

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 68 «РОМАШКА»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
Протокол №1 от 31.08.2023г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий
МАДОУ ДС №68 «Ромашка»
Т.Н.Градюк
Приказ № 375 от 31.08.2023г.

КОПИЯ ВЕРНА

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ПО
РАЗВИТИЮ
ЛОГИКО - МАТЕМАТИЧЕСКИХ
СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»



Нижевартовск

Содержание Программы:

№ п/п	Разделы Программы	Страница
1	Паспорт Программы	3
2	Пояснительная записка	5
2.1.	Цели и задачи программы	6
2.2.	Возрастные особенности детей	7
2.3.	Планируемые результаты освоения программы	8
2.4.	Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы	8
3.	Содержание программы	10
3.1.	Перспективный план	15
3.2.	Педагогическая диагностика по отслеживанию достижений детьми планируемых результатов освоения программы	23
3.3.	Материально-техническое обеспечение Программы	29
4.	Список используемой литературы	30

Паспорт программы	
Наименование Программы	Дополнительная общеразвивающая программа по развитию логико – математических способностей у детей 4-5 лет «Сказки фиолетового леса»
Основание для разработки Программы	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 22.11.89); ✚ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"; ✚ Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"; ✚ СанПиН 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; СанПиН 1.2.3685 -21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»; ✚ Программа Ханты –Мансийского автономного округа – Югры «Развитие образования в ХМАО – Югре на 2018 -2025 годы и на период до 2030 года»; ✚ Программа «Развитие образования города Нижневартовска на 2018 -2025 годы и на период до 2030 года» ✚ Программа «Развитие МАДОУ г. Нижневартовска ДС №68 «Ромашка» на 2018 -2025 годы и на период до 2030 года» ✚ Устав муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения города Нижневартовска детского сада №68 «Ромашка»
Заказчики Программы	Родители (Законные представители)
Исполнитель Программы	МАДОУ г. Нижневартовска ДС №68 «Ромашка»
Цель Программы	Развитие логико - математических способностей у детей среднего дошкольного возраста посредством развивающих игр В. Воскобовича.
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Развитие у ребенка 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). ✚ Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально -образного и логического начал; ✚ Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Планируемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Развита познавательный интерес, желание и потребность узнать новое; ✚ Развита наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности; ✚ Развита воображение, креативность мышления; ✚ Сформировано развитие эмоционально – образного и логического начал. ✚ Сформировано базисное представление об окружающем мире, математических и речевых умений
Срок реализации Программы	1 год

2. Пояснительная записка

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

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 успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периодам – школьного детства.

Одним из средств интеллектуального 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. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

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 - интеллектуально - творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Фиолетовый лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

2.1.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей среднего дошкольного возраста посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Развитие у ребенка 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).
- Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально -образного и логического начал;
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Принципы и подходы к формированию Программы

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

2.2. Возрастные особенностей детей

Возрастные особенности детей среднего дошкольного возраста

Пятый год жизни является периодом интенсивного роста и развития организма ребенка. Возникает и совершенствуется умение *планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел*, который, в отличие от простого намерения, включает представление не только о цели действия, но и способах ее достижения. Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношение между ними. Важным психическим новообразованием детей среднего дошкольного возраста является *умение оперировать в уме представлениями о предметах, обобщенных свойствах этих предметов, связях и отношениях между предметами и событиями*. Понимание некоторых зависимостей между явлениями и предметами порождает у детей повышенный интерес к устройству вещей, причинам наблюдаемых явлений, зависимости между событиями, что влечет за собой интенсивное увеличение вопросов к взрослому: как?, зачем?, почему? На многие вопросы дети пытаются ответить сами, прибегая к своего рода опытам, направленным на выяснение неизвестного. Если взрослый невнимателен к познавательным запросам дошкольников, то во многих случаях дети проявляют черты замкнутости, негативизма, упрямства, непослушания по отношению к старшим. Иными словами, нереализованная потребность общения со взрослым приводит к негативным проявлениям в поведении ребенка.

На пятом году жизни дети активно овладевают связной речью, могут пересказывать небольшие литературные произведения, рассказывать об игрушке, картинке, о некоторых событиях из личной жизни.

Важнейшими новообразованиями данного возраста являются:

завершение в основном процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы непосредственно воспринимаемой действительности. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации. Общение носит *внеситуативно - деловой характер*.

Мышление по-прежнему носит наглядно - образный характер.

2.3. Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Средний дошкольный возраст	<ul style="list-style-type: none">• Развита познавательный интерес, желание и потребность узнать новое;• Развита наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;• Развито воображение, креативность мышления;• Сформировано развитие эмоционально – образного и логического начал.• Сформировано базисное представление об окружающем мире, математических и речевых умений

2.4 Учебный план

Группа	Количество занятий		
	в неделю	в месяц	в год
Средний дошкольный возраст	1	4	28

**Учебно - тематический план
Средний дошкольный возраст**

№ п/п	Тема	Количество занятий
1.	Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	1
2.	Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	1
3.	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1
4.	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»	1
5.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	1
6.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	1
7.	Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	1
8.	Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1
9.	Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	1
10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	1
11.	Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»	1
12.	Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	1
13.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	1
14.	Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	1
15.	Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	1
16.	Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	1
17.	Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	1
18.	Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»	1

19.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1
20.	Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	1
21.	Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука»	1
22.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	1
23.	Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	1
24.	Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	1
25.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	1
26.	Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	1
27.	Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1
28.	Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	1
Итого:		28

3. Содержание программы

При подборе форм, методов, способов реализации Программы для достижения планируемых результатов учитываются общие характеристики возрастного развития детей и задачи развития для каждого возрастного периода.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым **развиваются речь и коммуникативная культура**, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в

окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

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

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

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

Для реализации содержания программы **создана** специфическая **среда в виде сказочного Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «*Развивающие игры Воскобовича*», они отличаются рядом особенностей.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»),

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде **игровых ситуаций**, которые являются **организованной образовательной деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора- рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например, умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например, сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса

детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается **подвижной** или **хороводной игрой**. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям **итоговый вопрос**, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Программа «Сказки Фиолетового Леса» направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Примерная структура занятий:

1. Пальчиковая гимнастика.
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

Первый этап освоения игр.

Применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр.

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудототы », кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5», «Волшебная восьмерка 2», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геоконт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудототы», кораблик «Брызг-брызг».

Перспективное планирование развития логико–математических способностей детей представлено по неделям.

3.1. Перспективный план

Младший дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Октябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённом алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 11)
2 неделя: Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 12)
3 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 14)

<p>4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жужу лодочку»</p>	<p>Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.</p>	<p>1. Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи Жужа и Крутик По.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 20)</p>
<p>5 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»</p>	<p>Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 21)</p>
Ноябрь			
<p>6 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</p>	<p>Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)</p>
<p>7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали</p>	<p>Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»;</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки</p>

загадки Краб Крабыча»	геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.	фиолетового леса» (стр 27)
8 неделя: Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).	1. Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 33)
9 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)
Декабрь			
10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	Развивать умение составлять из фигур – головоломки «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф», «Ларчик»;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 37)

		4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.	
11 неделя: Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.	1. Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5. Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 40)
12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»	Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 43)
13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»;	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 49)

	и конструировать предметные силуэты, называть их.	2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.	
14 неделя: Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.	1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3.«Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 73)
Январь			
15 неделя: Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Силуэтная схема «плот»;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 58)

		4. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок, Китёнок Тимошка и Краб Крабыч.	
16 неделя: Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 63)
17 неделя: Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2“Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 67)
Февраль			
18 неделя: Игровая ситуация «Как зверята	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки

<p>поменяли грибы на лепестки»</p>	<p>«цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.</p>	<p>соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька;</p>	<p>фиолетового леса» (стр 55)</p>
<p>19 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»</p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82)</p>
<p>20 неделя: Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»</p>	<p>Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 99)</p>

<p>21 неделя: Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»</p>	<p>Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 109)</p>
Март			
<p>22 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 118)</p>
<p>23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»</p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 121)</p>
<p>24 неделя: Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</p>	<p>Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как</p>	<p>1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей);</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки</p>

	можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)	2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	фиолетового леса» (стр 125)
25 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)
Апрель			
26 неделя: Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 139)
27 неделя: Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 143)

<p>28 неделя: Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»</p>	<p>Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 148)</p>
---	--	--	---

3.2. Педагогическая диагностика по отслеживанию достижений детьми планируемых результатов освоения программы

Цель: Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

1. На основе наблюдения за ребенком в самостоятельных играх, совместных с педагогом и в организованных видах деятельности.

Сформулированные по результатам диагностики выводы являются средством совершенствования качества развития и обучения детей.

Методика обследования познавательного развития, качественная и количественная оценка действий ребёнка 4 -5 лет.

1. **ПОИГРАЙ** (набор сюжетных игрушек). Задание направлено на выявление уровня развития игры, умения ребёнка действовать с игрушками, выполнять ряд логически связанных действий, объединяя их в единый сюжет. Оборудование: кукла, мебель для куклы (стол, стул, кровать с постельными принадлежностями, буфет с набором посуды), строительный набор, машинка, мячик. Проведение обследования: взрослый предлагает ребёнок; поиграть. Если ребёнок не начинает выполнять игровые действия, то взрослый сажает куклу за стол и накрывает его, расставляя посуду, просит ребёнка о помощи, постепенно вовлекая его в совместную деятельность. В тех случаях, когда ребёнок отказывается от игры с куклой, взрослый предлагает поиграть с машинкой, нагружает в нее кубики и просит ребёнка помочь ему перевезти кубики на ковер, там начинает с ним постройку забора вокруг домика и т. д. Оценка действий ребёнка: интерес к сюжетным игрушкам, к сюжетной игре, характер действий (наличие неадекватных действий, предметно-игровых), умение выполнить ряд логически связанных игровых действий,

2. **КОРОБКА ФОРМ**. Задание направлено на проверку уровня развития ориентировки на форму — практического примеривания. Оборудование: деревянная коробка с пятью прорезями — полукруглой, треугольной, прямоугольной, квадратной, шестиугольной формы («почтовый ящик») и десятью объёмными геометрическими фигурами, основание каждой из которых соответствует по форме одной из прорезей. Проведение обследования: взрослый берет одну из фигур и бросает ее в соответствующую прорезь. Затем предлагает ребёнку опустить остальные. Остальные фигуры ребёнок опускает самостоятельно. Оценка действий ребёнка: принятие и понимание задания; способы выполнения; обучаемость; отношение к результату своей деятельности.

3. **РАЗБЕРИ И СЛОЖИ МАТРЕШКУ** (пятисоставную). Задание направлено на проверку развития ориентировки на величину. Оборудование: пятисоставная матрешка. Проведение обследования: взрослый показывает ребёнку матрешку и просит ее разобрать; «Посмотри, что у нее | есть внутри». После рассмотрения всех матрешек ребёнку предлагают: «Собери все матрешки, чтобы получилась одна». Оценка действий ребёнка: принятие и понимание задания; способы выполнения; обучаемость; отношение к результату своей деятельности.

4. **ДОМ ЖИВОТНОГО** (адаптированный вариант методики В. Векслера). Задание направлено на проверку умения действовать целенаправленно, ориентируясь на образец, на проверку уровня восприятия цвета. Оборудование: деревянная доска, в верхней части которой имеются четыре углубления, где последовательно изображены животные: собака, курица, рыба. Кошка. На остальной части доски расположены углубления в четыре ряда, по

пять в каждом. Набор цветных фишек - домиков. Проведение обследования: взрослый кладет перед ребенком доску и предлагает ему рассмотреть по очереди изображения животных в первом ряду, указывая при этом палочкой на каждое животное. Затем педагог по очереди последовательно вставляет фишки в углубления и объясняет: «У собаки есть свой домик, он желтый, у курицы домик белый, у рыбы — голубой, у кошки вот какой — черный». Далее взрослый предлагает, указывая на образцы: «А теперь поставь каждому животному домик. Смотри, как здесь». Взрослый помогает ребёнку расставить первые две фишки, потом ребенок должен выполнить задание самостоятельно. Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; наличие целенаправленности в действиях; умение работать по образцу; уровень восприятия цвета; отношение к результату своей деятельности.

5. СЛОЖИ РАЗРЕЗНУЮ КАРТИНКУ (из четырех частей). Задание направлено на выявление уровня развития целостного восприятия предметного изображения на картинке. Оборудование: две одинаковые предметные картинки, одна из которых разрезана на четыре части (чашка). Проведение обследования: взрослый показывает ребенку четыре части разрезной картинки и просит: «Сделай целую картинку». Оценка действий ребенка: принятие задания; способы выполнения; обучаемость; отношение к результату; результат.

6. УГАДАЙ, ЧЕГО НЕТ (сравнение картинок). Задание направлено на выявление умения анализировать, сравнивать изображения, находить сходство и различие, решать задачи в образном плане с опорой на наглядность. Оборудование: две сюжетные картинки с изображением одинаковых полок и стоящих на них игрушек и одной и той же девочки. На первой картинке игрушки находятся | на полках в одном порядке и девочка тянется рукой к игрушечной кошке, а на второй — игрушки нарисованы в другом порядке, а девочка уходит, унося в руках какую-то игрушку. Что она взяла, не показано. Проведение обследования: перед ребенком кладут две картинки. Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинки, а затем рассказывает: «Это девочка Катя, у неё много игрушек, она их переставила и унесла с собой только одну игрушку. Догадайся. Какую игрушку унесла Катя». Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способы выполнения — самостоятельно решает задачу в умственном плане, сравнивая и анализируя картинки, решает задачу после объяснения взрослого («Надо назвать только одну игрушку»), решает задачу способом практического соотнесения, показанного взрослым; результат выполнения задания.

7. ПОСЧИТАЙ. Задание направлено на выявление уровня сформированности количественных представлений (детям до 4 лет 6 мес. предлагают задания в пределах трёх, а после 4 лет 6 мес. до 5 лет — в пределах пяти). Оборудование: десять плоских палочек, экран. Проведение обследования: перед ребенком кладут 10 палочек и предлагают ему взять из них три, затем одну палочку, потом еще две палочки. При этом каждый раз его спрашивают: «Сколько ты взял палочек?» Если ребенок правильно выделяет из множества три (пять) палочки, то предлагают выполнить счетные операции в пределах трех (пяти). Взрослый раскладывает в ряд три (пять) палочки, предлагая ребенку запомнить их количество, закрывает их экраном, за которым отнимает две штуки. Потом кладет эти палочки перед ребенком, спрашивает его: «Сколько там осталось?», указывая на экран. После этого экран открывают и сравнивают ответ ребенка с остатком. Затем

экспериментатор снова раскладывает три (пять) палочки перед ребенком, закрывает их экраном, отнимает только одну штуку, показывая ее ребенку, спрашивает: «Сколько там осталось?», указывая жестом на экран. Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; сформированность восприятия количества в пределах трех (пяти); умение выполнять счетные операции по представлению в пределах трех (пяти); обучаемость; отношение к результату.

8. ПОСТРОЙ ИЗ ПАЛОЧЕК. Задание направлено на выявление умения ребенком работать по образцу. Оборудование: пятнадцать плоских палочек одного цвета. Проведение обследования: взрослый за экраном сооружает постройку из пяти палочек, открыв экран, предлагает построить ребенку такую же. Если ребенок справился с первым заданием, то ему предлагают выполнить вторую постройку. Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способы выполнения (по образцу, показу, подражанию); отношение к результату; результат выполнения.

9. НАРИСУЙ ЧЕЛОВЕКА (адаптированный вариант методики Гудинаф Харрисона). Задание направлено на выявление уровня развития предметного рисунка. Оборудование: лист бумаги, цветные карандаши (фломастеры). Проведение обследования: перед ребенком кладут лист бумаги и цветные карандаши (фломастеры) и просят как можно лучше нарисовать человека (мужчину). Если ребенок выполняет рисунок не в полный рост, то ему предлагают перерисовать. Оценка действий ребенка: принятие, понимание задания и интерес к нему; соответствие рисунка словесно; инструкции; уровень изображения предметного рисунка (черкание, предпосылки к предметному рисунку — «головоног», изображение человека — наличие в рисунке её основных частей тела и лица).

10. РАССКАЖИ (сюжетная картинка «Зимой»). Задание направлено на выявление уровня понимания, восприятия сюжетного изображения, развития связной речи. Оборудование: картинка с изображением зимнего сюжета (кругом белый снег; с горки бежит кошка, за ней гонится собака, впряженная в санки; двое смеющихся детей лежат недалеко от санок в снегу). Проведение обследования: взрослый предлагает ребенку рассмотреть картинку и рассказать о ней. Если ребенок не начинает рассказывать, то тогда экспериментатор, следовательно, задает ему уточняющие вопросы: «Какое время года здесь нарисовано? Что случилось с ребятами? Что они хотели? Почему им не удалось съехать с горки на санках? Почему так быстро побежала собака? Кого она увидела?» Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способ выполнения (самостоятельно составляет рассказ); уровень восприятия и понимания изображенного сюжета — не отвечает на вопросы, дает ответы, не отражающие смысловую сторону изображенного сюжета (перечисляет объекты), отвечает одним словом, отражающим содержание сюжетного изображения, отвечает на вопросы фразовой речью, отражающей смысловое содержание сюжетного изображения.

Результаты проведённого обследования оцениваются в баллах 1балл - не принимает задания. 2 балла – задание выполняет с помощью взрослого. 3 балла – переносит помощь на самостоятельную работу. 4 балла – справляется самостоятельно, результат интересен.

Овладение произношением наиболее трудных звуков – свистящих, шипящих, Л,Р												●
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Речевое развитие

Образовательные задачи	Игры, пособия										
	Геоконт	Игровой квадрат	Цифроцирк	Чудо-головоломки			Игровизор	Ларчик	Лого-вкладыши		
	Геоконт	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Фонарики	Чудо - крестики	Чудо - соты	Чудо - цветок	Каля, рыжик и рыбка	Предметный мир	Лепестки	Чудо –головоломки Ларчик	Логоформочки
Сенсорные способности	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Внимание	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Элементы логического мышления	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Творческое мышление	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Память	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

Речь	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Воображение	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

**Методика обследования познавательного развития ребенка 4-5 лет
(Автор Е.А. Стребелева, М. – 2004)**

№ п\п	Ф.И. ребенка	Поиграй (набор сюжетных игрушек)			Коробка форм			Разбери и сложи матрешку (5-ти)			Дом животного			Сложи разрезную картинку – (4ч.)			Угадай чего нет (сравнение картинок)			Посчитай			Построй из палочек			Нарисуй человека			Расскажи «Зимой»			Итог					
		н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к	н	с	к			

3.3. Материально-техническое обеспечение Программы

Для реализации содержания программы **создана** специфическая **среда в виде** сказочного **Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 10 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврографы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	5 штук

б.	Детские стулья	10 штук
----	----------------	---------

4. Список используемой литературы

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
5. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр

