«СОГЛАСОВАНО»
Зам. Зав. по ВМР
_____ Мальцева Н.Н.
«31» 08 2020г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Заведующий МБДОУ №67
_____ Забалухина Е.А.
«31» 08 2020г.

Рабочая программа по дополнительному образованию кружка «Умные игры»

Составила:
воспитатель
Судакова Любовь Николаевна

Редактировать в WPS Office

Пояснительная записка.

Жизнь человека начинается с детства,
а детство немыслимо без игры.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих способностей ребенка, становления основ индивидуальности.
Специфика дошкольного возраста такова, что достижения детей дошкольного возраста определяется не суммой конкретных знаний, умений и навыков, а совокупностью личностных качеств, в том числе, обеспечивающих психологическую готовность ребенка к школе.
Главная задача дошкольного учреждения состоит в том, чтобы ребенок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным.
ФГОС ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку и игру, где происходит сохранение самоценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника.
Важнейшим условием развития индивидуальности является освоение ребенком позиции субъекта детских видов деятельности. Общепризнано, что основной вид деятельности дошкольника – игра.
Игра – самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенном на свободном общении равных.
В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.
Именно сочетание субъективной ценности игры для ребенка и объективного развивающего значения делает игру наиболее подходящей формой организации жизни детей, особенно в условиях общественного дошкольного возраста.
Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.
Отличительная способность игровой деятельности-в ее добровольности, высокой активности и контактной зависимости участников. Это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме

Редактировать в WPS Office

получения удовольствия, удовлетворения от проявления своих физических и духовных сил.

Технология В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» полностью позволяет построить процесс совместной и самостоятельной деятельности в игровой форме. Игры распределены по возрастным категориям и направлены на развитие творческих и интеллектуальных способностей дошкольников.

Во ФГОС областей пять: познавательное раз¬витие, речевое развитие, коммуникативно-личностное развитие, физическое развитие и художественно-эстетическое развитие.

Игры технологии раскрывают каждую из областей. Сделав сравнительный анализ задач, которые ставит каждая область развития ребёнка, можно убедиться, что задачи во многом совпадают.

Редактировать в WPS Office

	Технология «Сказочные лабиринты игры»	ФГОС
Задачи	➤ Развитие у ребёнка *познавательно¬го интереса*, желания и потребности узнавать новое; ➤ Развитие наблюдательности, иссле¬довательского подхода к *объектам и явлениям окружающей действительно¬сти;* ➤ развитие *воображения,* креативно¬сти мышления (умения гибко, ориги¬нально 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; ➤ построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.	➤ построение образователь¬ного процесса на основе взаи¬модействия взрослых с детьми, ориентированного на *интересы и возможности каждого ре¬бёнка* и учитывающего соци¬альную ситуацию его развития; ➤ поддержка инициативы и самостоятельности детей в спе¬цифических для них видах дея¬тельности, возможность выбора детьми материалов, видов ак¬тивности, участников совмест¬ной деятельности и общения; ➤ построение развивающего вариативного образования, ори-ентированного на зону ближайшего развития; ➤ организация видов деятельности, стимулирующих развитие мышления, воображения, фантазии и детского творчества».
Развивающая среда	➤ интеллектуально-игровой центр - объёмный или плоскостной Фиолетовый лес, «населённый» сказочными персонажами ➤ сказок-методик к развивающим играм Воскобовича (трансформируемый), способный меняться в зависимости от образовательной задачи; ➤ один комплект игр и игровых пособий (в соответствии с возрастом детей), способный обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность воспитанников.	➤ развивающая среда в группе должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной; ➤ должна обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех категорий воспитанников; ➤ трансформируемость пространства предполагает возможность изменения предмет- но-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей.

Редактировать в WPS Office

Формы организации детского коллектива	➤ логико-математические игры; ➤ интегрированные игровые занятия; ➤ совместная игровая деятельность воспитателя и детей; ➤ совместная игровая деятельность детей и родителей; ➤ самостоятельная игровая деятельность; ➤ решение проблемных ситуаций.	➤ игра, наблюдения, экспериментирование, разговор или беседа, решение проблемных ситуаций, проектная деятельность; ➤ согласно предложенной модели, основным является «партнёрский блок», в котором в процессе совместной деятельности взрослых и детей решаются различные программные развивающие задачи; ➤ совместная образовательная деятельность осуществляется в процессе организации различных видов детской деятельности (игровой, коммуникативной, трудовой, познавательно-исследовательской,продуктивной,музыкально-художественной, чтения) как в непосредственно образовательной деятельности, так и в образовательной деятельности в ходе режимных моментов.
К чему стремимся	➤ развитию сенсорных способностей; ➤ совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); ➤ тренировке мелкой моторики руки; ➤ освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; ➤ развитию творческих способностей. ➤ активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других; ➤ ребёнок может фантазировать вслух, играть звуками и словами. Хорошо понимает устную речь и может выражать свои мысли и желания; ➤ развито воображение, фантазия; ➤ ребёнок владеет разными	➤ ребёнок проявляет инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, конструировании и др.; ➤ активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, стараться разрешать конфликты; ➤ ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах де-ятельности. Способность ребёнка к фантазии, воображению, творчеству интенсивно развивается и проявляется в игре. Ребёнок владеет разными формами и видами игры. Ребё-нок может фантазировать вслух, играть звуками и словами. Хорошо понимает устную речь и может выражать свои мысли и желания; ➤ у ребёнка развита крупная и

Редактировать в WPS Office

	формами и видами игры.	мелкая моторика. Он может контролировать свои движения и управлять ими, обладает развитой потребностью бегать, прыгать, мастерить поделки из различных материалов.

Делать игру ведущей деятельностью помогает современная методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». (автор методики Татьяна Григорьевна Харько)

Содержание методики «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.

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 сказочные персонажи. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Редактировать в WPS Office

Цель программы - развивать познавательно-творческие способности детей 4-5 лет в условиях организации развивающего обучения в игровой форме.

Программа направлена на решение следующих задач:

1. Охраны и укрепления физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия.
2. Повышения у дошкольников желания и готовности познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.
3. Совершенствование у детей процесса анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
4. Содействие накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
5. Поощрение у детей проявления самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
6. Развитие у детей гибкость мышления, способности придумывать необычные решения, видения противоположных свойств в предметах и явлениях.
7. Создание условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Организация детской деятельности способствует:

- становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства;

-развитию мелкой моторики пальцев рук, координации действий «глаз-рука»;

-определению сходства и различия предметов;

-видения различных образов знакомых предметах;

-развитию творческих способностей, гибкости и подвижности ума;

-развитию речи и коммуникативной культуры;

-обогащению сенсорного опыта;

Редактировать в WPS Office

Формы работы с детьми по реализации рабочей программы:

1. **Совместная игровая деятельность педагога с детьми** (при ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решить задачу, что-то собрать или сделать за него, а дает возможность малышу по¬думать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу).
2. **Самостоятельная игровая деятельность дошкольников** (в самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретенных в совместной игровой деятельности детей и взрослых, совершенствуются ручная умелость и интеллект и самое главное — появляется неограниченная возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность).

Редактировать в WPS Office

Принцип развивающего обучения	Обучение должно вести за собой развитие, обучение не должно ориентироваться только на достигнутый уровень, а всегда опережать его, чтобы ребенок затрачивал усилия для овладения новым материалом.
Принцип доступности обучения	Обучение только тогда результативно, когда оно посильно и доступно детям. В непосредственной образовательной деятельности дети изучают предметы и явления окружающего мира, которые им понятны и доступны. Я.А. Коменский так сформулировал данный принцип: «От близкого к далекому, от простого к сложному, от знакомого к незнакомому».
Принцип систематичности и последовательности	Новые знания всегда должны опираться на имеющиеся у ребенка, быть связанными с ними и способствовать упрочнению и уточнению их. На основе последовательного накопления знаний в образовательной деятельности у детей формируется новая система знаний и обобщенные понятия.
Принцип сознательности и активности детей в усвоении и применении знаний	Полученные знания прочны тогда, когда они осознанны и осмысленны. Освоение знаний происходит тем результативнее, чем активнее ребенок ими оперирует. Для развития активности детей в процессе обучения воспитатель-специалист использует различные приемы: вопросы, сравнения, проблемные ситуации, беседы и т.д.
Принцип наглядности	Использование в работе различных видов наглядности – наблюдение живых объектов, рассматривание предметов, картин, образцов, применение ТСО, использование схем, моделей и т.д. в процессе обучения – способствует осознанному восприятию тех явлений и предметов, с которыми знакомит воспитатель-специалист.

Редактировать в WPS Office

Принцип индивидуального подхода	Индивидуальные особенности развития детей диктуют необходимость их учета и в процессе обучения детей в непосредственной образовательной деятельности с применением компьютера. Все задания, которые получают дети, соответствуют их уровню ближайшего развития, как и степень сложности заданий. Индивидуальный подход используется в целях создания условий для всестороннего развития каждого ребенка.

Редактировать в WPS Office

Методы и приемы

В программе используются классические методы и приемы:

Наглядные методы обучения - обеспечивают яркость чувственного восприятия необходимых для возникновения у ребенка наиболее полного и конкретного представления о предмете, активизирующий развитие его сенсорных способностей.

Словесные методы обучения

Живое общение взрослого и детей, которое характерно для речевых методов, оказывает большое воспитательное воздействие – оно возбуждает чувства, вызывает определенное отношение к содержанию формируемых знаний.

Практические методы обучения способствуют развитию логического мышления, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Игровой метод - предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом.

Интерактивный метод–позволяет взаимодействовать детям, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения.

Редактировать в WPS Office

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры Воскобовича». Они отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры.

Во-первых, вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможностью решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи.

Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр — от малышей до взрослых.

В-третьих, возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым. Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому — использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

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 цифр, понятия «количество», 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 с буквами, слогами и словами. В них ре¬бенку приходится решать логические задачи с буквами («Конструктор букв»), составлять слоги и слова («Теремки Воскобовича»), заниматься и словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»).

Третья группа — игровые универсальные пособия (коврограф «Ларчик», «Игровизор»). Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании различных образов, задач и действий.

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

Кружковая образовательная деятельность в форме занятий с использованием развивающих игр проводится 1 раз в неделю в вечерние часы.

Редактировать в WPS Office

группа	возраст	продолжительность занятий	количество занятий в неделю	количество занятий в месяц	количество занятий в год
младшая	3-4 года	13 минут	1	4	28
средняя	4-5лет	18 минут	1	4	28

Редактировать в WPS Office

Ожидаемые результаты для детей 2-4 лет:

- различают не четыре цвета, а все семь цветов радуги;
- действуют с различными геометрическими фигурами: квадратами, треугольниками и кругами, прямоугольниками и овалами;
- сравнивают три—пять предметов по величине;
- знакомятся с пространственными характеристиками: «левый», «правый», «верхний», «нижний».

Детская деятельность в игровых ситуациях является результативной. Ребенок всегда получает результат от действий с различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, жесткими и гибкими) — собранную фигуру, построенную башню, сложенный конверт. Это способствует не только развитию мелкой моторики пальцев и рук, но и становлению речемыслительной функции.

Ожидаемые результаты для детей 4-5 лет:

- активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям;
- анализируют фигуры по форме и цвету, размеру и форме, выбирают необходимые;
- конструируют предметы по образцу и словесной инструкции

Редактировать в WPS Office

Перспективное планирование (игровые ситуации для детей 2-3 лет)

месяц	неделя	Название игр	Образовательная задача
октябрь	первая	« Фонарики»	Определение и название цвета, размера, составление целого из двух частей
	вторая	«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Сгибание квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника, образное название формы «как шоколадка», определение цвета
	третья	«Чудо – крестики 1»	Придумывание образного названия предмета (На что похож?), составление целого из двух, трех, четырех частей по простому алгоритму (цвет)
	четвертая	«Черепашки»	Поиск фигур по цвету, определение и называние размера, нанизывание фигур на стержень по уменьшению их размера (пирамидка)
ноябрь	первая	« Фонарики»	Поиск фигуры по размеру, группировка по форме, определение цвета, понимание пространственных характеристик.
	вторая	«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Сгибание квадрата пополам по диагонали и получение треугольника, образное название формы «как горка», определение цвета, понимание пространственных характеристик «верх», «низ».
	третья	«Черепашки»	Поиск фигуры по цвету, группировка по размеру, понимание простой проблемной ситуации и ее решение
	четвертая	«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Сгибание квадрата пополам по вертикали и получение прямоугольника, образное название формы «как семафор», понимание пространственных характеристик «верх», «низ».
декабрь	первая	« Фонарики»	Поиск фигур по форме, сравнение по цвету и размеру, определение различий (цвет и размер)

Редактировать в WPS Office

		«Черепашки»	Сравнение по цвету, поиск фигур по по размеру
	вторая	«Чудо – крестики 1»	Сравнение фигур по форме и размеру, название формы и цвета геометрических фигур»
		«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Складывание фигуры «домик» разного цвета по образцу взрослого, беседа на тему «Кому нужен дом?
	третья	«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Складывание геометрических фигур разной формы и размера путем их трансформации
		«Черепашки»	Группировка по цвету и размеру, определение размера, сравнение количества групп предметов, составление силуэта «снежинка» путем наложения деталей на схему
	четвертая	«Чудо – крестики 1»	Составление силуэта «елочка» путем наложения деталей на схему, определение формы (треугольник), сравнение по размеру, беседа на тему «Как украшают новогоднюю елочку»
		« Фонарики»	Составление силуэта «конфета» путем наложения деталей на схему, определение формы фигур, понимание пространственных характеристик « слева», «справа»
январь	первая	каникулы	
	вторая	«Черепашки»	Группировка по цвету и размеру, сравнение по цвету или размеру
		« Фонарики»	Составление силуэта «машина» путем наложения деталей на схему
	третья	«Лепестки»	Поиск фигур по цвету, составление силуэта «цветок» из двух и трех частей по образцу, сравнение количества частей (много, мало)

Редактировать в WPS Office

	четвертая	«Чудо – крестики 1»	Составление из фигур-головоломок башня по простому алгоритму (цвет), определение количества частей.
		« Фонарики»	Группировка по цвету и форме, определение размера, сравнение по форме, цвету или размеру, решение простых задач на изменение размера и цвета геометрических фигур
февраль	первая	«Черепашки»	Определение размера фигур, название цветов радуги, составление силуэта «флажок» путем наложения деталей на схему, понимание пространственного положения предметов по отношению друг к другу
		« Фонарики»	Сравнение по форме и цвету, составление силуэта «домик» из двух частей по простому словесному описанию, придумывание образа к геометрической фигуре «круг»
	вторая	«Логоформочки 3»	Определение цвета и формы геометрических фигур, сравнение по цвету и форме, составление целого из двух частей, придумывание образа к геометрическим фигурам
		«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Самостоятельное конструирование фигуры «домик», складывание геометрической фигуры «квадрат» разного размера за счет перемещения частей в пространстве, определение формы и размера
	третья	«Черепашки»	Поиск фигур по цвету и размеру, выкладывание по цветам радуги, сравнение групп фигур по количеству, составление силуэта «чебурашка» путем наложения частей на схему
		«Логоформочки 3»	Поиск геометрических фигур по цвету и форме, выкладывание горизонтального ряда из них по простому алгоритму, составление геометрических фигур из двух частей

Редактировать в WPS Office

	четвертая	«Лепестки»	Отсчитывание заданного количества, название цветов, составление силуэта «цветок» по образцу, беседа на тему строение цветка
		« Фонарики»	Составление силуэта «неваляшка» путем наложения частей на схему, определение формы геометрических фигур, конструирование знакомого силуэта по памяти
март	первая	«Чудо – крестики 1»	Составление силуэта «мороженое» путем наложения частей на схему, придумывание и конструирование своего силуэта «мороженое», решение простой проблемной
		«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Самостоятельное складывание треугольника разного цвета, конструирование фигуры «птичка» по образцу и самостоятельно
	вторая	« Фонарики»	Составление силуэта «цветы» путем наложения частей на схему, сравнение их по цвету, решение простой задачи на изменение цвета
		«Логоформочки 3»	Поиск геометрических фигур по образному описанию, составление силуэтов «грибок» и «лодочка» из двух частей по образцу, сравнение фигур по цвету или форме
	третья	«Логоформочки 3»	Составление силуэтов «грибок» и «лодочка» из двух частей по образцу и самостоятельно, конструирование контуров за счет перемещения частей в пространстве, умение поддерживать беседу на предложенную тему
	Четвертая	«Черепашки»	Поиск фигур по цвету и размеру, выкладывание из них горизонтальных рядов, сравнение групп предметов по количеству, счет до четырех
апрель	первая	«Фонарики»	Придумывание и конструирование силуэтов «игрушки»

Редактировать в WPS Office

		«Черепашки»	Поиск фигур по цвету и размеру, сравнение по цвету, составление силуэтов «башня» по простому словесному описанию и образцу, сравнение их по размеру (высоте), понимание пространственного положения предметов относительно друг друга, решение простой проблемной ситуации
		«Чудо – крестики 1»	Составление из фигур-головоломок «лесенки» по простому алгоритму (цвет и количество частей), решение простой проблемной ситуации
	вторая	«Логоформочки 3»	Поиск геометрических фигур по образному описанию, составление силуэтов «дверь» из двух частей по образцу, перемещение фигуры в пространстве (поворот) для получения нового образа
		«Чудо – крестики 1»	Составление силуэта «галчонок» путем наложения частей на схему, определение цвета и формы частей
		«Фонарики»	Придумывание и конструирование силуэтов «игрушки»
	третья	«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Самостоятельное складывание фигуры «сумка» разного цвета путем сгибания квадрата попалам по горизонтали
		«Фонарики»	Составление силуэта «цветок» по образцу взрослого и схеме, сравнение по размеру, определение частец растения, придумывание образа к геометрической фигуре (треугольник)
		«Логоформочки 3»	Составление силуэтов «грибок» по образцу, сравнение по цвету

Редактировать в WPS Office

	четвертая	«Черепашки»	Группировка фигур по цвету и размеру, сравнение по цвету, понимание пространственного положения предметов относительно друг друга
		«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Самостоятельное складывание фигуры «конфета»
		«Фонарики»	Составление силуэта «конфета» путем наложения частей на схему по простому алгоритму (цвет и пространственное положение), придумывание образа к геометрической фигуре (квадрат)

Перспективное планирование (игровые ситуации для детей 4-5 лет)

Редактировать в WPS Office

месяц	неделя	Название игр	Образовательная задача
октябрь	первая	«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Трансформация квадрата в треугольник путем сложения его пополам по диагонали; складывание фигур «птичка» и «лодочка»
		«Чудо-цветик»	Придумывание и составление силуэта «цветок», называние его
		Кораблик «Плюх-Плюх»	Группировка предметов по цвету, определение и называние высоты предметов, тренировка мелкой моторики и координации действий «глаз-рука»
		«Геоконт Малыш»	Конструирование контуров геометрических фигур разного размера.
	вторая	«Шнур-Затейник»	Вышивание трех дорожек по образцу; тренировка мелкой моторики и координации действий «глаз-рука»
		«Чудо-соты»	Составление по схеме силуэта «кукла», разгадывание загадок о предмете, придумывание и составление силуэта «гриб»
		Коврограф «Ларчик»	Ориентировка на плоскости
		«Логоформочки 3»	Составление фигур и определение в них общей части, понимание в них пространственных характеристик «верх», «низ», аргументирование своего выбора

Редактировать в WPS Office

	третья	«Чудо – крестики 2»	Придумывание на что похоже игровое поле, составление фигур-головоломок по алгоритму «цвет», составление предметного силуэта
		«Геоконт Малыш»	Конструирование контуров геометрических фигур разного размера
		«Чудо-цветик»	Определение частей на ощупь, составление целого из разного количества частей, придумывание и составление силуэта «игрушка»
		«Лепестки»	Составление фигур из разного количества
	четвертая	«Забавные цифры»	Название цифр, выстраивание числового ряда
		«Квадрат Воскобовича» двухцветный	Складывание фигуры «ежик» путем перемещения частей в пространстве
		«Математические корзинки 10»	Обозначение чисел цифрами, отсчитывание и сравнение предметов по количеству
ноябрь	первая	«Забавные цифры»	Определение цифр, обозначение чисел цифрами
		«Чудо-соты»	Составление по схеме силуэта «бабочка» по собственному замыслу или по схеме, конструирование из фигур-головоломок «лесенки» путем наложения частей на силуэтную схему
		Кораблик «Плюх-Плюх»	Определение высоты мачт, их порядковые номера, решение проблемной ситуации
		«Игровизор»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам

Редактировать в WPS Office

	вторая	«Забавные цифры»	Выстраивание числового ряда, беседа на тему «выступление в цирке»
		«Чудо – крестики 2»	Составление силуэтов «посуда» по схеме , придумывание и конструирование «пирогов будущего»
		«Геоконт Малыш»	Конструирование контура «корзина» по схеме, решение логической задачи на поиск предмета по признакам
		«Чудо-цветик»	Составление целого из разного количества частей
	третья	«Чудо-соты»	Поиск фигуры-головоломки по описанию и ее составление
		«Прозрачный квадрат»	Объяснение сказочного названия, сравнение геометрических фигур
		«Квадрат Воскобовича»	Складывание по схеме фигур «лодочка» и «башмачок» путем перемещения в пространстве
		Двухцветный	Придумывание и конструирование «угощений», предметных силуэтов, называние
		Игры по выбору детей	
	четвертая	«Геоконт Малыш»	Придумывание и конструирование предметного контура
		«Логоформочки 3»	Определение формы геометрических фигур, поиск фигуры по одинаковой части, сочинение рассказа «Зачем мне нужен этот предмет?»
		«Математические корзинки 10»	Обозначение чисел цифрами, отсчитывание необходимое количество предметов

Редактировать в WPS Office

декабрь	первая	«Чудо-соты» «Шнур-Затейник» «Фонарики» «Забавные цифры»	Определение и название фигуры «трапеция», составление силуэта «лампа» по схеме Вышивание контуров геометрических фигур, поиск предметов в окружающей обстановке Конструирование предметов по словестному описанию Обозначение чисел цифрами
	вторая	«Чудо – крестики 2» «Квадрат Воскобовича» Двухцветный «Прозрачный квадрат» Коврограф «Ларчик»	Поиск геометрических фигур по признакам, решение задач на пересечение множеств (круги Эйлера) Складывание по схеме фигур «башмачок» и «самолет» путем перемещения в пространстве Составление предметного силуэта путем наложения пластинок на схему Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик
	третья	«Математические корзинки 10» «Шнур Малыш» «Квадрат Воскобовича» Двухцветный «Чудо-соты»	Обозначение чисел цифрами, действия с числами Вышивание «елочного украшения», используя несколько шнурков Складывание по схеме фигур «хлопушка» путем перемещения в пространстве и решение задач по изменению цвета Придумывание и составление силуэта «подарок», игра «На что похоже?»

Редактировать в WPS Office

	четвертая	«Чудо – крестики » «Забавные цифры» «Шнур-Затейник» Игры по выбору детей	Составление по схеме силуэта Обозначение чисел цифрами Вышивание контура «елочка» по образцу Придумывание и конструирование предметных силуэтов, называние
январь	первая	каникулы	
	вторая	«Геоконт Малыш» «Игровизор» «Лепестки»	Конструирование по схеме контура «ключ», придумывание какие бывают ключи Решение логической задачи на поиск предмета по признакам Порядковый счет. Определение пространственного положения предметов относительно друг друга, поиск предметов названного цветка в окружающей обстановке
	третья	«Чудо – крестики 2» «Квадрат Воскобовича» Двухцветный «Чудо-соты»	Составление из фигур-головоломок «машина» по алгоритму, определение количества частей Придумывание и складывание фигуры, которая может летать Называние видов транспорта, конструирование силуэта «легковая машина»
	четвертая	«Чудо-цветик» Кораблик «Плюх-Плюх» «Математические корзинки 10»	Составление целого из разного количества частей Сортировка предметов по цвету пространственному расположению, изменение пространственного расположения Обозначение чисел цифрами, действия с числами

Редактировать в WPS Office

	вторая	«Цветные квадраты» «Чудо – крестики 2» «Забавные цифры»	Выкладывание квадратов в ряд по цветам радуги, исправление специально допущенной ошибки Слушание музыки и составление из частей сюжетного изображения, отражающие возникшие образы Выкладывание числового ряда, исправление специально допущенной ошибки
	третья	«Квадрат Воскобовича» Двухцветный «Фонарики» Коврограф «Ларчик»	Самостоятельное конструирование фигур Решение задачи на пересечение множеств (круги Эйлера) Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик
	четвертая	«Прозрачный квадрат» «Счетовозик»	Конструирование путем наложения пластинок друг на друга Обозначение чисел цифрами, тренировка мелкой моторики руки координаций действий «глаз-рука»
март	первая	«Квадрат Воскобовича» Двухцветный «Геоконт Малыш» «Чудо-соты»	Самостоятельное складывание треугольника разного цвета, конструирование фигуры «птичка» по образцу и самостоятельно Придумывание и конструирование предмета «коробка» Составление по схеме силуэта «птичка», исправление специально допущенной ошибки

Редактировать в WPS Office

	вторая	Кораблик «Плюх-Плюх» «Чудо-соты» «Квадрат Воскобовича» Двухцветный	Группировка предметов по цвету и пространственному расположению, определение высоты предметов Определение инструментов, необходимых для уборки дома, составление их по схеме Складывание угощений для друзей
	третья	«Чудо-цветик» «Шнур-Затейник» «Счетовозик»	Составление силуэта «платье» по словестному описанию Вышивание контура «прямоугольник», достраивание до задуманного образа Решение задач на поиск цифр в числовом ряду
	Четвертая	«Чудо-соты» «Геоконт Малыш» «Чудо – крестики 2»	Решение задач на определение цифр и составление их силуэтов из частей по схеме Конструирование контура «шляпа» по образцу Поиск геометрических фигур по признакам, придумывание и составлени из них силуэта «человечек»
апрель	первая	«Фонарики» «Волшебная восьмерка» «Забавные цифры» «Шнур-Затейник»	Составление силуэта «бабочка» по словестному описанию Составление цифр по образцу Определение последовательности цифр Придумывание и вышивание узора

Редактировать в WPS Office

	вторая	Кораблик «Плюх-Плюх»	Группировка предметов по цвету и пространственному положению, определение высоты предметов, понимание пространственных характеристик
		«Счетовозик»	Сравнение чисел
		«Забавные цифры»	Обозначение чисел цифрами
		«Квадрат Воскобовича»	Складывание по схеме фигуры «мышка» путем перемещения в пространстве и решение задач по изменению цвета
		Двухцветный	
	Третья	Коврограф «Ларчик»	Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик
		«Чудо-цветик»	Составление целого из разного количества равных и неравных частей
		«Математические корзинки 10»	Обозначение чисел цифрами, действия с числами
		«Чудо-соты»	Составление силуэта «светильник» по предварительно выбранной схеме
	четвертая	«Логоформочки 3»	Составление известных фигур из частей, придумывание своих
		«Волшебная восьмерка»	Составление цифр по образцу
		Игры по желанию детей	Придумывание и конструирование предметных силуэтов, называние

Редактировать в WPS Office

Дети 4-5 лет активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям, анализируют фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирают необходимые.

Игры и пособия.

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)- по количеству детей.
2. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) + сказка-1 шт.
3. «Фонарики»-по количеству детей.
4. «Фонарики. Ларчик»-1 шт.
5. «Чудо-крестики»- по количеству детей.
6. «Кораблик Плюх-Плюх»- по количеству детей.
7. «Чудо-соты 1»- по количеству детей.
8. «Чудо-соты. Ларчик»- 1 шт.
9. Комплект «Корфограф. Ларчик» -1 шт.
10. Трафареты «Чудо-крестики 3»- по количеству детей
11. «Чудо- крестики 3. Ларчик.»- 1шт.
12. Персонажи:
    - Забавные цифры
    - Медвежонок Мишик
    - Галчонок Каррчик
    - Китенок Тимошка
    - Краб Крабыч
    - Пчелка Жужа
    - Гусеница Фифа
    - Девочка Долька
    - Гусь и Лягушки
    - Ворон Метр
    - Малыш Гео

Редактировать в WPS Office

- Паучок
- Радужные Гномы
- Коттерфильд
- Луч Владыка
- Незримка Всюсь

Редактировать в WPS Office

Диагностика эффективности использования технологии «Сказочные лабиринты игры» в раннем возрасте

Одним из параметров оценки деятельности тьюторского центра является динамика в развитии детей. С этой целью группой педагогов ведется работа по созданию системы диагностических заданий, охватывающих дошкольный период. Ниже приведен отрывок, касающийся детей раннего возраста.

«Дорисуй домик»

Цель:

- ✔ определение особенностей развития креативности у ребенка дошкольного возрас¬та.

Материал:

- ✔ опросный лист, простой карандаш.
- ✔ опросный лист - половина листа, в центре - изображения фигур:

Проведение

- ✔ задание проводится с ребёнком индивидуально.
- ✔ подготовить рабочее место, чтобы ребёнок не отвлекался.
- ✔ предложить ребёнку поиграть, показать ему опросный лист и дать задание.

Инструкция:

- ✔ «Тебе нужно дорисовать домик. Посмотри внимательно, подумай, что ещё нужно нарисовать, чтобы получился домик»
- ✔ После того как ребенок дорисовал, необходимо попросить его рассказать, что он нарисовал (рассказ ребёнка записывается на оборотной стороне листа).

Оценка результата:

Произвести оценку выполнения задания (по 3-балльной шкале, каждый рисунок):

- ✔ 0 баллов: отказ, к фигуре ничего не дорисовано;
- ✔ 1 балл: создан образ, который является основой рисунка, образ плохо разрабо¬тан, схематичен;
- ✔ 2 балла: образ разработанный, содержит в себе несколько деталей.

Затем производится общий подсчет баллов, определяется уровень креативности ребёнка:

- ✔ 0 баллов: низкий уровень,
- ✔ 1 балл: средний уровень,
- ✔ 2 балла: высокий уровень.

Редактировать в WPS Office

«Найди пару»

Цель:

- ✔ определение способности ребенка ориентироваться в пространстве, уровня развития цветового восприятия.

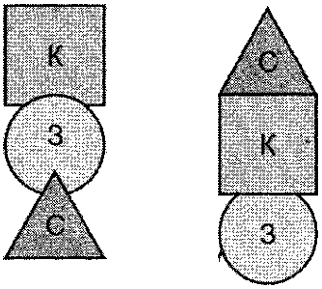

рис. 1. Стимульный материал к заданию «Найди пару»

Инструкция:

- ✔ Найди пару каждой фигуре, соедини их дорожками.

Оценка результата:

- ✔ 5 баллов (высокий уровень): выполнено без ошибок.
- ✔ 3 балла (средний уровень): ошибки.
- ✔ 1 балл (низкий уровень): до 3 ошибок.

«Повтори рисунок»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-действенного мышления у детей.

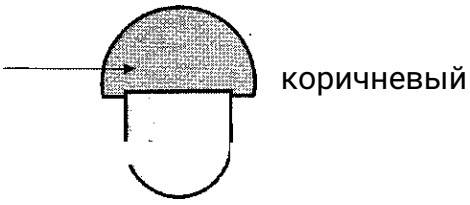

рис. 2. Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»

Проведение:

Задание заключается в том, чтобы воспроизвести картинку, изображенную на этом же рисунке слева. Для этого ребенку даются фломастеры коричневого и жёлтого цветов и рисунок. На выполнение задания отводится 10 мин.

Инструкция:

«Справа необходимо нарисовать точно такой же грибок, который имеется слева Нужно сделать это как можно аккуратнее».

Редактировать в WPS Office

Оценка результата:

- ✔ 5 баллов (высокий уровень) - ребенок за 10 мин выполнил задание. При этом контуры фигур не более чем на 1 мм вышли за пределы заданного образца.
- ✔ 3 балла (средний уровень) - ребенок выполнил задание за 10 мин, но в его ра¬боте имеются недочеты: незаштрихованные участки, контуры фигур более чем на 1,5 мм вышли за пределы образца.
- ✔ 1 балл (низкий уровень) - ребенок за 10 мин не смог выполнить задание, рису¬нок просто зачеркнут фломастером.

«Расскажи, что видишь на картинке»

Цель:

- ✔ выявить степень ре стей ребенка

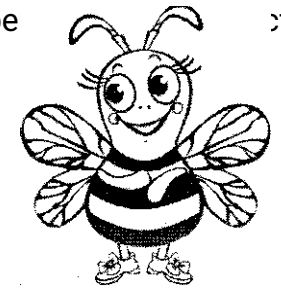

рис. 3. Стимульный материал к заданию «Расскажи, что видишь на картинке»

Оценка результата:

- ✔ 5 баллов (высокий уровень): персонажи имеют названия, названы мелкие дета¬ли (у мальчика есть шарфик, нет ботиночек, у пчёлки полосатый животик, есть крылышки, она улыбается и др.).
- ✔ 3 балла (средний уровень): персонажи имеют названия; названы 1-2 дополни¬тельные детали.
- ✔ 1 балл (низкий уровень): ребёнок затрудняется ответить на вопрос.

Редактировать в WPS Office