Дольке.	1		1	Беседа, игра, итоговая аттестация
	Итого	33	16	17	

### 1.5 Календарный учебный график

График составлен на учебный год со 01 октября по 31 мая.

Занятия проводятся по подгруппам.

Объем программы в год: 33 ч

Количество занятий в неделю – 1, в месяц - 4.

**Недельная образовательная нагрузка ОД /Объем недельной образовательной нагрузки ОД в минутах**

<b>возраст</b>	<b>Количество ОД в неделю</b>	<b>Объем недельной образовательной нагрузки в минутах</b>
5-7 лет	1	25

#### Мероприятия, проводимые в рамках образовательной деятельности

Мониторинг достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

<b>Наименование</b>	<b>Сроки</b>	<b>Количество дней</b>
Первичный мониторинг (начало года)	октябрь	3дня
Итоговый мониторинг (конец года)	май	3 дня

#### Каникулярное время, праздничные (нерабочие) дни

Зимние каникулы 01.01.2024 г. – 10.01.2024 г. 10 дней

01.01.2025 г. – 10.01.2025 г. 10 дней

## **Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1 Содержание программы для детей 5-6 лет.**

#### **Тема 1. Вводное занятие**

**1.1** Знакомство с правилами поведения на занятиях, показать игры.

**1.2. «Фонарики», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).** Группировка фигур по цвету (красный, зеленый), определение размера (большой, маленький), решение простых задач на изменение размера, понимание пространственных характеристик «слева» и «справа». Складывание прямоугольника и треугольника путем сгибания квадрата пополам, по горизонтали и вертикали

#### **Тема 2. «Логоформочки 3» «Лепестки»**

Составление целого из двух частей придумывание образных названий. Поиск фигур по цвету (красный, зеленый, синий и желтый), конструирование силуэта «цветок» из четырех частей. Составление «башни» из фигур - головоломок по простому алгоритму (цвет). Поиск фигур по цвету, составление башни из фигур, понимание пространственных характеристик предметов относительно друг друга.

#### **Тема 3. Коврограф. Фонарики**

Поиск фигур по размеру (маленький и большой) составление по образцу горизонтального ряда по цветам радуги. Поиск геометрических фигур по цвету и размеру, сравнение по форме. Сравнение по форме, получение нового образа за счет перемещения предмета в пространстве (перевернуть).

#### **Тема 4. «Дом для гномов». Узнай и дорисуй.**

Тренировка умения двигаться в заданном направлении, использовать в речи предлоги над, под. Тренировка внимания и памяти. Работа над симметрией.

#### **Тема 5. Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Фонарики»**

Складывание фигур «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве. Сравнение по цвету, составление силуэта «домик» из двух частей по образцу.

#### **Тема 6. «Угощение для друзей»**

Закрепление о понятии состава числа. Закрепление образа цифр от 1-5. Обучение детей ориентироваться на игровизоре (верх, низ, слева, справа, середина); обводить заданное количество клеток.

### **Тема 7. «Что к чему?».**

Развитие зрительной памяти, внимания, мышления.

Развитие логического мышления и сообразительности. Соотнеси количество предметов с цифрой.

### **Тема 8. Чудо - цветик» «Кораблик «Плюх - Плюх»**

Творческое конструирование силуэтов «цветы», придумывание названий и составление простых описательных рассказов. Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа - налево», сравнение по цвету

### **Тема 9. «Кораблик «Плюх - Плюх» Квадрат Воскобовича»**

Умение восстановить в памяти и переделать в речи содержание предшествующей образовательной ситуации, определение высоты, количества предметов, тренировка мелкой моторики рук, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Складывание знакомых фигур разного цвета за счет перемещения частей в пространстве.

### **Тема 10. Волшебная считалка. Математические корзинки.**

В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше» «меньше», учатся добавлять и убавлять. Учатся определять пространственное положение предметов

Игры: Математические корзинки 5-10, малыш Гео, Чудо крестики 3.

### **Тема 11. Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео.**

Продолжить знакомство с игрой. Знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек.

Игры: сказка «Тайна Квадратика», конструктор цифр «Волшебная восьмёрка»

### **Тема 12. Цветок исполняет желания. Двухцветный квадрат.**

Развивать умения складывать фигуру путём перемещения частей в пространстве. Учить соотносить свойства предмета с предложенным образцом, выполнять задание по схеме сложения фигур.

Игры: Знакомство со сказкой. Чудо-крестики 2 Лепестки.

### **Тема 13. Артисты Цифроцирка. Двухцветный квадрат.**

Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, конструировать цифры из конструктора. Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.

Игры: Забавные цифры, конструктор цифр, прозрачные цифры. Поддерживать желание ребенка придумать сказку, приключение, записать придуманное ребенком.

#### **Тема 14. Фокусы Лисы Девятки. Двухцветный квадрат.**

Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами. Учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании.

Игры: Лиса-фокусница. Чудо-цветик. Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.

#### **Тема 15. У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат.**

Развивать умения составлять целое из разного количества частей, называть полученное число. Учить конструировать фигуры по собственному замыслу. Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.

Игры: Девочка Долька, Чудокрестики 2, Чудо-цветик Сказочная область «Фиолетовый лес». Встреча с персонажем вороном - Метром.

#### **Тема 16. Команда корабля отправилась в плавание. Четырёхцветный Квадрат.**

Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер. Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом).

Игра: Кораблик «Брызг-Брызг» Гусь и Лягушки, квадраты.

#### **Тема 17. Помощь команды корабля Девочке Дольке. Четырёхцветный квадрат.**

Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать фигуры в соответствии со схемой. Знакомство с новыми персонажами (Шуты) Учить складывать фигуры по схеме и заданным. Условиям.

Игра: Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Чудо-цветик, Геоконт и квадрат. Персонажи игры приходят в гости из Фиолетового леса.

#### **Тема 18. Друзья делят фигуры. Квадраты (Двухцветный, четырёхцветный).**

Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств. Учить применять полученные навыки при решении задачи, подбирать нужных персонажей, придумывать приключения героев.

Игра: Чудо-крестики, Шнур-затейник, пчёлка Жужа, Медвежонок и Китёнок Тимошка

#### **Тема 19. Серия «Чудоголоволомки и». Чудо-крестики-2.**

Продолжаем осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения.

Игра: Чудо-крестики 2

### **Тема 20. Чудоголоволомки ». Чудо-крестики-3.**

Учить конструировать по схеме, соотнося размер схемы и постройки видеть разницу, уметь соотнести между собой.

Игра: Чудо – крестики 3

### **Тема 21. Игры Медвежонка и Китёнка.**

Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры по точкам координатной сетки.

Игры: Геоконт , Чудо – крестики, Пчёлка Жужа, Краб Крабыч.

### **Тема 22. Великая тайна Кота Филимона.**

Развивать умения конструировать цифры из частей, находить геометрические фигуры.

Игры: Конструктор цифр, Логоформочки, Филимон Коттерфильд и Крутик П

### **Тема 23. Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные цифры.**

Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям. Развивать умение определять пространственные отношения элементов. Развивать память, внимание, речь.

Игры: Герои Цифроцирка, прозрачные цифры Математические корзинки.

### **Тема 24. Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами.**

Развивать умения действовать с числами, конструировать по координатным точкам. Учить создавать словесные модели цифр первого десятка.

Игры: «Математические корзинки 10», Геоконт, Забавные цифры, Гусеница Фифа

### **Тема 25. Игры Малыша Гео.**

Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями. Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия.

Игры: Конструктор цифр, Квадраты, Малыш Гео, Ворон Метр.

### **Тема 26. Краб Крабыч украшает Чудо острова.**

Развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их.

Игры «Фиолетовый лес». Конструктор цифр, Чудо-соты 1, Краб

### **Тема 27. Геоконт.**

Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)

Игры: Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

### **Тема 28. Украшения Гусеницы Фифы.**

Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости. Знакомство с конструктором. Разучивание считалки.

Игры: Конструктор буквы, Прозрачная цифра, пособие Лепестки, Гусеница Фифа.

### **Тема 29. Как Лопушок ловил муху.**

Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок, конструировать из них домик по схеме и словесной конструкции.

Игры: Чудо-крестики 2, Геоконт, Игровизор, Лопушок

### **Тема 30. Друзья катаются с горки. Геоконт.**

Развивать умения называть признаки сезона, придумывать и рассказывать о сказочной зиме, находить фигуры по форме, сравнивать их между собой.

Продолжить осваивать конструктор, составлять фигуры по образцу, по замыслу, переносить на бумагу, заштриховывать не выходя за линии, давать словесное описание.

Игры: «Фиолетовый лес» Чудо-крестики 2, геоконт и сказочные персонажи.

### **Тема 31. Комната теней.**

Продолжать знакомить с конструированием различных по сложности фигур, создавать сюжетную композицию, придумывать сказку. Развивать умения составлять предметный силуэт по схеме, понимать вертикальную линию симметрии.

Игры: «Фиолетовый лес» квадрат Воскобовича, Игровизор Малыш Гео и Краб Крабыч.

### **Тема 32. Пчёлка Жужа рисует картинку.**

Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать изображение.

Игры: Чудо – крестики 3, Игровизор, фломастеры. Пчёлка Жужа.

### **Тема 33. Итоговое занятие. Тайна волшебного плода знаний.**

Развивать умение сравнивать, анализировать, сопоставлять. Способствовать развитию произвольного внимания, памяти, связной речи.

Игры: Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Разноцветные веревочки», «Геоконт», «Игровизор», Ворон Метр, Гусеница Фифа, Лопушок.

## **Содержание программы для детей 6-7 лет.**

### **Тема 1. Вводное занятие.**

Повторение правил поведения на занятиях. Игры со знакомыми детям играми по желанию.

Игры: Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Разноцветные веревочки», «Геоконт», «Игровизор», «Шнур-затейник».

### **Тема 2. Задачи Ворона Метра.**

Развивать умения объяснять логическое значение слов, понимать соотношение часть-целое.

Игры: Геоконт, Чудо-цветик, квадрат Воскобовича, Фиолетовый лес.

### **Тема 3. Новые загадки.**

Закреплять умения делить фигуру на части, находить среди множества фигур одну по словесному описанию, придумывать загадку о предмете.

Игры: Логоформочки 5, Игровизор, Крутик По, Яблонька.

### **Тема 4. Шнур затейник.**

Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука.

Игры: Шнур-затейник.

### **Тема 5. Как зверята заполняли корзинки Магнолика.**

Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, определять состав десяти из двух меньших.

Игры: Математические корзинки 10, Забавные цифры, Магнолик

### **Тема 6. Шнур затейник.**

Продолжать игры со шнуровками. Поддерживать выполнение самостоятельно придуманных заданий. Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука.

Игры: Шнур-затейник

**Тема 7. Квадрат Воскобовича.** Учить конструировать фигуры по собственному замыслу. Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.

Игры: Квадрат Воскобовича.

### **Тема 8. Занятия в Школе Волшебства. Чудо – крестики.**

Развивать умения придумывать слова из заданных букв, определять предмет по его части, понимать классификацию транспорта. Учить работать в паре при составлении фигур по схемам. Развивать умения сравнивать, анализировать. Развивать зрительную память, пространственное мышление.

Игры: Ромашка, Чудо-крестики, Ворон Метр.

### **Тема 9. Замок Превращений. Шнуровки.**

Формировать умения решать задачи на складывание фигур разного цвета путём трансформации, поиск фигур по признакам. Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.

Игры: Прозрачная цифра, Змейка, шнуровки.

### **Тема 10. Чудо-крестики (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка).**

Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.

Игры: Чудо-крестики

### **Тема 11. Игры Пчёлки Жужи с Крутиком По.**

Развивать умения решать задачу на ориентировку в пространстве составлять предметный силуэт по схеме, понимать алгоритм расположение частей на игровом поле, придумывать цветы заданного цвета, предположения. Высказывать предположения.

Игры: Логоформочки 5, Чудо-цветик Крутик По, пчёлка Жужа.

### **Тема 12. Крутик По ищет жителей Чудо-острова.**

Развивать умения решать задачи на поиск фигур по признакам, придумывать действие за сказочного персонажа и рассказывать о них, конструировать контур по точкам координатной сетки, придумывать на что похоже изображение.

Игры: Чудо-крестики 3, Геоконт, коврограф, Крутик По, Мишка, Каррчик и Тимошка

### **Тема 13. На арене Цифроцирка.**

Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Игры: Волшебная восьмёрка, шнур-затейник, Забавные цифры, схема «бокал»

### **Тема 14. Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка.**

Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Игры: Волшебная восьмёрка, шнур-затейник, Забавные цифры.

### **Тема 15. В Замке Превращений. Встреча неожиданных гостей.**

Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета, рисовать контур квадрата по точка координатной сетки, делить фигур на части, решать задачу на сравнение их по размеру, вовлечь в беседу на тему «Нежданные гости».

Игры: Квадрат Воскобовича, Геовизор, листы бумаги и фломастеры.

### **Тема 16. Девочка Долька и Красивая бабочка.**

Развивать умения решать задачи понимать отношение «часть-целое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки.

Игры: Чудо-цветик, Чудокрестики 3, Прозрачные цифры и буквы, цветные квадраты, Долька, Лапушок, Фифа

### **Тема 17. Незримка Всясь получил оригинальный подарок.**

Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путём наложения пластинок друг на друга, придумывать и конструировать силуэт или картинку из частей, создавать контур предмета по рисунку.

Игры: Прозрачная цифра, Геоконт, Чудокрестики, Гео, Лопушок, Незримка Всясь, Мишик, Жужа.

### **Тема 18. Фокусы Филимона Коттерфильда.**

Развивать умения решать задачи понимать отношение «часть-целое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, называть животных одной среды обитания, конструирование их силуэтов из частей, придумывать загадки.

Игры: Чудо – цветик, Кот Филимон.

### **Тема 19. Геоконт.**

Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)

Игры: Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

### **Тема 20. Артисты Цифроцирка оказались в замке Превращений.**

Развивать умения располагать цифры в порядке возрастания значения. Решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа десять, придумывать прилагательные, характеризующие предмет, предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Игры: Математические корзинки 10, Шнур-затейник, Геовизор, Забавные артисты Цифроцирка.

### **Тема 21. В замке Превращений готовят праздничный обед.**

Развивать умения складывать фигуры по схеме и собственному желанию, рассказывать о назначении предмета, рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию её признаков, придумывать и составлять картинку из пластинок путём наложения их друг на друга.

Игры: Квадрат Воскобовича, Конструктор букв, Змейка, Прозрачная цифра, Прозрачный квадрат, Игровизор.

### **Тема 22. Волшебные веревочки.**

Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.

Игры: Шнуровки

### **Тема 23. Паучку Юку снится странный сон.**

Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки, видоизменять одни геометрические фигуры в другие, составлять фигуры головоломки из разных частей, выкладывать из них диагональный ряд, высказывать свои предположения.

Игры: Геоконт, Чудо-крестики 3. Схема лесенки, Паук Юк, ворон Метр.

### **Тема 24. Космическое путешествие.**

Развивать умение проводить классификацию, объединять предметы по какому-либо основному существенному признаку, развивать конструктивные и творческие навыки.

Игры: Коврограф, предметные картинки, Забавные цифры, персонажи Малыш Гео, Ворон Метр.

### **Тема 25. Как Ворон Метр снимал Фильм.**

Развивать умения придумывать и конструировать сюжетную картинку из частей по теме, придумывать по ней рассказ, выкладывать контур по точкам координатной сетки, переносить изображение на лист бумаги дорисовывать его до предметного контура.

Игры: Чудо-крестики-3, Геоконт, Геовизор, Квадрат Воскобовиа, Забавные буквы, Забавные цифры, все персонажи Фиолетового леса.

### **Тема 26. Геоконт**

Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)

Игры: Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк

### **Тема 27. Пятнашки.**

Развивать зрительное внимание, память, мышление. Закреплять умение ориентироваться на плоскости.

Игры: Коврограф, Разноцветные веревочки, Забавные цифры, МагНолик.

### **Тема 28. Возвращение радужных гномиков в Фиолетовый лес.**

Совершенствовать умение детей складывать предметные силуэты из геометрических фигур по замыслу; продолжать учить соотносить количество предметов с цифрой, ориентироваться в пространстве.

Игры: Забавные цифры, Весёлые фигурки, Прозрачный квадрат, Радужные гномы, Кораблик Брызг-брызг.

### **Тема 29. Как Кораблик Брызг-брызг путешествовал.**

Развивать умение сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, складывать предметные силуэты из частей, сравнивать с образом, находить ошибки.

Игры: Кораблик Брызг-брызг Чудо-крестики, Геоконт, Игровизор, сказочные персонажи.

### **Тема 30. Дружья пчелки Жужи.**

Развивать умение трансформировать фигуры, понимать пространственные отношения.

Игры: Прозрачный квадрат, квадрат Воскобовича, геоконт, Кораблик Брызг-брызг и сказочные персонажи.

### **Тема 31. Часики гусеницы Фифы.**

Закреплять у детей представление о времени, о часах. Обучать и развивать способность узнавать время по часам. Закреплять знания о числах от 1-12. Развивать навыки конструирования.

Игры: Коврограф Ларчик, часы Подсолнух, Забавные цифры, Круговерт и стрелочка, гусеничка Фифа и Лопушок.

### **Тема 32. Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.**

Развивать умения выбирать ряды и играть в них, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам, называть фрукты заданного цвета, видоизменять силуэт, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его видоизменения.

Игры: Логоформочки, Прозрачный квадрат, Малыш Гео, Крутик По.

### **Тема 33. Итоговое занятие. На день рождение к девочке Дольки.**

Проверка уровня сформированности у детей математических представлений.

Игры: Девочка Долька, кораблик Брызг-брызг, Разноцветные веревочки, Игровизор.

## **2.2 Условия реализации программы**

- столы и стулья, соответствующие возрасту детей согласно требованиям СанПин
- игровое поле «Коврограф Ларчик»
- игровизоры, маркеры
- учебно-методические и игровые материалы по программе

### 2.3. Формы аттестации

Формы аттестации: педагогическое наблюдение, опрос, анализ выполнения заданий в игровизорах, самостоятельная работа, контрольное занятие. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, перечень готовых работ, отзывы детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: диагностическая карта, контрольная работа, открытое занятие.

Оценка усвоения знаний воспитанников происходит постоянно в ходе образовательной деятельности. Проверяется понимание и усвоение каждой темы, при необходимости проводится дополнительное индивидуальное занятие. Данная система работы позволяет достигнуть полного усвоения программного материала всеми воспитанниками. В конце обучения запланировано итоговое занятие по закреплению и проверке полученных знаний.

Одной из форм подведения итогов реализации данной программы является проведение подгруппового или индивидуального занятия с присутствием родителей. Свообразным показателем эффективности проводимых занятий могут быть отзывы родителей о повышении интереса к обучению чтению.

### 2.4. Оценочные материалы

Цель диагностики: выявление уровня развития внимания, кратковременной речевой памяти, кратковременной зрительной памяти, логического мышления, наглядно-образного мышления, восприятия, воображения.

Психический процесс	Название методики	Название методики
ВНИМАНИЕ	«Найди отличия» «Сложи картинку»	Н.Гатанова, Е.Тунина
КРАТКОВРЕМЕННАЯ РЕЧЕВАЯ ПАМЯТЬ	«Исследование словесной памяти»	Н.Гатанова, Е.Тунина
КРАТКОВРЕМЕННАЯ ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ	«Исследование зрительной памяти»	Н.Гатанова, Е.Тунина
ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ	«Разложи по размеру»	Н.Гатанова, Е.Тунина
НАГЛЯДНО-ОБРАЗНОЕ МЫШЛЕНИЕ	«Нелепицы»	Р.С.Немов
ВОСПРИЯТИЕ	«Какие предметы спрятаны в рисунках»	Р.С.Немов
ВООБРАЖЕНИЕ	«На что похоже»	Н.Гатанова, Е.Тунина

Обработка и анализ результатов:

0 баллов – с заданием не справился: уровень развития не сформирован.

1 балл – с заданием справился с помощью педагога: уровень развития сформирован в

недостаточной мере.

2 балла – с заданием справился полностью: уровень развития сформирован в достаточной мере.

Таблица результатов:

Фамилия имя ребенка	1блок Упр. на развитие внимания	2блок Упр. на развитие кратко временной речевой памяти	3блок Упр. на развитие кратко временной зритель ной памяти	4 блок Упр. на развитие логического мышления	5 блок Упр. на развитие наглядно образного мышления	6 блок Упр. на развитие восприятия	7блок Упр. на развитие воображения
1							
2							
3							
4							
5							

## 2.5. Методические материалы

Материалом являются развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры Воскобовича» (ООО «РИВ»). Им свойственны:

- вариативность и некая незавершенность игровых действий, то есть возможность решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные

игровые задания и задачи;

- широкий возрастной диапазон участников игр – от малышей до взрослых;

- возможность проявлять творчество и детям, и взрослым. Все это помогает поддерживать

детский интерес в течение длительного времени, а взрослому использовать различные

методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

«Коврограф «Ларчик»

Все персонажи фиолетового леса, Забавные цифры, Забавные буквы

Игры для детей 5-6 лет:

«Фонарики»

«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

«Кораблик «Плюх - Плюх»

«Лепестки»

«Чудо - крестики 1»

«Черепашки»

«Разноцветные веревочки»

«Чудо - цветок»

«Геоконт»

«Прозрачный квадрат»  
«Игровизор»  
«Прозрачная цифра»  
«Шнур-затейник»  
«Математические корзинки 1-5»

Игры для детей 6-7 лет:

Волшебная восьмёрка  
Шнур-затейник  
Прозрачный Квадрат  
Квадрат Воскобовича,  
Геовизор  
Чудо-цветик  
Чудо-крестики 3  
Чудо-крестики 2  
Прозрачные цифры и буквы  
Цветные квадраты  
Математические корзинки 5-10  
Шнур-затейник  
Ромашка  
Змейка  
Квадрат Воскобовича  
Игровизор  
Геоконт

### **3. Список литературы**

1. Буйлова Т.Н. Технология разработки и оценки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: новое время – новые подходы. Методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2015. – 272с.
2. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника: кн. для воспитателей дет. сада и родителей. М., 1996.
3. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича. Д\П., 2008. №10.
4. В.Воскобович «Сказочные лабиринты игры». СПб., 2000
5. Универсальные средства «Коврограф Ларчик» и «Мини Ларчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: методическое пособие /под ред. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой. -Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО.-288 с.:2017

