

КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
РАЙОНА «ГАЗИМУРО-ЗАВОДСКИЙ РАЙОН»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 01 » 12 2022 года  
Протокол № 3

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
естественно - научной направленности  
по играм В.В. Воскобовича  
«Ларчик знаний»**

Возраст обучающихся 6-7 лет.  
Срок реализации: 1 год

Автор составитель:  
Бобылева Оксана Викторовна  
педагог дополнительного  
образования

пст Н-Широкинский, 2022г

## Содержание

1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Цель и задачи программы.....	5
3.	Планируемые результаты.....	6
4.	Учебный план.....	6
5.	Содержание программы.....	10
6.	Методическое обеспечение.....	18
7.	Список литературы.....	20
8.	Приложение .....	21

## Пояснительная записка

Программа дополнительного образования естественно – научной направленности по играм В.В. Воскобовича «Ларчик знаний» разработана в соответствии с:

- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся";
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Уставом МУДО ДЮСШ «Газимуро-Заводского района»

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Просмотрев авторский курс В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста», у меня возникла идея создания кружка для воспитанников нашего ДОУ с использованием игр Воскобовича. Особенно меня привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный творческий потенциал игровых упражнений.

Используя данную программу, я опиралась на технологию «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения,

мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения.

**Актуальность** программы обусловлена тем, что предложенная комбинация игр представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно определяется предматематическая подготовка дошкольников, ознакомление их с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки.

### **Новизна программы**

Степень новизны данной программы заключается в следующем: обучение детей проходит в интересной игровой форме, используя авторский приём, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии.

Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры и буквы. Осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

В основе программы лежит система постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Особенностью программы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются игровым или сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интегративно осуществляется предматематическая подготовка, ознакомление с окружающим миром, развиваются речь, изобразительное умение, что способствует творческому развитию личности дошкольника.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей Воскобовича В.В. способствует эффективному естественно - научному развитию обучающихся.

### **Вид и направленность дополнительной образовательной программы**

Программа модифицированная, по содержанию является социально-педагогической, по функциональному предназначению естественно - научной, по форме организации - кружковой, по времени реализации - годичной.

#### **Отличительные особенности:**

Многофункциональность и универсальность. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

#### **Адресность программы:**

Программа ориентирована на детей 6-7 лет.

Наполняемость группы 20 человек.

Занятия проводятся 2 раза в неделю

Продолжительность занятия - 30 минут.

Занятия начинаются 1 сентября, заканчиваются 31 мая

Срок реализации Программы: 1 год.

Зачисление детей в группу дополнительного образования проходит на основе учёта интересов детей и запросов родителей. Могут, обучаться дети ОВЗ.

**Форма обучения:** очная, с использованием технологий дистанционного обучения. Зачисление детей в группу дополнительного образования проходит на основе учёта интересов детей и запросов родителей. Занятия проводятся в групповом помещении.

#### **Формы проведения занятий:**

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

**Цель программы:** создание условий для развития естественно-научных способностей детей дошкольного возраста, посредством игр В.В. Воскобовича.

#### **Задачи программы:**

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

- развитие аргументированной и доказательной речи;

- формирование психических качеств, обеспечивающих успешную познавательную адаптацию ребёнка к школе.

### Планируемые результаты для детей:

- дети освоят цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, будут уметь ориентироваться на плоскости;
- смогут концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- смогут анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- будет развиваться мелкая моторика рук.

### Для педагога:

- Повысить профессиональный рост педагога, его теоретический уровень;
- Внедрить современные формы и методы работы по интеллектуально-познавательному развитию воспитанников.

### Для родителей:

- Активизация участия родителей в познавательном развитии ребенка.

### Способы фиксации результатов

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года. (диагностические материалы Приложение 1)

### Учебно - тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество занятий	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации
			Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Повторение правил поведения на занятиях	1	30	15	15	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
2	Волшебная считалка Математические корзинки	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
3	Магнолик удивляет Мальша Гео Двухцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
4	Цветок исполняет желания Двухцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
5	Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
6	Фокусы Лисы Восьмерки Двухцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое	Беседа, наблю

						занятие	дение
7	У девочки Дольки появились цветы Двухцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
8	Команда корабля отправилась в плавание Четырёхцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
9	Помощь команды корабля Девочке Дольке Четырёхцветный квадрат	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
10	Друзья делят фигуры Квадраты (Двухцветный четырёхцветный)	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
11	Серия «Чудо-головоломки» Чудо-крестики-2	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
12	Серия «Чудо-головоломки» Чудо-крестики-3	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
13	Игры Медвежонка и Китёнка	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
14	Великая тайна Кота Филимона	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
15	Цирковое представление в Буквоцирке	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
16	Зверята собирают грибы в лесу Прозрачные цифры забавные цифры	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
17	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
18	Игры Малыша Гео	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
19	Краб Крабыч украшает Чудо-острова	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
20	Геоконт	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
21	Украшения Гусеницы Фифы	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
22	Как Лопушок ловил муху	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
23	В Буквоцирке	1	30	10	20	Беседа,	Беседа,

	появились новые артисты					Игровое занятие	наблюдение
24	Друзья катаются с горки	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
25	Комната теней	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
26	Пчёлка Жужа рисует картинку	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
27	Читайка на шариках	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
28	Задачи Ворона Метра	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
29	Читайка на шариках	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
30	Новые загадки	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
31	Шнур «Затейник»	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
32	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
33	Шнур «Затейник»	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
34	Гусеница Фифа учится читать	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
35	Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
36	Квадрат Воскобовича двухцветный	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
37	Занятия в Школе Волшебства	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
38	Замок Превращений Шнуровки	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
39	Чудо - крестики (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка)	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
40	Игры Пчёлки Жужи	1	30	10	20	Беседа,	Беседа,

	с Крутиком По					Игровое занятие	наблюдение
41	Крутик По ищет жителей Чудо -островов	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
42	На арене Цифроцирка	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
43	Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
44	Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
45	В Замке Превращений встреча неожиданных Гостей	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
46	Девочка Долька и Красивая бабочка	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
47	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
48	Незримка Всюсь получил Оригинальный подарок	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
49	Фокусы Филимона Коттерфильда	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
50	Б у к в о ц и р к	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
51	Артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
52	Геоконт	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
53	В замке Превращений готовят праздничный обед	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
54	Волшебные веревочки	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
55	Паучку Юку снится странный сон	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение
56	Геоконт	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблюдение

57	Математические корзинки Квадрат Воскобовича (двухцветный)	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблю дение
58	Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблю дение
59	Как Ворон Метр снимал Фильм в Фиолетовом лесу	2	60	20	40	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблю дение
60	Открытое занятие Путешествие по Фиолетовому лесу	1	30	10	20	Беседа, Игровое занятие	Беседа, наблю дение
	Итого	72	36	10	26		

### Содержание программы

Месяц/ № занятия	Тема занятия	Задачи	Игры
Сентябрь №1	Вводное занятие	Повторение правил поведения на занятиях. Игры со знакомыми детям играми по желанию	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки» «Геоконт» «Игровизор» Шнур «Затейник»
№2	Математические корзинки Волшебная считалка	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	Математические корзинки, малыш Гео «Чудо-крестики»
№3	Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео.	Продолжить знакомство с игрой. Знакомиться со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек	«Фиолетовый лес» с использованием сказки «Тайна Квадратика», конструктор цифр «Волшебная восьмёрка»
Октябрь №1	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.	Знакомство со сказкой. «Чудо-крестики» Лепестки

№2	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.	Забавные цифры, конструктор цифр, прозрачные цифры Поддерживать желание ребенка придумать сказку, приключение, записать придуманное ребенком.
№3	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	Лиса-фокусница, Чудо- цветик Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.
№4	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.	Девочка Долька, «Чудо- крестики» Чудо-цветик Сказочная область «Фиолетовый лес». Встреча с персонажем вороном - Метром.
№5	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)	Кораблик «Брызг- Брызг» Гусь и Лягушки квадраты
№6	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	Девочка Долька Гусь и Лягушки Чудо-цветик, Геоконт и квадрат Персонажи игры приходят в гости из Фиолетового леса
№7	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.	«Чудо-крестики» шнур- «Затейник» пчёлка Жужа Медвежонок и Китёнок Тимошка
№8	Серия Чудо-головоломки	Продолжаем осваивать конструктор.	«Чудо - крестики»

	«Чудо-крестики»	Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения	
№9	Чудо-головоломки «Чудо-крестики»	Учить конструировать по схеме, соотнося размер схемы и постройки видеть разницу, уметь соотнести между собой.	«Чудо – крестики»
№10	Чудо-головоломки «Чудо-крестики»	Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему	«Чудо – крестики»
Ноябрь №1	«Чудо-крестики» «Чудо-крестики»	Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему	Чудо «Чудо – крестики»
№2	Игры Медвежонка и Китёнка	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры по точкам координатной сетки	Геоконт «Чудо – крестики» Пчёлка Жужа Краб Крабыч
№3	Великая тайна Кота Филимона.	Развивать умения конструировать букву из частей, находить геометрические фигуры.	Конструктор букв Кот Филимон Коттерфильд и Крутик По
№4	Цирковое представление в Буквоцирке.	Развивать умения составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву. Развивать внимание, память, умение анализировать, развивать монологическую речь.	Сказочная область Фиолетовый лес Знакомство с новым персонажем «Магноликом» Конструктор букв «Чудо –соты» Кот Филимон
№5	Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные Цифры «Волшебная восьмерка»	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	Герои Цифроцирка прозрачные цифры Математические корзинки
№6	Прозрачные цифры, забавные цифры «Волшебная восьмерка»	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.	Герои Цифроцирка прозрачные цифры Математические корзинки

№7	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	Развивать умения действовать с числами, конструировать по координатным точкам Учить создавать словесные модели цифр первого десятка.	Игра Математические корзинки Геоконт Забавные цифры Гусеница Фифа
№8	Игры Малыша Гео	Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями. Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия	Прозрачные цифры Конструктор цифр Квадраты Малыш Гео Ворон Метр
Декабрь №1	Краб Крабыч украшает Чудо-острова	Развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их	«Фиолетовый лес» Конструктор цифр «Чудо - соты» Краб Крабыч
№2	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)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк
№3	Украшения Гусеницы Фифы.	Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости. Знакомство с конструктором. Разучивание считалки	Конструктор буквы Прозрачная цифра пособие Лепестки Гусеница Фифа
№4	Как Лопушокловил муху.	Развивать умения решать задачина поиск фигур-головолом, конструировать из них домик по схеме и словесной конструкции	«Чудо-крестики» Геоконт Игровизор Лопушок
№5	В Буквоцирке появились новые артисты.	Развивать умения выделять первую букву в словах, составлять букву из частей. Учить при помощи игрового пособия выстраивать изображение по словесной формуле и переносить изображение на Геоконт. развивать внимание, пространственное мышление, зрительный ориентир	Конструктор букв Геоконт персонажи буквоцирка (Арлекин, Орлекин и тд)
№6	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)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк
№7	Друзья катаются с горки. Геоконт	Развивать умения называть признаки сезона, придумывать и рассказывать о сказочной зиме, находить фигуры по форме, сравнивать их между собой.	Фиолетовый лес «Чудо-крестики» Геоконт Сказочныеперсонажи

		Продолжить осваивать конструктор, составлять фигуры по образцу, по замыслу, переносить на бумагу, заштриховывать не выходя за линии, давать словесное описание.	
№8	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)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк.
Январь №1	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)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк
№2	Геоконт 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	«Фиолетовый лес» квадрат Воскобовича Игровизор Малыш Гео Краб Крабыч
№3	Пчёлка Жужа рисует картинку	Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать изображение	«Чудо-крестики» Игровизор фломастеры Пчелка Жужа
№4	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, определять состав десяти из двух меньших	Математические корзинки Забавные цифры Магнолик
№5	Шнур затейник	Продолжать игры со шнуровками. Поддерживать выполнение самостоятельно придуманных заданий. Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука	Шнур - «Затейник»
№6	Гусеница Фифа учится читать	Развивать умение находить зеркально написанные буквы, понимать смысл прочитанных слов, составлять из букв слова. Находить фигуры по признакам.	Прозрачный квадрат Прозрачные буквы и цифры Лапушок и Гусеница Фифа
№7	Квадрат Воскобовича	Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	Квадрат Воскобовича

№8	Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек. Квадрат Воскобовича	Развивать умения конструировать букву из частей по схеме, составлять слово из букв, придумывать и конструировать силуэт «цветок», похожий на сказочного героя	Конструктор букв Шнур – «Затейник» Забавные буквы Девочка Долька Гусеница Фифа Пчёлка Жужа Кот Филимон
Март №1	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	«Фиолетовый лес» Ромашка «Чудо- крестики»
№2	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.	Прозрачная цифра Змейка Шнуровки
№3	Чудо-крестики (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка)	Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.	«Чудо-крестики»
№4	Игры ПчёлкиЖужи 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.	Чудо-цветик КрутикПо пчёлка Жужа
№5	Крутик По ищет жителей Чудо-островов	Развивать умения решать задача 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.	«Чудо-крестики» Геоконт Коврограф «Ларчик» Крутик По Мишка Каррчик и Тимошка.
№6	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,	«Волшебная восьмёрка» шнур-«Затейник» Забавные цифры схема

		предлагать варианты решения проблемной ситуации	
№7	Геоконт	Порядковый счет в пределе 20, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк
№8	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	«Волшебная восьмёрка» шнур-«Затейник» Забавные цифры схема
Апрель №1	Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк	Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях.	Геоконт шнур – «Затейник» Прозрачный Квадрат Кот Филимон Ворон
№2	В Замке Превращений встреча нежданных 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, вовлечьв беседу на тему « Нежданные гости»	Квадрат Воскобовича Геовизор листы бумаги и фломастеры.
№3	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	Чудо-цветик «Чудо- крестики» Прозрачные цифры и буквы Цветные квадраты Долька Лапушок Фифа
№4	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	Чудо-цветик «Чудо- крестики» Прозрачные цифры и буквы Цветные квадраты Долька Лапушок Фифа
№5	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из	Яблонька Крутик По Пчёлка Жужа

		заданных букв, придумывать характеристики сказочному предмету.	
№6	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному предмету.	Яблонька Крутик По Пчёлка Жужа
№7	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.	Прозрачная цифра, Геоконт «Чудо- крестики» Малыш Гео, Лопушок Незримка Всясь Мишик Жужа
№8	Фокусы кота Филимона Коттерфильда	Развивать умения составлять слоги из букв. А из слогов – слово. Называть животных одной среды обитания, конструирование их силуэтов из частей, придумывать загадки.	Чудо – цветик Кот Филимон Теремки Воскобовича
№9	Буквоцирк	Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях.	Геоконт шнур- «Затейник» Прозрачный квадрат Кот Филимон Ворон Метр
№10	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	Математические корзинки шнур- «Затейник» Геовизор Забавные артисты Цифроцирка
Май №1	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)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк
№2	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	Квадрат Воскобовича Конструктор букв Змейка Прозрачная цифра Прозрачный квадрат Игровизор

		признаков, придумывать и составлять картинку из пластинок путём наложения их друг на друга	
№3	Волшебные веревочки	Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.	Шнуровки
Май №4	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.	Геоконт «Чудо- крестики» Схема лесенки Паук Юк ворон Метр
№5	Геоконт	Порядковый счет в пределах 20, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геоконт Забавные цифры Весёлые фигурки Паук Юк
№6	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.	Прозрачный квадрат Малыш Гео КрутикПо
№7	Как Ворон Метр снимал Фильм в Фиолетовом лесу	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.	«Чудо-крестики» Геоконт Геовизор Квадрат Воскобовича Забавные буквы Забавные цифры персонажи Фиолетового леса.
№8	Итоговая диагностика	Диагностика развития психических процессов	Приложение 1

## Методическое обеспечение программы

### Методы и приемы:

Игровые приемы:

манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;

побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

**Практические приемы:**

манипуляция, превращение, складывание, выбор, складывание, показ, совместные действия, сравнение.

**Словесные приемы:**

диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);

игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

### **Принципы построения занятий кружка.**

- Системность.
- Учёт 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.

### **Материально-техническое обеспечение**

Материалом являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича»:

- Развивающая среда «Фиолетовый лес» на стене;
- Коврограф «Ларчик»;
- персонажи фиолетового леса;
- геоконт;
- квадраты Воскобовича;
- «Чудо-соты»;
- «Чудо-крестики»;
- «Волшебная восьмерка»;
- Шнур «Затейник».
- канцелярские принадлежности( карандаши, бумага, клей, краски, ножницы и другое)
- разнообразные методические пособия.

### **Условия реализации программы:**

- 1.Ознакомление и изучение специальных технологий;  
-владение формами и методами работы с дошкольниками.
- 2.Организация развивающей предметной среды:

-создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;

-оснащение комплектами игр и игровых пособий.

3. Организация педагогического процесса с детьми:

-программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы.

### **Кадровое обеспечение**

Программу реализует Бобылева Оксана Викторовна, воспитатель первой квалификационной категории. Имеет высшее образование (Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Читинский государственный университет», 2011 г), работает воспитателем в МДОУ Широкинский детский сад, педагог дополнительного образования по совместительству.

### **Формы аттестации/контроля**

Текущий контроль осуществляется педагогом, практически, на каждом занятии в форме педагогического наблюдения и результатов продуктивной деятельности. Контроль уровня достижения планируемых предметных результатов осуществляется два раза в год. Начальный контроль в начале учебного года в сентябре и итоговый в конце учебного года в мае. (Приложение 1)

Результаты обследования заносятся в разработанную таблицу. (Приложение 2)

## **Список литературы**

### **Литература для педагога:**

1. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ» Воронеж Метода 2013.;
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Сказочные лабиринты игры». СПб 2007.;
3. Воскобович В.В., Харько коврограф Т.Г. «Ларчик» (методическое пособие). СПб 207.;
4. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Геовизор». СПб 2007.
5. Крулехт М.В. «Предметный мир вокруг нас».СПб,2006.;
6. Михайлова, З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» [Текст] / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г. - 80 с.: ил.;
7. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.;
8. Интернет – ресурсы.

### **Для детей и родителей:**

1. Воскобович В.В. «Сказка о прозрачном квадрате». СПб 2006.
2. Воскобович В.В. «Сказка об удивительном Геоконте». СПб 2007.;
3. Воскобович В.В. «Сказка об удивительных приключениях – превращениях квадрата». СПб 2007.;
4. Интернет – ресурсы

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### **Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 6-7 лет**

#### **Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»**

*Цель:* определение особенностей развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

*Стимульный материал:* опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (5 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 5» или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается фигурки превратить в образы. Подумать, какую картинку он сможет из них сделать, и дорисовать так, как не смог бы никто. Постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, спросить, что именно он изобразил (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

*Критерии оценке результатов:*

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

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

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

(Приложение № 4 – «Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»).

#### **Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»**

*Цель:* определение сформированности ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

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

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющее направление «вверх вправо», зелёным цветом – имеющее направление «вверх влево», красным цветом – «вниз влево», жёлтым цветом – стрелочку по направлению «вниз вправо».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

(Приложение № 5 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

### **Задание 3. «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ»**

*Цель:* диагностика ориентировки в пространстве, умение на слух воспринимать и понимать последовательность действий, ориентирясь на направление.

*Стимульный материал:* игра «Шнур-Малыш», шнурок.

*Процедура проведения:* обучение: на дощечке три строки (верхняя, средняя и нижняя), три столбца (первый, второй и третий). Счёт слева направо. Основные приёмы: шнурок выныривает и ныряет, огибает кнопки. «слушай меня и следи за моими подсказками: шнурок выныривает из первой кнопки в первом ряду в средней строке». Далее ребёнок выполняет шнуровку по словесной инструкции: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок плохо ориентируется в направлении движения.

2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

### **Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК СИММЕТРИЧНО»**

*Цель:* диагностика уровня развития наглядно - действенного мышления, организация деятельности у детей, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* 6 матриц без рамки, квадраты из игры «Прозрачный квадрат», простой или чёрный карандаш.

*Процедура проведения:* задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных справа на рисунке, воспроизвести картинку, изображённые на этом же рисунке слева.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут не смог заштриховать ни одной пары, симметрия фигур отсутствует, фигуры не менее чем на одну четверть заштрихованы.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 0,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил всё задание, то есть нарисовал в пустых матрицах все шесть фигур, соблюдая симметрию.

### **Задание 5. «ПРОДОЛЖИ РЯД»**

*Цель:* диагностика степени развития логического мышления, способности ребёнка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

*Стимульный материал:* приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 2), пластинки из игры «Прозрачный квадрат».

*Процедура проведения:* на листе дан ряд из трёх картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвёртую.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок работал более 5 минут, не смог самостоятельно найти закономерность, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 5 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: допускал неточности в закономерности, почти во всех матрицах правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 5 минут выполнил задание, то есть нашёл закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвёртую фигуру, соблюдая симметрию.

(Приложение № 6 «Стимульный материал к заданию «Продолжи ряд»).

### **Задание 6. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»**

*Цель:* диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* игра «Чудо – Крестики 2», альбом со схемами или схематичными рисунками в уменьшенном размере, трафарет к игре «Чудо – Крестики 2».

*Процедура проведения:* ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.

*Критерии оценки результатов:*

0 баллов (низкий уровень) – ребёнок не справился с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребёнок не справился с заданием самостоятельно, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребёнок справился самостоятельно с заданием.

### **Задание 7. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»**

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

*Стимульный материал:* лист бумаги с изображением персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика, Девочки Дольки.

*Процедура проведения:* придумать сказку о предложенных героях.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Ф.И.	«Дорисуй фигуры»	«Стрелочки»	«Графический диктант»	«Повтори рисунок симметрично»	«Продолжи ряд»	«Конструирование по схеме»	«Придумай сказку»
Итого:							

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 135955613336665976574499022560335136778487908091

Владелец Кочнев Владимир Михайлович

Действителен с 20.06.2023 по 19.06.2024