

Управление образования Администрации Режевского муниципального округа

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 29 «Теремок»

623752, Свердловская область, город Реж, ул. Metallургов 1/1, тел. 8(34364)38575

E-mail: [teremok-rezh@mail.ru](mailto:teremok-rezh@mail.ru), сайт учреждения: <https://29rezh.tvoysadik.ru/sveden/common>

Принята  
Педагогическим советом  
МБДОУ № 29 «Теремок»  
Протокол № 4 от 05.05.2026



УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий МБДОУ № 29 «Теремок»  
М.В. Трекова  
Приказ № 88/01-14 от 03.06.2026

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-гуманитарной направленности  
«Развивалочка»**

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

Автор-составитель:  
Пеньковская Т.Н.  
старший воспитатель

г. Реж  
2026

## Содержание Программы

<b>№ п/п</b>	<b>Содержание</b>	<b>Стр.</b>
<b>1</b>	<b>Основные характеристики</b>	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цели и задачи реализации Программы	6
1.3	Планируемые результаты освоения Программы	7
1.4	Содержание Программы	8
<b>2</b>	<b>Организационно-педагогические условия</b>	11
2.1	Календарный учебный график	11
2.2	Условия реализации программы	11
2.3	Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	16
<b>3</b>	<b>Список литературы</b>	22

## 1. Основные характеристики

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей 6 - 7 лет «Развивалочка» (далее по тексту - Программа) разработана с учетом специфики национальных, социокультурных и иных условий, в которых осуществляется образовательная деятельность с детьми дошкольного возраста, обеспечивает вариативность образовательного маршрута в соответствии с интересами и способностями воспитанников, направлена на удовлетворение конкретных образовательных потребностей родителей как заказчиков образовательных услуг; в соответствии с новыми подходами в образовании. Единые образовательные стандарты предполагают, что моделью успешного современного человека должна стать творческая, активная личность, способная проявить себя в нестандартных условиях, которая может гибко и самостоятельно использовать приобретенные знания в разнообразных жизненных ситуациях.

Приоритет программы - воспитание свободного, уверенного в себе человека, с активной жизненной позицией, стремящегося творчески подходить к решению различных жизненных ситуаций, имеющего свое мнение и умеющего отстаивать его.

Нормативно-правовыми основаниями для разработки Программы стали следующие документы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ);

- Федеральный закон РФ от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН);

- Постановление Главного государственного санитарного РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм»;

- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));

- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 г. № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом»»;

- Устав МБДОУ № 29 «Теремок».

**Направленность:** социально-гуманитарная.

**Актуальность** программы обусловлена анализом педагогического опыта и определяется запросом со стороны детей и родителей на развивающие программы для детей дошкольного возраста в области познавательного-творческого развития; значительной продолжительностью рабочего дня для многих родителей, вследствие чего возникает недостаток развивающего, познавательного общения родителей и детей. В связи с этим наряду с основным образованием огромное значение приобретает дополнительное образование дошкольников.

Эффективное развитие познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из проблем современности. В условиях быстро меняющегося мира требуется образование, которое развивает не только базовые навыки, но и критическое мышление, креативность и инновационные способности. Программа, основанная на развивающих играх В. Воскобовича, отвечает этим требованиям, предоставляя детям возможность не только усваивать знания, но и развивать свои познавательные, интеллектуальные и творческие ресурсы. Игры способствуют развитию навыков анализа и осознанного подхода к решению задач, что необходимо для успешного обучения в школе и жизни в целом.

**Отличительные особенности**

Содержание программы строится на идеях развивающего обучения посредством игр В. В. Воскобовича с учетом возрастных и индивидуальных особенностей и зон ближайшего развития детей 6-7 лет. Игры, заложенные в Программу, учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата. Это не просто игры - это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают детей к мышлению и творчеству. Доступность и технологичность материала, используемого в этих играх, позволят ребенку, каждый раз общаясь с игрой, открывать для себя ее новые и новые грани.

Образовательный процесс организован так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно («интеллект - познание - творчество»).

В отличие от существующих данная программа позволяет концентрировать педагогическое внимание на индивидуальных интересах ребенка, реализовать права каждого воспитанника на выбор содержания и способов образовательной деятельности. Программа не только соответствует актуальным требованиям современного обучения, но и представляет собой уникальный метод, способствующий развитию как познавательных, так и творческих способностей дошкольников, создавая основу для успешной адаптации в дальнейшем обучении.

В основу программы положены принципы:

-*принцип развивающего обучения;*

-*принцип индивидуализации* - организация учебного процесса, при котором обучение, воспитание и развитие происходит с учетом индивидуальных особенностей ребёнка и создание наиболее благоприятных условий для их развития;

-*принцип гуманизации (успешности)* - построение содержания, методов и форм занятий в соответствии с личным опытом и уровнем достижений детей, их интересов;

-*принцип постепенности (поэтапности)* - образовательное содержание строится по принципу усложнения, постепенного и постоянного, как по спирали (*от простого к сложному*). Представления и умения, которые получают дети, опираются уже на приобретённые знания;

-*принцип систематичности* - регулярное, последовательное формирование у дошкольников интереса к играм;

-*принцип наглядности* - активизация зрительных, тактильных анализаторов ребёнка для формирования интеллектуальных и творческих способностей, предполагает использование различных схем, карт, образцов;

- *принцип деятельностного подхода* - введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми. Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добыть» новые знания, чтобы выйти из затруднения. А ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно если «ошибка» может привести к новому неординарному решению;

- *принцип психической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса.

Программа отвечает требованиям направления муниципальной и региональной политики в сфере образования.

**Новизна** программы заключается в том, что ребёнку в процессе работы отводится роль активного участника. Для детей создаются условия, которые стимулируют спонтанную игровую активность и открытое выражение чувств участников детской группы, используя недерективные формы игровой деятельности. Новые знания не даются детям в готовом виде, а постигаются ими путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

В результате изучения программы обучающиеся осваивают основные игровые приемы, приобретут навыки конструирования, научатся выполнять задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.

**Уровень программы** - стартовый.

**Адресат программы:** дети старшего дошкольного возраста (6-7 лет).

На седьмом году жизни ребенок начинает осознавать свое место среди других людей, у него формируется внутренняя социальная позиция и стремление к соответствующей его потребностям новой социальной роли. Ребенок начинает осознавать и обобщать свои переживания, формируются устойчивая самооценка и соответствующее ей отношение к успеху и неудаче в деятельности (одним свойственно стремление к успеху и высоким достижениям, а для других важнее всего избежать неудач и неприятных переживаний). К концу дошкольного возраста дети отдают явное предпочтение интеллектуальным занятиям перед практическими. Детей привлекают головоломки, кроссворды, задачи и упражнения, в которых «нужно думать». Разрозненные, конкретные мало осознаваемые впечатления об окружающей действительности становятся все более четкими, ясными и обобщенными, появляется некоторое целостное восприятие и осмысление реальности, возникают зачатки мировоззрения.

Ребенок старшего дошкольного возраста может использовать усвоенный способ действия в новых условиях, сравнить полученный результат с образцом, увидеть

расхождения. К концу дошкольного возраста ребенок становится готовым к принятию новой для него социальной роли школьника, усвоению новой (учебной) деятельности и системы конкретных и обобщенных знаний. Иными словами, у него формируется психологическая и личностная готовность к систематическому школьному обучению. Ребенок может произвольно управлять своим поведением, а также процессами внимания и запоминания, эмоциональными реакциями. В любом виде деятельности может выйти за пределы ситуационной ситуации, осознать временную перспективу, удерживать в сознании одновременно цепочку взаимосвязанных событий или разные состояния вещества или процесса. Ведущее значение приобретает развитие воображения.

Взрослые должны направить процесс познания на содержательное упорядочивание информации, установление осмысленных взаимосвязей (причинно-следственных) нашего мира, дальнейшее формирование положительного отношения к миру.

Набор в группу осуществляется на добровольной основе. В группу для реализации Программы принимаются обучающиеся 6-7 лет. Состав группы - постоянный.

**Наполняемость группы:** 15 человек

**Объем и срок освоения Программы**

Объем программы - 36 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения

В том числе: теория-4,5 ч, практика – 31,5 ч.

**Особенности организации образовательного процесса**

**Режим занятий**

Продолжительность одного академического часа – 30 минут.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу

**Формы обучения** - очная

- занятия проводятся для всего состава обучающихся.

**Формы организации образовательного процесса** – фронтальная, индивидуальная.

**Форма реализации образовательной программы** - учебный материал расположен спиралеобразно, с постепенным усложнением.

**Перечень форм проведения занятий:** логико-математические игры, интегрированные игровые задания, совместная игровая познавательная деятельность, самостоятельная игровая деятельность.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы** - беседа, анализ результатов выполнения практических игровых заданий, открытое занятие, наблюдение.

Данная программа является составительской, адресована педагогам дополнительного образования для реализации в ДОО.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие познавательно-творческих способностей дошкольников посредством развивающих игр В. Воскобовича.

**Задачи:**

**Обучающие**

- формировать у детей приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия, абстрагирование кодирование и декодирование информации);

- совершенствовать навыки самостоятельного планирования и выполнения учебных заданий, проверки результатов своих действий и усвоенных правил;

- способствовать освоению базовых представлений о математических понятиях (счёт, величина, форма, пространственные отношения);

- формировать начальные представления о природных явлениях, животных и растениях, а также знакомить с основами физических процессов.

***Развивающие***

- стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия;

- развивать у детей познавательный интерес, любознательность, желание и потребность узнавать новое;

- развивать воображение, умение гибко и оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения.

***Воспитательные***

- создавать условия для становления навыков коммуникативной культуры: умения слушать, договариваться, сотрудничать;

- способствовать формированию внутренней мотивации к учебной деятельности и положительное эмоциональное восприятие образовательной среды;

- поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

### **1.3. Планируемые результаты реализации программы**

По окончании освоения программы планируется получить следующие результаты:

***Метапредметные результаты:***

- способны анализировать информацию, делать выводы, классифицировать объекты и явления, находить связи и закономерности.

- умеют планировать собственные действия, контролировать ход выполнения заданий, оценивать полученные результаты.

- владеют навыками общения и сотрудничества в совместной игре и учебной деятельности.

***Предметные результаты:***

- умеют использовать конструктивные материалы и игровые наборы Воскобовича для создания моделей, схем, фигур, решений задач и упражнений;

- владеют навыками счёта, сравнения величин, измерения длины, массы, времени, ориентировки на плоскости и в пространстве;

- имеют начальное понимание геометрических форм, числовых рядов, отношений между предметами, знанием простых алгоритмов решения логических задач.

***Личностные результаты:***

- проявляют активного интереса к изучению нового, любознательность и исследовательскую активность;

- уверены в своих силах и возможностях, умеют принимать самостоятельные решения и отвечать за последствия своих поступков;

- положительно относятся к школе и образовательным процессам, осознают значимость образования и его роли в будущей жизни;

- готовы участвовать в коллективной работе, учитывать мнения других, договариваться и приходить к общему решению.

## 1.4. Содержание программы

### Учебный план

Возраст	Длительность занятий (в минутах)	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год.
6-7 лет	30 минут	1	4	36 занятий

### Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	<b>Вводное</b>	1	0,5	0,5	устный опрос-рефлексия
2	<b>Геоконт</b>	4	0,5	3,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
3	<b>Квадрат Воскобовича</b>	2	0,5	1,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
4	<b>Чудо-соты</b>	2	0,5	1,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
5	<b>Чудо – крестики</b>	3	0,5	2,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
6	<b>Чудо – цветик</b>	4	0,5	3,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
7	<b>Прозрачная цифра</b>	3	0,5	2,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
8	<b>Прозрачный квадрат</b>	4	0,5	3,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
9	<b>Математические корзинки</b>	4	0,5	3,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
10	<b>Геовизор</b>	4	0,5	3,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
11	<b>Математический планшет</b>	4	0,5	3,5	Анализ игровых заданий, наблюдение, беседа, опрос
12	<b>Праздник игры, выставка работ</b>	1	0	1	Выставка работ
<b>Итого</b>		36	4,5	31,5	
Всего по программе: 36 часов					

## Содержание учебного (тематического) плана

### **Вводное – 1ч**

*Теория:* Знакомство с особенностями игр из ковροлина и фетра. Рассказ о разнообразии используемого материала.

*Практика:* Обследование игры и пособия (бывают мягкие, гладкие, шероховатые, приятные на ощупь). Вызвать у детей интерес к необычной игровой обстановке.

### **«Геоконт» – 4 ч**

*Теория:* Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая», углы «прямой», «острый» с помощью сказки. Познакомить с именами гвоздиков.

*Практика:* Конструирование предметных фигур по образцу, строение паутинок. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков). Конструирование контура по точкам координатной сетки, придумывание, на что он похож в результате перемещения в пространстве. Конструирование контура по точкам координатной сетки и по собственному замыслу. Строение паутинки. Перенос ее на бумагу, дорисовывание какого – либо персонажа и придумывание сказки. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Самостоятельное придумывание задач о геометрических фигурах.

### **«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – 2ч**

*Теория:* Знакомство с понятием «многоугольник».

*Практика:* Конструирование геометрических фигур, сложение многоугольников по схемам. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного квадрата объёмных фигур. Конструирование геометрической фигуры путем трансформации по словесной инструкции, видоизменение фигуры в соответствии с условиями задачи. Самостоятельное придумывание задач.

### **«Чудо – соты» – 2 ч**

*Теория:* дать представление о понятиях «часть и целое». Учить находить решения математических задач.

*Практика:* Нахождение геометрических фигур на ощупь. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.

### **«Чудо-крестики» - 3 ч**

*Теория.* Правила работы с игрой.

*Практика.* Конструирование предметного силуэта из частей по схеме. Определение фигур теплого цвета, решение задач на пересечение множеств (круги Эйлера). Составление предметного силуэта путем наложения частей на силуэтную схему. Решение задачи на восстановление симметричного изображения (вертикальная линия симметрии) и поиск геометрических фигур по признакам, придумывание и составление предметных силуэтов по заданной теме. Решение задач на пересечение множества (круги Эйлера). Поиск геометрических фигур по заданному количеству углов (пятиугольники). Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ). Решение задач на поиск фигур по признакам. Придумывание и составление сюжетной картинки из частей по теме.

### **«Чудо-цветик» - 4 ч**

*Теория:* Знакомство с альбомом фигурок. Закрепление понятий «целое» и «часть».

*Практика:* Составление целого из разного количества частей, изменение геометрической фигуры в предметный силуэт. Понимание отношений целое/часть

(выделение семи частей из десяти), придумывание и конструирование предметного силуэта из ограниченного количества частей. Составление предметного силуэта по силуэтной схеме. Решение задачи на составление целого из разного количества частей. Выкладывание из головоломки, определение на ощупь предметов. Перенос на бумагу выложенной фигуры, раскрашивание. Игра «Поляна чудесных цветов».

#### **«Прозрачная цифра» - 3 ч**

*Теория:* Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность.

*Практика:* Конструирование цифр, пользуясь карточкой-схемой, определение количества недостающих полосок. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие; 2,4,7-зелёные; 3,9-красные; 6,8 – жёлтые. Поиск фигур по форме среди множества других, составление силуэта «ель» по схеме и словесной инструкции. Игра «Поможем Магнолику». Игра «На что похоже».

#### **«Прозрачный квадрат» - 4 ч**

*Теория:* Знакомство с игрой. Анализ геометрических фигур. Соотношение целого и части.

*Практика:* Придумывание и составление предметного силуэта на заданную тему из ограниченного количества частей. Решение задач на поиск геометрических фигур по признакам и их ориентировку в пространстве. Решение задачи на составление квадрата из разных геометрических фигур, оценка правильности решения. Составление квадрата из двух, четырех, восьми частей. Игра «Кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом). Игра «Вертикальное домино». Придумывание продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс». Придумывание и составление сюжетной картинки на тему «Зимние забавы». Придумывание как можно больше вариантов использования одного предмета.

#### **«Математические корзинки – 5» - 4 ч**

*Теория:* Знакомство детей с героями Цифроцирка, с игрой. Знакомство с принципом образования чисел второго десятка; закрепление состава чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».

*Практика:* Образование числа путем присчитывания по одному, понимание отношений между числами (больше на три). Количественный и порядковый счет. Состав числа. Счёт в пределах 20. Выкладывание на плоскости. Решение арифметических задач.

#### **«Геовизор» - 4 ч**

*Теория:* Знакомство с игрой, правилами игры.

*Практика:* Рисование контура по точкам координатной сетки. Решение задач на определение геометрических фигур, рисование их по точкам координатной сетки, дорисовка до названного предмета. Рисование предметного силуэта по точкам координатной сетки, дорисовка симметричного изображения. Рисование контура квадрата по точкам координатной сетки, деление фигуры на части, решение задачи на сравнение их по размеру, придумывание и составление предметного силуэта из частей. Перенос изображения по точкам координатной сетки на лист бумаги, дорисовка до предметного изображения.

#### **«Математический планшет» - 4 ч.**

*Теория:* Знакомство с игрой, правилами, понятиями базовых терминов геометрии: фигура, периметр, площадь. Изучение чисел.

*Практика:* Работа по предложенным схемам. Зрительные и слуховые диктанты. Задания на дорисовку. «Нарисуй историю» (нарисовать на планшете с помощью разноцветных резинок какую-либо историю или сказку, а затем рассказать ее). Изображение букв и цифр, Задание «...посчитай: сколько для изображения той или иной буквы/цифры было затрчено резинок».

#### **«Праздник игры, выставка работ» - 1ч**

*Практика:* В игровой форме подводим итоги.

## 2. Организационно-педагогические условия

### 2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	36
2	Количество учебных дней	36
3	Количество часов в неделю	1
4	Количество часов	36
5	Неделя в I полугодии	17
6	Неделя во II полугодии	19
7	Начало занятий	5 сентября
8	Выходные дни/каникулы	31 декабря -8 января
9	Окончание учебного года	30 мая

### 2.2. Условия реализации программы

#### Материально-техническое обеспечение

Помещение для занятий соответствует требованиям СанПиН - просторное, хорошо освещенное, теплое, проветриваемое.

Используется следующее оборудование:

*Технические средства*

-ноутбук,

-телевизор,

-аудио проигрыватель.

*Мебель*

-столы - 6 шт.

-стулья - 15 шт.

-мольберт - 1 шт.

*Игры и пособия*

№ п/п	Наименование	Количество
1	Геоконт	15 шт.
2	Квадрат Воскобовича 2-х	15 шт.
3	Чудо-соты	15 шт.
4	Чудо – крестики 1	15 шт.
5	Чудо – крестики 2	15 шт.
6	Чудо – крестики 3	15 шт.
7	Чудо – цветик	15 шт.
8	Прозрачная цифра	15 шт.
9	Прозрачный квадрат	15 шт.
10	Сказка к «Прозрачному квадрату» «Нетаящие льдинки Озера Айс»	1 шт.
11	Математические корзинки	15 шт.
12	Математический планшет	15 шт.

13	Учебно-игровое пособие «Математический планшет»	15 шт.
14	Геовизор	15 шт.
15	Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»	1 шт.
17	цветная бумага	15 п.
18	альбомы	15 шт.
19	ножницы	15 шт.
20	Цветные карандаши	15 п.

### **Кадровое обеспечение**

Программу реализует педагог дополнительного образования, обладающий необходимым уровнем образования и квалификации, в соответствии с требованиями законодательства. Педагог имеет педагогическое образование, владеет методиками развивающих игр, владеет методами и средствами педагогического мониторинга, позволяющего оценить результаты освоения.

**ФИО** - Осетрова Резида Асхатовна

**Образование** – средне-специальное

-Нижнетагильское педагогическое училище №1, 1992г, специальность – дошкольное воспитание, квалификация – воспитатель в дошкольном учреждении;

-Курсы переподготовки - ОЦ «Каменный город», г. Пермь, 2023г., направление - педагогика дополнительного образования

**Педстаж** – 22 года

### **Методическое обеспечение**

*В образовательном процессе используются технологии:*

-*педагогика сотрудничества*, позволяющая осуществлять педагогический процесс в соответствии с интересами каждого ребенка, ненавязчиво, не давя, а быть всегда рядом с ребенком, помогать ему;

-*игровая*, способствующая повышению интереса к разным видам деятельности, созданию благоприятной эмоциональной обстановки, активности каждого ребенка;

-*здоровьесберегающая технология*, использование которой позволяет вовремя чередовать спокойную и двигательную деятельность, снизить порог утомляемости, повысить внимание и пр.;

-*развития критического мышления* - заключается в умении детей гибко и оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения;

-*развивающего обучения* - игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей детей. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения учащихся в более сложные формы игровой активности;

- *лично - ориентированного обучения* (дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию);

- *проблемного обучения* (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения).

## Методические материалы

№ п/п	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение, дидактический материал	Формы, методы, приёмы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1	Геоконт	Пособие «Геоконт» + альбом со схемами, персонажи: Малыш Гео, ворон Метр, дядя Слава, Паучок-внучок, Воскобович В.В. Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава, или сказка об удивительном геоконте».- СПб: ООО «РИВ», 2006, цветные карандаши, листы бумаги	Словесный, наглядный, практический, игровой, мотивация творческий и индивидуальный подход	Фронтальная, индивидуальная
2	Квадрат Воскобовича 2-х	Пособие Квадрат Воскобовича (сказка+схемы сложения), Воскобович В.В. Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава, или сказка об удивительном геоконте».- СПб: ООО «РИВ», 2006, персонажи: Малыш Гео, ворон Метр, дядя Слава, Дион, Дван, король развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», цветная бумага, ножницы	Словесный, наглядный, практический, игровой, исследовательский, мотивация упражнения, выполнение по схеме, прием сложения предметов из частей по образцу; сложение многоугольников по схемам; складывание фигур по словесной модели, моделирование объёмных фигур, сочинение сказки по фигурам; творческий и индивидуальный подход	Фронтальная, индивидуальная
3	Чудо-соты	Пособие «Чудо-соты» + приложение к игре «Чудо-соты 1» День рождения пчёлки Жужи,	Словесный, наглядный, практический, игровой,	Фронтальная, индивидуальная

		персонажи: пчелка Жужа, китёнок Тимошка, галчонок Карчик, Краб Крабыч, межвежонок Мишек, цветные карандаши, листы бумаги	исследование, мотивация выполнение по схеме, прием сложения предметов из частей по образцу; творческий и индивидуальный подход	
4	Чудо – крестики	Пособие «Чудо-крестики 2, 3» +альбомы фигурок, персонажи: пчелка Жужа, китёнок Тимошка, галчонок Карчик, Краб Крабыч, межвежонок Мишек и др. цветные карандаши, листы бумаги	Словесный, наглядный, практический, игровой, исследование, мотивация Складывание элементов в целую фигуру, составление модели по образцу творческий и индивидуальный подход	Фронтальная, индивидуальная
5	Чудо – цветик	Пособие «Чудо-цветик» + инструкция, персонажи: девочка Долька, Малыш Гео, ворон Метр, дядя Слава и др., развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», цветные карандаши, листы бумаги	Словесный, наглядный, практический, исследование, мотивация, поощрение ТРИЗ интегрированные игровые задания; совместная игровая познавательная деятельность; самостоятельная игровая деятельность	Фронтальная, индивидуальная
6	Прозрачная цифра	Пособие «Прозрачная цифра» + альбом с фигурками, Персонажи, развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», цветные карандаши, листы бумаги	Словесный, наглядный, практический, игровой, исследование, мотивация интегрированные игровые задания; совместная игровая познавательная деятельность;	Фронтальная, индивидуальная

			самостоятельная игровая деятельность	
7	Прозрачный квадрат	Пособие «Прозрачный квадрат» + альбом фигурок, персонажи: Незримка, Всясь, Хранитель, Малыш Гео, ворон Метр и др., развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», цветные карандаши, листы бумаги	Словесный, наглядный, практический, игровой, исследование, мотивация сказочная история; интегрированные игровые задания; совместная игровая познавательная деятельность; самостоятельная игровая деятельность	Фронтальная, индивидуальная
8	Математические корзинки	Пособие «Математические корзинки»+альбом с игровыми заданиями, Персонажи Цифрята, Магнолик и др., развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»	упражнения, показ, указания, конструирование интегрированные игровые задания; совместная игровая познавательная деятельность; самостоятельная игровая деятельность	Фронтальная, индивидуальная
9	Математический планшет	Пособие «Математический планшет», Финкельштейн Б.Б. Учебно-игровое пособие «Математический планшет», персонажи, цветные карандаши, листы бумаги	Словесный, наглядный, практический, игровой, мотивация сказочная история; интегрированные игровые задания; совместная игровая познавательная деятельность; самостоятельная игровая деятельность	Фронтальная, индивидуальная
10	Геовизор	Пособие «Геовизор» + альбом фигурок, персонажи: Околесик, гномы: Разделяй-Объединяй, Увеличь-Уменьши, Крути-Верти, Появись-Исчезни и др., развивающая	Словесный, наглядный, практический, игровой, исследование, мотивация сказочная история; интегрированные	Фронтальная, индивидуальная

		предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», цветные карандаши, листы бумаги	игровые задания; совместная игровая познавательная деятельность; самостоятельная игровая деятельность	
11	Праздник игры, выставка работ		Словесный, наглядный, практический, игровой	праздник

### 2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

В процессе реализации Программы используются следующие виды контроля: входной, текущий, итоговый.

- *вводный контроль*: беседа проводится с целью определить начальный уровень знаний ребенка - сентябрь;

- *текущий контроль*: наблюдение, устный опрос, творческие задания, обобщения и закрепления знаний. Проводится с целью отслеживание активности учащихся, понимания ими предлагаемого материала.

- *итоговый контроль* (опрос, итоговый просмотр работ) - по завершению обучения по программе.

Данная форма оценивания позволяет контролировать ход освоения учащимся программы и своевременно оказывать поддержку на проблемных этапах освоения материалы.

***Методы отслеживания результативности обучения и воспитания: методы:***

- открытое педагогическое наблюдение;
- оценка выполнения заданий детьми;
- организация самостоятельного выбора;
- обобщения и закрепления знаний.

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов. Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

### Диагностика уровня развития познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста

#### **1. Дополнение фраз.**

Диагностирует способность детей устанавливать причинно-следственные связи в окружающей среде. Даёт возможность получить более объективную информацию об осведомлённости ребёнка, его ориентировке в окружающем.

### *Инструкция к проведению:*

- Мы будем сейчас играть с тобой в интересную игру. Я буду говорить тебе начало предложения, а ты его будешь заканчивать. Давай попробуем: «Если кусочек льда принести в комнату, то... Продолжай». Можно задать вопрос: «То, что случится?» Если ребёнок не понял правила игры, предложить ещё одно предложение: «Воспитательница похвалила мальчика (девочку), потому что...» После проигрывания ребёнку предлагается 10 тестовых фраз.

1. Мальчик весело смеялся, потому что...
2. Если зимой будет очень сильный мороз, то...
3. Если взлететь высоко как птица, то...
4. Девочка стояла и плакала, потому что...
5. Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что...
6. Если наступит день рождения, то...
7. Девочка стояла одна около дома, потому что...
8. Если весь снег растает, то...
9. В комнате погас свет, потому что...
10. Если пойдёт сильный дождь, то...

В процессе тестирования не следует торопить ребёнка с ответом. Если ему трудно, используйте дозированную помощь, одобрение: «Молодец, ты обязательно ответишь. Ты всё знаешь. Не бойся ответить. Как считаешь нужным, так и говори!» Наводящих вопросов задавать не следует. Ответы детей фиксируются в протоколе, оцениваются в баллах, подсчитывается суммарный показатель, определяется уровень.

### *Оценка результатов.*

Ответ считается правильным, если в содержании ответа даны причина, следствие. Высокий уровень: 8-10 б. Средний уровень: 6-7 б. Дети принимают правило игры. Содержание ответов носит полупричинный характер, частично установлена причина, следствие. Низкий уровень: 0-5 б. На этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его с неверной причинностью. Например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

## **2. Последовательные картинки.**

Диагностирует способности анализа и синтеза. Это одно из самых сложных заданий. Ребёнку предлагаются отдельные картинки, расположенные в случайном порядке, по которым следует сложить целый сюжет-рассказ. Этот субтест применяется у Д.Векслера, но в пособии использованы другие картинки с учётом опыта детей и их возраста. Сам Д.Векслер и многие его последователи связывают выполнение теста с планирующей и организующей функцией ума, с умением быстро понять смысл отдельного элемента, его роль и место в структуре целого.

### *Инструкция.*

1. Начинайте с демонстрации задачи «Мостик». Разложите картинки в порядке **абв**, по ходу давая объяснения.

2. Давайте время испытуемому посмотреть на раскладку, затем разложите в беспорядке. «Теперь сложи сам», - говорит экспериментатор.

3. Если ребёнок не справится, сложите картинки ещё раз последовательно без объяснения.

4. Экспериментатор: «Теперь у меня есть несколько других картинок. Каждый раз они будут лежать в беспорядке. Я хочу, чтобы ты расположил их правильно, чтобы получился рассказ». Затем показываете наборы картинок «Кукла», «Стирка».

5. Каждую последующую задачу начинайте со слов: «Теперь сложи эти картинки, чтобы получился осмысленный рассказ».

6. Если сюжет раскладывается справа налево, то спросите: «А где начинается твой рассказ?»

7. Если задачи «Мостик» и «Кукла» не решены, то тест прекращается.

*Оценка.*

2 балла за решение задачи «Мостик» в порядке **абв** с первой попытки самостоятельно.

1 балл за решение в порядке **абв** со второй попытки, с подсказкой.

2 балла за решение задачи «Кукла» и «Стирка» в порядке **абв** и **абвг** с первой попытки самостоятельно.

1 балл за решение со второй попытки и при косвенной подсказке. Максимальное количество баллов - 6.

### **3. Четвёртый лишний.**

Диагностирует способности к обобщению. Ребёнку нужно, проанализировав 4 предмета на картинках, отвлечься от несущественных, второстепенных признаков и выделить из них три предмета, которые обладают каким-либо общим признаком, например, все игрушки, вся мебель и т.д. Решение задачи характеризует высокий уровень таких операций мышления, как классификация и обобщение.

*Исходная ситуация.* Ребёнку предъявляется карточка с изображением четырёх предметов, три из которых относятся к определённому классу, а четвёртый не относится.

*Инструкция.*

1. Экспериментатор: «На карточке изображены 4 картинки, одна из которых лишняя. Какая картинка лишняя и почему?»

2. Если ребёнок не справится, то объясните ему на примере первой карточки принцип решения.

3. Каждую карточку предъявляйте с вопросом: «Какая картинка здесь лишняя и почему?»

*Примечание.* Ребёнок может указывать лишнюю картинку наугад. Его объяснение, почему он так считает, поможет вам понять, на что он опирается в своём решении и оценить ответ.

1. Собака, кошка, коза, ласточка.

2. Карандаш, ранец, тетрадь, лес.

3. Кукла, мяч, юла, девочка.

4. Яблоко, груша, слива, картофель.

5. Чашка, стакан, блюдце, стул.

6. Стол, стул, книжный шкаф, чайник.

*Оценка.*

За каждую правильно решённую задачу поставьте 1 балл. Максимальное количество баллов – 6.

### **4. Недостающие детали.**

Диагностирует объём произвольного внимания. Тест содержит 14 рисунков предметов, где у каждого предмета недостаёт какой-либо детали. Ребёнок за 15 секунд должен заметить, какого элемента не хватает. Все рисунки известны детям, однако они построены так, что для решения требуются логических умозаключений, знаний. Точное решение теста зависит главным образом от объёма перцептивного (произвольного) внимания и сосредоточенности на объекте наблюдения, без чего затруднено успешное протекание других познавательных процессов. Методика для определения наблюдательности у детей 6-7 лет на материале 35 картинок описана в книге: Определение готовности к школьному обучению. Учебная деятельность школьников (для школьных психологов и учителей-экспериментаторов). Ч.2 Составители: Л.И.Земцова, Е.Ю.Сушкова. – М., 1988. – С.33-34.)

*Инструкция.*

1. Экспериментатор: «Я сейчас покажу тебе несколько картинок, в которых не хватает деталей. Я хочу, чтобы ты внимательно посмотрел на каждую и сказал, чего там недостаёт».

2. Показывая каждую картинку, задавайте ребёнку вопрос: «Чего же недостаёт на этой картинке?»

3. Если ребёнок не справляется с задачей, можно помочь, рассматривая первую или вторую картинку.

4. На третьей не помогайте!

5. Если ребёнок указывает на какую-нибудь несущественную деталь, спросите: «Да, но какой более важной детали здесь нет?»

6. Каждая картинка предъявляется в течение 15 сек.

7. Ответ считается правильным, даже если ребёнок не знает точного названия отсутствующей детали, но употребляет синоним или правильно описывает её.

*Прекращение исследования:*

4 неправильных ответа подряд.

*Оценка.*

1 балл за каждый правильный ответ, максимальная оценка -14 баллов.

*Замечание.*

Большинство детей даёт словесный ответ. Однако иногда ребёнок показывает на недостающую деталь или элемент пальцем. В таком случае ему зачитывается ответ, но экспериментатор должен быть уверен, что ребёнок знает, чего недостаёт в рисунке.

Говоря о картинке с петухом, ребёнок может назвать недостающую часть шипом. Ответ считается правильным. С другой стороны, если ребёнок правильно покажет место, но неправильно даст словесный ответ, то его ответ считается неудовлетворительным.

1. Гребень – Зубья

8. Ножницы – Винт

2. Стол – Ножка

9. Пальто – Петли

3. Лиса – Ухо

10. Рыба – Спинной плавник

4. Девочка – Рот

11. Винт – Прорезь

5. Кошка – Усы

12. Муха – Усики

6. Дверь – Петля

13. Петух – Шпора

7. Рука – Ноготь

14. Профиль – Бровь

## **5. Назови одним словом.**

Экспериментатор называет три слова, которые нужно назвать одним, обобщив их по существенному признаку. Материал даётся в словесном плане, а это для пятилетних детей довольно сложное задание, так как у них только начинает формироваться способность решать подобные задачи вербальным способом. Задание характеризует уровень умения классифицировать и обобщать словесный материал.

*Инструкция.*

1. Экспериментатор: «Я назову тебе несколько слов, а ты скажи, как их все вместе можно назвать одним или двумя словами».

2. Каждую новую группу слов начинайте с задания: «Назови эти слова одним словом».

3. Если ребёнок не справится, можно помочь на первой группе слов: «Рубашка, брюки, платье - всё это одежда».

*Прекращение теста.*

3 неправильных ответа подряд. Скажите, что это задание для более старших ребят, для школьников.

*Оценка.*

За каждое правильное обобщение ставится 1 балл. Максимальное количество баллов - 10 (столько групп слов будет предложено ребёнку).

*Примечание.*

В начале года можно давать первую группу слов, в конце года - вторую.

1. Рубашки, брюки, платья.

2. Столы, стулья, диваны.
3. Воробьи, голуби, гуси.
4. Караси, щуки, окуни.
5. Сапоги, ботинки, валенки.
6. Супы, каши, кисели.
7. Одуванчики, розы, ромашки.
8. Берёзы, липы, ели.
9. Морковь, капуста, огурцы.
10. Яблоки, груши, мандарины.
1. Сапоги, ботинки, валенки.
2. Малина, земляника, вишня.
3. Танкисты, пехотинцы, артиллеристы.
4. Столяры, маляры, плотники.
5. Супы, каши, кисели.
6. Дети, женщины, мужчины.
7. Беларусь, Россия, Украина.
8. Птицы, звери, рыбы.
9. Деревья, травы, кустарники.
10. Мясо, творог, хлеб.

***Оценка результатов.***

1. **Дополнение фраз.**  
 Высокий уровень: 8-10 баллов.  
 Средний уровень: 6-7 баллов.  
 Низкий уровень: 0-5 баллов.
2. **Последовательные картинки.**  
 Высокий уровень: 4-6 баллов.  
 Средний уровень: 2-3 балла.  
 Низкий уровень: 0-1 балл.
3. **Четвёртый лишний.**  
 Высокий уровень: 4-6 баллов.  
 Средний уровень: 2-3 балла.  
 Низкий уровень: 0-1 балл.
4. **Недостающие детали.**  
 Высокий уровень: 9-14 баллов.  
 Средний уровень: 4-8 баллов.  
 Низкий уровень: 1-3 балла.
5. **Назови одним словом.**  
 Высокий уровень: 6-10 баллов.  
 Средний уровень: 4-5 баллов.  
 Низкий уровень: 0-3 балла.

## Протокол обследования

Фамилия, имя ребёнка \_\_\_\_\_  
 Дата рождения \_\_\_\_\_ возраст \_\_\_\_\_  
 Дата обследования \_\_\_\_\_  
 Педагог \_\_\_\_\_

№ теста, название задания	Ответ, решение и его оценка	Особенности поведения	Оценка в баллах	Уровень выполнения
1. Дополнение фраз	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
2. Последовательные картинки	1 2 3			
3. Четвёртый лишний	1 2 3 4 5 6			
4. Недостающие детали	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14			
5. Назови одним словом	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
<b>Уровень познавательно-творческого развития ребенка</b>				

### 3. Список литературы

#### Литература, используемая при составлении программы

1. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В.. Воронеж, 2009
2. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов.
3. Играем в математику. Использование технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей: методическое пособие/под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.- СПб.: ООО «РИВ», 2018
4. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Сборник материалов по итогам I Всероссийской конференции
5. Харько Т. Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство - Пресс», 2016
6. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.-СПб: ООО «Развивающие игры Воскобовича», -2017

*Интернет-ресурсы:*

- <http://www.labyrinth.ru/books/306207/>
- <http://talant.spb.ru/>
- <http://doshkolnik.ru/>
- <http://www.umka.by/methods/voskobovich.h>
- <https://vk.com/geokont>
- <http://voskobovich.su/>
- <http://geokont.ru/methodsumm>

#### Литература для обучающихся и родителей

1. Воскобович В.В. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате.-СПб:ООО «РИВ», 2003
  2. Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях- превращениях Квадрата. Методическая сказка. - СПб.: ООО «РИВ», 2007
  3. Воскобович В. В. Сказки - методики: Малыш Гео, ворон Метр и Я, дядя Слава или сказка об удивительном Геоконте. – СПб.: РИВ, 2006
  4. Котова Е.В. 244 упражнения для маленького гения. Развитие креативных способностей ребенка – дошкольника /Е.В.Котова, С.В.Кузнецова, Т.А.Романова – Изд. 2-е, стер.- Ростов н/Д: Феникс, 2010 (электронный)
- Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей: Популярное пособие для родителей и педагогов.- Екатеринбург: У-Фактория, 2003 (Серия «Психология детства: Практикум») (электронный)