

Автономная Некоммерческая Дошкольная Образовательная  
Организация «Счастливое детство»

**ПРИНЯТО:**  
на Педагогическом совете  
АНДОО «Счастливое детство»  
Протокол № 1  
от «30» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО:**  
Заведующий  
АНДОО «Счастливое детство»  
Е.А. Дементьева/  
Приказ № 48 от «30» августа 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА  
«УМка»**

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи Программы	8
1.3. Объём образовательной нагрузки	9
<b>2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</b>	
2.1. Разделы Программы	10
2.2. Схема и методика проведения занятий	11
2.3. Перспективное планирование	12
2.4. Содержание и процедура проведения диагностического обследования	24
<b>3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>	
3.1. Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной образовательной Программы «Умка»	37
Список литературы	46
Приложение 1 Картотека дидактических игр по технологии В.В. Воскобовича для детей 2-4 лет	47
Приложение 2 Картотека дидактических игр по технологии В.В. Воскобовича для детей 5-7 лет	53

# 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.

## 1.1. Пояснительная записка

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху – эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем развития интеллекта и креативности уверены в себе, успешней учатся, лучше ориентируются в социуме. Для реализации идеи развивающего обучения с успехом используются современные развивающие игры и пособия.

Развивающие игры - помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре. Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Валерьевича Воскобовича.

Особенности игр:

1. *Конструктивные элементы.* (В "Геоконте" средством конструирования выступает динамичная "резинка", отличительные свойства "Квадрата Воскобовича" - жесткость и гибкость одновременно, конструктивным элементом в "Прозрачном квадрате" является прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в "Шнуре-затейнике" - шнурок и блочка).
2. *Широкий возрастной диапазон участников.* (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. *Многофункциональность.* (С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение).
4. *Универсальность по отношению к образовательным программам.* (Как показала практика, игры прекрасно вписались в программы образовательных учреждений).
5. *Творческий потенциал.* (С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломки", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым).
6. *Сказочная "огранка".* (Интерес детей к сказкам - 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 изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается).

### **Направленность дополнительной образовательной программы «Умка».**

Программа кружка «Умка» по содержанию является интеллектуально-развивающей; по форме организации – групповая, индивидуальная; по времени реализации – годичной.

### **Формы организации детской деятельности на кружке.**

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.

3. Совместная деятельность педагога и детей.

4. Самостоятельная игровая деятельность.

Составляя данную программу, мы опирались на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, интеллекта, памяти, мышления, воображения, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

**Дополнительная образовательная программа «Умка» разработана с учетом требований следующих нормативных документов:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;

- Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4.09.2014 г. № 1726-р;

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9.11.2018 г. № 196;

- СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утвержденный главным государственным врачом РФ 28 сентября 2020 года № 28).

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства РФ N 996-р от 29.05.2015 г.

- Закон Республики Башкортостан от 01 июля 2013 года № 696-з «Об образовании в Республике Башкортостан» (в редакции Законов Республики Башкортостан от 26.12.2014 № 171-з, от 27.02.2015 № 192-з, от 01.07.2015 № 253-з.)

•Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 N 1008 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

•Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»

- Устав АНДОО «Счастливое детство».

**Новизна** данной образовательной программы «Умка» состоит в создании системы применения методов и приёмов игровых технологий В.В.Воскобовича, нацеленных на развитие интеллектуально-творческих способностей дошкольников.

**Актуальность.** Развитие познавательных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитыми способностями 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 ребёнка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения. Это обусловлено тем, что у детей раннего и дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов, осуществляется формирование и функциональная дифференциация отдельных участков коры головного мозга, связей между ними и движениями рук.

Бытует мнение, что сензитивность дошкольного возраста предопределяет самостоятельное становление познавательных процессов, и вмешиваться в процесс развития совсем не обязательно. Разработаны и доказаны на практике теории, утверждающие, что психические процессы можно тренировать и совершенствовать через организованную по особым правилам внешнюю деятельность. Развивающее обучение способствует не только психическому развитию, но и ускоренному созреванию мозга,

совершенствованию его функций. Если удаётся найти ключ к управлению развитием мышления ребёнка - дошкольника, то открываются возможности для совершенствования всех познавательных процессов. Познавательное развитие оказывает важное воздействие на общее развитие: формируется интеллектуальные, личностные качества ребёнка, в нём закладываются черты будущей личности (отношение к окружающему миру, к сверстникам, взрослым).

Познавательные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе, как считают психологи, принципа высокого уровня трудности. Когда перед ребёнком не возникает препятствий, которые могут быть им преодолены, то их развитие идёт слабо и вяло.

Значительное влияние на психическое развитие оказывают и продуктивные виды деятельности. Благодаря им происходит переход от предметного, внешнего уровня к смысловому, развивается мелкая и крупная моторика.

Следовательно, на современном этапе развития образования актуальным становится внедрение технологий развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Примером могут служить технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Ведущим видом деятельности при реализации технологий выступает игровая деятельность. Игры распределены по возрастным категориям и направлены на развитие творческих и интеллектуальных способностей дошкольников. Игры направлены на реализацию пяти образовательных областей развития ребенка. Что без сомнения, соответствует принципам и требованиям стандарта дошкольного образования.

С учетом актуальности проблемы организации образовательного процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался

одновременно, была разработана программа интеллектуально-творческого развития детей младшего и старшего дошкольного возраста.

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

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.

### **1.2. Цель и задачи Программы**

**Цель программы:** развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

**Задачи:**

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- 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.



### 1.3 Объём образовательной нагрузки

<b>Возрастная категория детей</b>	<b>Количество занятий в неделю, месяц, год</b>	<b>Продолжительность занятий</b>	<b>Срок реализации программы</b>
2-3 года	2/8/72	30 минут	1 учебный год
4-5 лет	2/8/72	30 минут	1 учебный год
5-6 лет	2/8/72	30 минут	1 учебный год
6-7 лет	2/8/72	30 минут	1 учебный год

#### **Ожидаемые результаты:**

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

## **2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **Сроки реализации дополнительной образовательной программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения с сентября по май.

**Формы организации кружка:** групповая, подгрупповая. Программа включает в себя 72 занятия: 2 раза в неделю. Занятия проводятся вне времени, отведенного для занятий по основной образовательной программе организации.

### **2.1.Разделы Программы**

Программа представлена следующими разделами:

**Раздел 1.** Развитие творческих способностей, операций логического мышления и самостоятельности; умений рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части; составлять по силуэтной схеме фигурки из частей.

**Раздел 2.** Развитие умений сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам; делить целое на части, сравнивать их между собой; воспринимать количество независимо от расположения и цвета; составлять целое из частей, делать фигуры по точкам координатной сетки; понимать пространственные отношения.

**Раздел 3.** Развитие умений ориентироваться на листе бумаги, рисовать изображения с помощью графического диктанта; решать логические задачи; делать силуэты из геометрических фигур по схеме.

**Раздел 4.** Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и величине.

**Раздел 5.** Развитие умений определять количественное и порядковое значение числа, складывать равные числа; понимать пространственные отношения.

**Раздел 6.** Развитие умений составлять буквы и слова, читать слоги и слова, понимать пространственные отношения, вышивать буквы с помощью графического диктанта.

Программа является интегрированной, в ней используется целый комплекс заданий из различных областей знания с целью развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей в дошкольном возрасте.

**Формы организации образовательной деятельности:**

- Игровое упражнение
- Проблемная ситуация
- Игровая беседа с элементами движений
- Интегративная деятельность
- Совместная деятельность взрослого и детей тематического характера
- Совместная со сверстниками игра

**2.2. Схема и методика проведения занятий**

	<b>Методы и приёмы</b>
<b>Вводная часть</b>	Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации. Сюжет - завязка
<b>Основная часть</b>	Развитие сюжета. В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора - рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.
<b>Заключительная часть</b>	Контрольный вопрос детям (Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала)



## 2.3. Перспективное планирование

### Дети 2-3 года

Месяц	Вид деятельности	Задачи
Сентябрь	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра Фонарики (2 занятия)</li> <li>2. Игра Черепашки (2 занятия)</li> <li>3. Игра Квадрат Воскобовича 2-х цветный (2 занятия)</li> <li>4. Игра Чудо-крестики (2 занятия)</li> </ol>	<p>Сравнение фигур по цвету (красный и зеленый), определение геометрической фигуры (круг) по цвету и размеру.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Группировка фигур по цвету (красный и зеленый).</li> <li>- Стигание квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника, образное называние формы («как шоколадка»), определение цвета.</li> <li>- Поиск фигур по цвету (синий и желтый), группировка по размеру (большой, маленький), понимание простой проблемной ситуации и ее решение.</li> <li>- Стигание квадрата пополам по диагонали и получение треугольника, образное называние формы («как горка»), понимание пространственных характеристик «верх», «низ»</li> <li>- Поиск фигур поцвету (синий или красный), группировка по размеру (большой, средний, маленький), понимание простой проблемной ситуации и ее решение.</li> <li>- Придумывание образного названия предмета («На что похож?»), составление целого из двух, трех, четырех частей по простому алгоритму (цвет)</li> <li>- Поиск фигур по размеру (маленький), группировка по форме (круг, квадрат, треугольник), определение цвета (красный, зеленый), понимание пространственных характеристик (слева, справа).</li> </ul>
Октябрь	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра Фонарики (2 занятия)</li> <li>2. Игра Черепашки (2 занятия)</li> <li>3. Игра Квадрат Воскобовича 2-х цветный (2 занятия)</li> <li>4. Игра Чудо-крестики 1 (2 занятия)</li> </ol>	<p>Составление силуэта «дом» путем наложения двух частей на схему, определение формы стен (квадрат) и крыши (треугольник), понимание пространственных характеристик «верх», «низ»</p> <p>Стигание квадрата пополам по вертикали и получение прямоугольника, образное называние формы («как семафор»), понимание пространственных характеристик «верх», «низ», беседа о семафоре.</p> <p>Поиск и сравнение фигур по форме, сравнение по цвету и размеру, определение различий (цвет и размер). Складывание фигуры «домик» разного цвета по</p>

		<p>образцу взрослого, беседа на тему «Кому нужен дом?».</p> <p>Составление силуэта путем наложения частей на схему, понимание пространственных характеристик.</p>
Ноябрь	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра Фонарики (2 занятия)</li> <li>2. Игра Черепашки (2 занятия)</li> <li>3. Игра Квадрат Воскобовича 2-х цветный (2 занятия)</li> <li>4. Игра Чудо-крестики (2 занятия)</li> </ol>	<p>Сравнение по цвету, поиск фигур по размеру. Составление целых эталонных фигур из частей. Составление образа к геометрической фигуре («На что похоже?»).</p> <p>Сгибание квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника заданного цвета, складывание фигуры «конфета». Самостоятельное складывание фигуры «домик». Группировка фигур по размеру(большие), составление горизонтального ряда по цветам радуги, определение отсутствующей фигуры («какая черепашка исчезла?») Конструирование фигур-головоломок из двух, трех, четырех частей по простому алгоритму (пространственные отношения «слева», «справа», «верх», «низ»), называние цвета (красный, зеленый, синий, желтый).</p> <p>Составление силуэта путем наложения частей на схему, определенной формы (треугольник), сравнение по размеру (большой, маленький), тематическая беседа.</p>
Декабрь	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра Фонарики (2 занятия)</li> <li>2. Игра Черепашки (2 занятия)</li> <li>3. Игра Квадрат Воскобовича 2-х цветный</li> <li>4. Игра Чудо-крестики 1</li> <li>5. Лепестки (2 занятия)</li> </ol>	<p>Группировка фигур по цвету и размеру, сравнение по цвету или размеру.</p> <p>Конструирование фигур-головоломок из двух, трех, четырех, пяти частей по простому алгоритму. Понимание простой проблемной ситуации и ее решение.</p> <p>Составление силуэтов путем наложения частей на схему. Освоение пространственных отношений «левый», «правый», «верхний», «нижний».</p> <p>Поиск фигур по цвету, составление силуэта «цвето» из двух и трех частей по образцу, сравнение количества частей (много, мало).</p> <p>Составление из фигур-головоломок башни по простому алгоритму(цвет), определение количества частей(четыре). Сравнение по цвету (красный, синий, зеленый, желтый), понимание простой проблемной ситуации и ее решение.</p>

<p>Январь</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Логоформочки 3 (2 занятия)</li> <li>2. Черепашки</li> <li>3. Фонарики (2 занятия)</li> <li>4. Квадрат Воскобовича 2-х цветный</li> <li>5. Лепестки (2 занятия)</li> </ol>	<p>Логоформочки - определение цвета (красный, зеленый) и формы геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник), составление целого из двух частей, придумывание образа к геометрическим фигурам. Составление простого образа по словесному описанию.</p> <p>Черепашки - определение размера фигур, называние цветов радуги, составление силуэта «флажок» путем наложения частей на схему, понимание пространственного положения предметов по отношению друг к другу.</p> <p>Выкладывание по цветам радуги, сравнение групп по количеству, составление силуэтов путем наложения частей на схему.</p> <p>Фонарики - Сравнение по форме и цвету, составление силуэтов их нескольких частей по простому словесному описанию, придумывание образа к геометрической фигуре «круг» («На что похоже?»)</p> <p>Квадрат Воскобовича - самостоятельное конструирование фигур, складывание геометрической фигуры «квадрат» разного размера за счет перемещения частей в пространстве, определение форм и размера.</p> <p>Лепестки - Отсчитывание заданного количества (четыре), называние цвета (красный, желтый, оранжевый, зеленый, синий), составление силуэта цветков по образцу, беседа на тему «Строение цветка».</p>
<p>Февраль</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра Чудо-крестики 1 (2 занятия)</li> <li>2. Квадрат Воскобовича 2-х цветный (2 занятия)</li> <li>3. Логоформочки 3 (2 занятия)</li> <li>4. Черепашки</li> <li>5. Фонарики</li> </ol>	<p>Составление силуэта путем наложения частей на схему, придумывание и конструирование своего силуэта, беседа, решение простой проблемной ситуации.</p> <p>Самостоятельное складывание треугольников разного цвета, конструирование фигуры по образцу и самостоятельно.</p> <p>Поиск геометрических фигур по образному описанию, составление силуэтов из двух частей по образцу, сравнение фигур по цвету и форме.</p> <p>Поиск фигур по цвету и размеру, выкладывание из них горизонтальных рядов, сравнение групп предметов по количеству (три-четыре), счет до четырех.</p> <p>Самостоятельное складывание фигуры «конфета», трансформация ее в фигуру «конверт», за счет перемещения ее частей в пространстве, понимание пространственных характеристик «верхний-нижний».</p>
<p>Март</p>		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фонарики (2 занятия)</li> <li>2. Черепашки</li> <li>3. Игра Чудо-крестики 1 (2 занятия)</li> <li>4. Логоформочки 3</li> <li>5. Лепестки</li> <li>6. Квадрат Воскобовича 2-х цветный</li> </ol>	<p>Придумывание и составление силуэтов «Игрушки».</p> <p>Поиск фигур по цвету и размеру, сравнение по цвету, составление силуэта «башня» по простому словесному описанию и образцу, сравнение их по размеру (высоте), понимание пространственного отношения предметов относительно друг друга, решение простой проблемной ситуации.</p> <p>Составление из фигур-головоломок «лесенки» по простому алгоритму (цвет или количество частей), решение простой проблемной ситуации.</p> <p>Поиск геометрических фигур по образному описанию, составление силуэта «дверь» из двух частей по образцу, перемещение фигуры в пространстве (поворот), для получения нового образа.</p> <p>Сравнение по цвету, составление из фигур горизонтальных рядов по простому алгоритму, понимание пространственных характеристик «верх-низ», придумывание нового образа в зависимости от пространственного положения предмета.</p>
Апрель	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра Чудо-крестики 1</li> <li>2. Логоформочки 3</li> <li>3. Квадрат Воскобовича 2-х цветный</li> <li>4. Черепашки</li> <li>5. Фонарики (2 занятия)</li> <li>6. Лепестки (2 занятия)</li> </ol>	<p>Составление светофора из фигур-головоломок по простому алгоритму (количество частей), определение пространственного положения предметов относительно друг друга. Сравнение по форме, беседа на тему «Для чего нужен светофор».</p> <p>Сравнение по форме, придумывание образа к геометрическим фигурам («На что похоже?»). Самостоятельное складывание фигуры «Сумка» разного размера, понимание простой проблемной ситуации и ее решение.</p> <p>Составление силуэта «ослик» путем наложения частей на схему, придумывание и конструирование силуэта «тележка», решение простой проблемной ситуации, составление простого рассказа на тему «Что видели друзья?».</p> <p>Группировка фигур по цвету и размеру, сравнение по цвету, понимание пространственного положения предметов относительно друг друга.</p> <p>Составление силуэта «конфета» путем наложения частей на схему по простому алгоритму (цвет и пространственное положение), придумывание образа к геометрической фигуре (квадрат).</p> <p>Называние цветов радуги, выкладывание горизонтального ряда из фигур, конструирование силуэта «цветок» без опоры на образец, сравнение по количеству, придумывание название к силуэтам «цветы».</p>
Май	Повторение пройденного	Самостоятельная деятельность детей со знакомыми дидактическими



играми.

### Дети 4 -5 лет

Месяц	Вид деятельности	Задачи
Сентябрь	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Игры «Найди по цвету» и «Объедини по цвету»; (2 занятия)</li><li>2. Игра «Сколько одинаковых фигур?»; (2 занятия)</li><li>3. Игра «На что похоже?».</li><li>4. Игра «Чудо соты» (2 занятия)</li><li>5. Игра Чудо – крестики</li></ol>	<p>Формировать у детей представление о «Волшебном лесе»;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Развивать у детей умения выбирать фигуры заданного цвета, группировать их по цвету, определять количество фигур (много-мало);</li><li>- Активизировать речь детей, готовность и желание беседовать со взрослым, отвечать на вопросы, называть предметы окружающего мира;</li><li>- Развивать у детей образное воображение, умение придумывать, на что похожи фигуры по форме.</li></ul>
Октябрь	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Игра «Фонарики». (2 занятия)</li><li>2. Игра «Составь целое из двух частей».</li><li>3. Игры: «Чудо - крестики 1».</li><li>4. Игра «На что похоже игровое поле?» «разноцветная поляна», «радуга», «пестрый ковер», «мозаика», «калейдоскоп». (2 занятия)</li><li>5. Игра «Чем похожи фигуры и чем отличаются?». (2 занятия)</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Развивать умение составлять фигуры из двух частей по образцу взрослого, сравнивать их;</li><li>- Активизировать речь детей;</li><li>- Вызывать у детей познавательный интерес к новой игре, желание обследовать ее;</li><li>-Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности и удовлетворения потребности в двигательной активности;</li><li>- Развивать воображение и образное восприятие.</li></ul>
Ноябрь	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Квадрат Воскобовича двухцветный; (2 занятия)</li><li>2. Чудо-цветик 1; (2 занятия)</li><li>3. Чудо-крестик 1. (2 занятия)</li><li>4. Чудо-соты. (2 занятия)</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</li><li>- Развивать познавательные способности;</li><li>- Познакомить детей с новой игрой;</li><li>- Способствовать умению находить геометрические фигуры на пластинах и объединять в группу;</li><li>- Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей по образцу.</li></ul>
Декабрь		

	<p>1. Квадрат Воскобовича; (2 занятия)</p> <p>2. Квадрат Воскобовича (двухцветный); (2 занятия)</p> <p>3. Игра - сказка «Четырёхцветный квадратик». (2 занятия)</p> <p>4. Игра «Чудо-крестик». (2 занятия)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</li> <li>- Способствовать развитию познавательных способностей;</li> <li>- Формировать умение складывать квадрат из треугольников по образцу;</li> <li>- Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей.</li> </ul>
Январь	<p>1. Игра - сказка «Четырёхцветный квадратик»; (2 занятия)</p> <p>2. Игра - сказка «Чудо - крестики»; (2 занятия)</p> <p>3. Чудо-Цветик 1. (2 занятия)</p> <p>4. Игра « Лошадка». (2 занятия)</p>	<p>Познакомить детей с четырёхцветным квадратом;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей;</li> <li>- Продолжать знакомить детей с сенсорными эталонами, совершенствовать процессы логического мышления;</li> <li>- Способствовать умению создавать фигуры путём сложения из частей по образцу.</li> </ul>
Февраль	<p>1. Квадрат Воскобовича Двухцветный, Игра «Семафор». (2 занятия)</p> <p>2. . Негающие льдинки озера Айс. Игра «Домики»; (2 занятия)</p> <p>3. Игра - сказка о Геоконте. (2 занятия)</p> <p>4. Игра «Черепашки». (2 занятия)</p>	<p>Способствовать развитию познавательных способностей, мелкой моторики;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развивать умение конструировать плоскостную фигуру;</li> <li>- Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их;</li> <li>- Познакомить детей с новой игрой;</li> <li>- Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле.</li> </ul>
Март	<p>1. Квадрат Воскобовича четырёхцветный. Игра « Квадратные забавы», (2 занятия)</p> <p>2. Геоконт Игра «Большой и маленький стол»; (2 занятия)</p> <p>3 Чудо - Соты. Игра «Подарок маме». (2 занятия)</p> <p>4. Игра «Черепашки». (2 занятия)</p>	<p>Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Способствовать развитию познавательных способностей;</li> <li>- Развивать умение различать предметы по размеру( большой, маленький), конструировать предметы соответствующего размера;</li> <li>- Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их.</li> </ul>
Апрель	<p>1. Квадрат Воскобовича. Игра «Звезда» совместная деятельность; (2 занятия)</p> <p>2. «Прозрачный Квадрат». Игра « Придумай фигуру»; (2 занятия)</p>	<p>Развивать умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры, мелкую моторику рук;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Способствовать созданию образов объектов с использованием образца;</li> <li>- Совершенствовать процессы логического мышления, свойства внимания и</li> </ul>

	3. Чудо - крестики. Игра « Башня», совместная деятельность. (2 занятия) 4. Геоконт. (2 занятия)	пространственного мышления.
<b>Май</b>	Квадрат Воскобовича 2х цветный Игра «Мышка» совместная деятельность; (2 занятия) 2. Чудо - цветик Игра «Звездочка»; (2 занятия) 3. Геоконт Игра « Теремок», совместная деятельность. (2 занятия) 4. Путешествие на кораблике «Брызг-брызг. (2 занятия)	Способствовать развитию внимания, мышления и творческого воображения, умения сравнивать; - Совершенствовать умение складывать предметы по образцу, путём сложения из частей; - Способствовать освоению детьми цветов радуги; развитию самостоятельно создавать образцы объектов.

### Дети 5-6 лет

<b>Месяц</b>	<b>Вид деятельности</b>	<b>Задачи</b>
<b>Сентябрь</b>	1. Квадрат Воскобовича Игра - сказка «Волшебный квадратик»; 2. Игра «Домик» , совместная деятельность; 3. Игра - сказка «Чудо - Цветики, или Тайны Поляны Чудесных Цветов». 4. Игра Волшебная восьмерка. (2 занятия) 5. Чудо - соты (2 занятия) 6. Чудо -крестики	Познакомить детей с двухцветным квадратом; - Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей; - Формировать умение конструировать простую плоскостную фигуру; - Познакомить детей с игрой, способствовать пониманию приёма сложения предмета из частей.
<b>Октябрь</b>		Формировать умение конструировать птиц по образцу; - Развивать внимание; - Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;

	<p>1.Чудо-Цветик 1. Игра «Сказочная птица» совместная деятельность</p> <p>2. Квадрат Воскобовича. Игра «Конфета» совместная деятельность</p> <p>3. Игра « Черепашка -пирамидка».(2 занятия)</p> <p>4. Волшебная восьмерка (2 занятия)</p> <p>5.Чудо - соты (2 занятия)</p>	<p>- Развивать умение создавать предметы по образцу и называть их.</p>
Ноябрь	<p>1. Квадрат Воскобовича Игра «Конверт», совместная деятельность;</p> <p>2. Игра - сказка «Нетающие льдинки озера Айс»;(2 занятия)</p> <p>3.Чудо-Цветик1 Игра « Собачка» совместная деятельность.</p> <p>4. Кораблик «Плюх-плюх»(2 занятия)</p> <p>5. Фонарики (2 занятия)</p> <p>6. Чудо - крестики</p>	<p>- Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</p> <p>- Развивать познавательные способности;</p> <p>- Познакомить детей с новой игрой;</p> <p>- Способствовать умению находить геометрические фигуры на пластинах и объединять в группу;</p> <p>- Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей по образцу.</p>
Декабрь	<p>1. Квадрат Воскобовича. Игра «Летучая мышь», совместная деятельность;</p> <p>2. «Нетающие льдинки» Игра «Письмо Деду Морозу»; 3.Чудо - Цветик 1. Игра «Ёлочка от Деда Мороза».</p> <p>4. Игра «Ёлочка двухцветная» (2 занятия)</p> <p>5. Фонарики (2 занятия)</p> <p>6. Чудо - крестики</p>	<p>- Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</p> <p>- Способствовать развитию познавательных способностей;</p> <p>- Форм и р овать умение складывать квадрат из тр еугольников по образцу;</p> <p>- Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей.</p>
Январь	<p>1. Игра - сказка «Четырёхцветный квадратик»;</p> <p>2. Игра - сказка «Чудо - крестики»;</p> <p>3.Чудо-Цветик 1 Игра « Лошадка», совместная деятельность.</p>	<p>- Познакомить детей с четырёхцветным квадратом;</p> <p>- Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей;</p> <p>- Продолжать знакомить детей с сенсорными эталонами, совершенствовать процессы логического мышления;</p> <p>- Способствовать умению создавать фигуры путём сложения из частей по</p>

	<p>4. Логоформочки -3(2занятия)  5. Фонарики  6. Шнур - малыш (2 занятия)</p>	образцу.
Февраль	<p>1. Квадрат Воскобовича Двухцветный, Игра «Семафор», совместная деятельность;  2. Негающие льдинки озера Айс. Игра «Домики»;  3. Игра - сказка о Геоконте. (2 занятия)  4. Логоформочки  5. Шнур - малыш (2 занятия)  6. Игровизор</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Способствовать развитию познавательных способностей, мелкой моторики;</li> <li>- Развивать умение конструировать плоскостную фигуру;</li> <li>- Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их;</li> <li>- Познакомить детей с новой игрой;</li> <li>- Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей , используя игровое поле.</li> </ul>
Март	<p>1. Квадрат Воскобовича четырёхцветный. Игра « Квадратные забавы», совместная деятельность;  2. Геоконт . Игра «Большой и маленький стол»; (2 занятия)  3 Чудо - Цветик 1. Игра «Подарок маме»  4. Прозрачный квадрат (2 занятия)  5. Игровизор</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Формировать умение конструировать плоскостную фигуру;</li> <li>- Способствовать развитию познавательных способностей;</li> <li>- Развивать умение различать предметы по размеру( больш ой, маленький), конструировать предметы соответствующего размера;</li> <li>- Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их.</li> </ul>
Апрель	<p>1. Квадрат Воскобовича. Игра «Звезда» совместная деятельность;  2. «Прозрачный Квадрат». Игра « Придумай фигуру»;  3. Чудо - крестики. Игра « Башня», совместная деятельность  4. Шнур Малыш  5. Ёлочка двухцветная  6. Игровизор (2 занятия)  7.Черепашки -пирамидка</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развивать умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры, мелкую моторику рук;</li> <li>- С пос обствовать созданию образов объектов с использованием образца;</li> <li>- Совершенствовать процессы логического мышления, свойства внимания и пространственного мышления.</li> </ul>
Май		

	<p>1. Квадрат Воскобовича 2х цветный Игра «Мышка - норушка» совместная деятельность;</p> <p>2. Чудо - цветик Игра «Зайчик - побегайчик»;</p> <p>3. Геоконт Игра «Теремок», совместная деятельность.</p> <p>4. Шнур-затейник</p> <p>5. Кораблик Плюх Плюх</p> <p>6. Волшебная 8 - ка</p> <p>7. Чудо - крестики (2 занятия)</p>	<p>- Способствовать развитию внимания, мышления и творческого воображения, умения сравнивать;</p> <p>- Совершенствовать умение складывать предметы по образцу, путём сложения из частей;</p> <p>- Способствовать освоению детьми цветов радуги; развитию самостоятельно создавать образцы объектов.</p>
--	---	---

### Дети 6-7 лет

Месяц	Вид деятельности	Задачи
Сентябрь	<p>1. Геоконт</p> <p>2. Квадрат Воскобовича (двухцветный)</p> <p>3. Чудо крестики</p> <p>4. Логоформочки</p> <p>5. Игровизор</p> <p>6. Волшебная 8-ка</p> <p>7. Негающие льдинки озера Айс (2 занятия)</p>	<p>Закреплять порядковый счет в пределах 5.</p> <p>Развивать зрительное внимание, фонематическое восприятие. Воспитывать усидчивость.</p> <p>Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник)</p> <p>Развивать мелкую моторику рук.</p> <p>Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Формировать умение составлять изображение по схеме.</p>
Октябрь	<p>1. Геоконт -</p> <p>2. Квадрат Воскобовича (двухцветный)</p> <p>3. Чудо - соты</p> <p>4. Логоформочки 3</p> <p>6. Прозрачный квадрат</p> <p>7. Шнур - малыш (2 занятия)</p> <p>8. Игровизор</p>	<p>Закреплять умение определять верхние левый и правый углы. Развивать творческое воображение, пространственное мышление.</p> <p>Формировать умение конструировать плоскостные фигуры (мышку, ежика).</p> <p>Развивать речь, пространственное и логическое мышление. Формировать умение правильно располагать детали в соте. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины.</p>
Ноябрь		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Квадрат Воскобовича (двухцветный) -</li> <li>2. Чудо - соты</li> <li>3. Шнур - малыш -</li> <li>4. Ёлочка двухцветная</li> <li>5. Ёлочка двухцветная (2 занятия)</li> <li>6. Чудо - крестики -</li> <li>7. Негающие льдинки озера Айс (2 занятия)</li> </ol>	<p>Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам (лодочку, рыбку).</p> <p>Развивать речь, воображение, творческие способности. Развивать глазомер, мелкую моторику рук.</p> <p>Воспитывать самостоятельность.</p> <p>Формировать умение с помощью шнура « вышивать» узор. Развивать умение конструировать предметные формы по схемам.</p>
Декабрь	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Чудо - соты</li> <li>2. Шнур - малыш (2 занятия) -</li> <li>3. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)</li> <li>4. Прозрачный квадрат -</li> <li>5. Фонарики (2 занятия)</li> <li>6. Ёлочка двухцветная (2 занятия)</li> </ol>	<p>Закрепить геометрические фигуры, уточнить целое части. Развивать творческие способности и мелкую моторику рук. Формировать умение « вышивать» цифры.</p> <p>Развивать мелкую моторику.</p> <p>Воспитывать усидчивость.</p> <p>Закреплять знание эталонов цвета, формы.</p> <p>Развивать воображение, зрительную память.</p>
Январь	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Цифрята - зверята</li> <li>2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)</li> <li>3. Шнур - малыш</li> <li>4. Волшебная восьмерка</li> <li>5. Черепашки - пирамидка</li> <li>6. Чудо -соты</li> <li>7. Игровизор (2 занятия)</li> </ol>	<p>Закреплять знание детей о цифрах до 5.</p> <p>Развивать память.</p> <p>Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам « Летучая мышь», « Домик», « Красный квадрат» Развивать воображение, зрительную память.</p> <p>Воспитывать самостоятельность, активность.</p> <p>Закрепить название геометрических фигур круг, квадрат, треугольник.</p>
Февраль	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)</li> <li>2. Цифрята - зверята -</li> <li>3. Прозрачный квадрат</li> <li>4. Фонарики</li> <li>5. Логофомочки (2 занятия)</li> <li>6. Игровизор</li> <li>7. Чудо - крестики</li> </ol>	<p>Способствовать освоению приемов конструирования фигур. Развивать сенсорные и познавательные способности. Закреплять умение детей находить цифры и соотносить число с его игровым названием.</p> <p>Развивать у детей умение сравнивать, анализировать. Воспитывать самостоятельность.</p> <p>Упражнять детей в сложении фигур по образцу.</p> <p>Развивать логическое мышление.</p> <p>Воспитывать интерес новой игре.</p>
Март		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Цифрята - зверята</li> <li>2. Чудо - цветок -</li> <li>3. Прозрачный квадрат -</li> <li>4. Логоформочки (2 занятия) -</li> <li>5. Чудо - крестики</li> <li>6. Игровизор</li> <li>7. Кораблик Плюх - Плюх</li> </ol>	<p>Различать цифры от 1 до 5.  Развивать мелкую моторику рук.  Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Формировать умение соотносить целое и части.  Развивать математические представления.  Воспитывать интерес к новой игре.  Закреплять название геометрических фигур.  Развивать творческие способности.  Воспитывать самостоятельность.</p>
Апрель	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Волшебная восьмерка</li> <li>2. Чудо - цветок -</li> <li>3. Логоформочки</li> <li>4. Прозрачный квадрат</li> <li>5. Кораблик Плюх - Плюх (2 занятия)</li> <li>6. Ёлочка двухцветная</li> <li>7. Цифрята - зверята.</li> </ol>	<p>Закреплять прямой счет.  Развивать память, мышление, воображение, речь. Воспитывать активность и самостоятельность.  Развивать память, внимание, логическое мышление. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.  Упражнять в сложении цифры одного цвета.  Развивать умение анализировать, сравнивать.  Воспитывать самостоятельность, активность.</p>
Май	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игровизор</li> <li>2. Прозрачная цифра</li> <li>3. Волшебная восьмерка</li> <li>4. Фонарики</li> <li>5. Кораблик Плюх - Плюх</li> <li>6. Черепашки пирамидка</li> <li>7. Нетающие льдинки озера Айс (2 занятия)</li> </ol>	<p>Закреплять счет до 5  Развивать внимание, память, мышление, воображение. Воспитывать интерес к развивающими играми Воскобовича. Продолжать формировать умение детей сортировать пластинки по цвету, по количеству палочек на пластинке. Развивать монологическую речь.  Закреплять знание детьми « Волшебных» слов.  Развивать речь, внимание, память.</p>



## **2.4. Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 2-4 года**

### **Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»**

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

*Стимульный материал:* опросный лист формата А 5, в центре изображение фигур (квадрат, треугольник, круг), карандаши.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получился какой-то предмет. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его рассказать, что он нарисовал (рассказ ребёнка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

*Критерии оценке результатов:*

0 – 2 балла (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

3 – 4 баллов (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы недостаточно разработаны, схематичны.

5 – 6 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

### **Задание 2. «НАЙДИ ПАРУ»**

*Цель:* определение способности ребёнка ориентироваться в пространстве, уровень развития цветового восприятия.

*Стимульный материал:* таблица с парами геометрических фигур, каждая пара одинакового цвета (всего 5 пар).

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается найти пару к каждой фигуре, соединить их дорожками.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – 3 ошибки.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

### **Задание 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»**

*Цель:* определение уровня развития наглядно-действенного мышления.

*Стимульный материал:* лист бумаги формата А5, на котором изображены два грибочка; один в цветном решении, другой контурный, два карандаша (коричневый и жёлтый).

*Процедура проведения:* задание заключается в том, чтобы воспроизвести картинку, изображенную на этом же рисунке слева. Для этого ребёнку даются карандаши коричневого и жёлтого цвета, рисунок. На выполнение задания отводится 10 минут.

*Инструкция:* «Посмотри на рисунок. Раскрась гриб так, чтобы оба гриба стали одинаковыми. Нужно сделать это так как можно аккуратнее».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут не смог выполнить задание, рисунок просто зачерчен карандашом (фломастером).

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеются недочёты: закрашенные участки, контуры фигур более чем на 1,5 мм вышли за пределы образца.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание, при этом контуры фигур не более чем на 1 мм вышли за пределы образца.

### **Задание 4. «СТРЕЛОЧКИ»**

*Цель:* определение способностей ребёнка к ориентировке в пространстве, цветового восприятия.

*Стимульный материал:* лист бумаги, на котором изображены стрелочки, направленные в разные стороны, цветные карандаши или фломастеры.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается раскрасить красным цветом стрелочку, которая направлена вниз, синим – стрелочку, которая направлена вверх, зелёным – стрелочку, направленную вправо, жёлтым – направленную влево.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – допущено до 4 ошибок.

3 балла (средний уровень) – допущено до 1 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

### **Задание 5. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»**

*Цель:* диагностика уровня развития зрительного восприятия, наглядно-действенного мышления у ребёнка.

*Стимульный материал:* игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается выложить изображение из деталей конструктора.

*Инструкция:* «Перед тобой игра «Чудо – Крестики». Попробуй выложить точно изображение, используя детали этой игры».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1 путём многочисленных проб.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на схему в масштабе 1:1. Помощь взрослого не требуется.

### **Задание 6. «РАССКАЖИ, ЧТО ВИДИШЬ НА КАРТИНКЕ»**

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

*Стимульный материал:* лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса».

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается рассказать о том, что ребёнок видит на картинке.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок затрудняется ответить на вопрос.

2 балла (средний уровень) – персонажи имеют названия. Названы 1-2 дополнительные детали.

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия, названы мелкие детали (у мальчика есть шарфик, нет ботиночек, у пчёлки полосатый животик, есть крылышки, она улыбается).

### **Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 4-5 лет**

#### **Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»**

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

*Стимульный материал:* опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается дорисовать фигурки, придумать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

*Критерии оценке результатов:*

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

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

8 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

(Приложение № 1 «Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»).

#### **Задание 2. «ЛАБИРИНТЫ»**

*Цель:* оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объём внимания, а также целенаправленности деятельности и особенностей зрительного восприятия.

*Процедура проведения:* «Жила-была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 4 годика, друзья подарили ей подарки. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки? Сначала ответить, потом проверь себя (проведи маркером по дорожке, соединяющим подарки и геометрические фигуры)».

*Стимульный материал:* лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» - «Катя, Рыжик и Рыбка»,

*Критерии оценки результатов:*

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

1 балл (средний уровень) – ребёнок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребёнок выполняет задание и может проследить путь к некому предмету самостоятельно.

### **Задание 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»**

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

*Стимульный материал:* игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается выложить изображение из деталей конструктора.

*Инструкция:* ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение путём наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путём проб, требуется помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого.

#### **Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»**

*Цель:* диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организации деятельности у детей, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* половина листа бумаги формата А 4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1), простой или чёрный карандаш.

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

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

(Приложение № 2 «Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»).

#### **Задание 5. «СТРЕЛОЧКИ»**

*Цель:* оценка ориентировки в пространстве, умение зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой.

*Стимульный материал:* лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур-Малыш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

*Процедура проведения:* ребёнка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирного кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага вверх, два шага вправо».

*Критерии оценки результатов:*

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

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

5 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

(Приложение № 3 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

#### **Задание 6. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»**

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

*Стимульный материал:* изображения персонажей «Фиолетового леса» - Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика.

*Процедура проведения:* придумать сказку о предложенных героях.

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

### **Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 5-6 лет**

#### **Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»**

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

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

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

*Критерии оценке результатов:*

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

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

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

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

## **Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»**

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.



3 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

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

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

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

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

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

### **Задание 5. «ПРОДОЛЖИ РЯД»**

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

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

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

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

## **Задание 7. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»**

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

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

*Процедура проведения:* придумать сказку о предложенных героях.

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

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

### **Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРУ»**

*Цель:* выявление творческого потенциала.

*Стимульный материал:* опросный лист – половина А 4 , в центре изображения фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки 5» и игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

*Процедура проведения:* ребёнку даётся 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать это фигуры так, чтобы получилось какая-нибудь картинка. После выполнения даётся качественная и количественная оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

*Критерии оценки результатов:*

0 – 7 баллов (низкий уровень) – ребёнок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишён дополнительных деталей.

8 – 14 баллов (средний уровень) – ребёнок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет воображаемый объект различными способностями.

5 – 21 балл (высокий уровень) – ребёнок рисунок несколько объектов по воображаемому сюжету.

(Приложение № 7 «Стимульный материал к заданию «дорисуй фигуру»).

### **Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»**

*Цель:* диагностика ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

*Стимульный материал:* лист бумаги, на котором изображено 12 стрелочек, имеющие сложное направление – левый верхний угол, правый верхний угол, левый нижний угол, правый нижний угол.

*Процедура проведения:* ребёнка просят закрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол, синим цветом – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зелёным цветом – в верхний левый угол, жёлтым цветом – в нижний правый угол. Остальные – любым цветом.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – до 4 ошибок.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

(Приложение № 8 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

### **Задание 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»**

*Цель:* диагностика уровня развития наглядно-образного мышления ребёнка.

*Стимульный материал:* лист бумаги в клетку, на котором изображены 3 рисунка по клеткам, простой или чёрный карандаш.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается в правой части листа воспроизвести картинку, изображённые на этом же листе слева. Для этого ему даётся карандаш тёмного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: « Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 20 минут смог выполнить задание.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 20 минут, но в работе в его есть неточности: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположения рисунка.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выполнил задание менее чем за 20 минут, то есть нарисовал в левой части все три фигуры.

(Приложение № 9 «Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»).

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1. Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной образовательной Программы «Умка».

Название	Описание
Геоконт «Великан» 3-8 лет	<p>Развивающая игра <b>Геоконт «Великан» Воскобовича</b> — уникальный «резиночный» конструктор для детей 3 лет и старше.</p> <p><b>Описание:</b> "Геоконт "Великан" легко прикрепляется к стене и прекрасно подходит для коллективных игр. Развивает сенсорику, мелкую моторику, логику, фантазию, учит силуэтному конструированию, совершенствует интеллект и развивает творческие и логические способности ребенка.</p> <p><b>Состав:</b> Поле (480x500 мм, фанера, цветная пленка) с нанесенной координатной сеткой. В 33 точках сетки установлены пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый); альбом схем с инструкцией; методическая сказка "Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава", набор резинок «Радуга»</p> <p>Параметры товара: упаковка - пленка, размер поля 500x480 мм</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, резина</p>
Геоконт «Малыш» с сказкой 3-8 лет	<p><b>Игра «Геоконт Малыш»</b> - это малая версия оригинального «резиночного» конструктора, изобретенного Вячеславом Воскобовичем.</p> <p><b>Состав:</b> Поле (245x250 мм, фанера, цветная пленка) с нанесенной координатной сеткой. В 33 точках сетки установлены пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый); резинка трех цветов; альбом схем; методическая сказка "Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава".</p> <p>Параметры товара: упаковка - пленка, 250x245x20</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, бумага</p>
Коврограф Ларчик 2-9	

	<p>Уникальное авторское пособие В. Воскобовича <b>коврограф</b>«Ларчик»</p> <p><b>Описание:</b> Игровое поле из ковролина со специальной разметкой незаменимо для проведения развивающих занятий. Поле прикрепляется к стене, на нем располагаются игровые элементы, которые легко перемещать, согласно игровым заданиям. Какие развивающие элементы включает в себя коврограф:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игровое поле из ковролина размером (1,25x1,25 кв.м, 100 клеток)</li> <li>2. Разноцветные веревочки. Пять веревочек из контактной ленты длиной 1 м;</li> <li>3. Разноцветные липучки: 25 разноцветных кружков из контактной ленты, 5 кружков с держателями, пять зажимов.</li> <li>4. Цветные карточки. Это 10 карточек из ковролина всех цветов радуги, а также черная, белая и серая. Карточки снабжены липучкой для крепления на коврографе.</li> <li>5. Буквы, цифры. В комплекте 90 карточек из прозрачной пленки: 15 с буквами красного цвета (гласные), 30 с буквами синего цвета (твердые согласные, твердый знак), 30 с буквами зеленого цвета (мягкие согласные, мягкий знак), 15 желтого цвета с цифрами и арифметическими знаками.</li> <li>6. Забавные буквы - 10 картонных карточек с гласными.</li> <li>7. Забавные цифры - 10 картонных карточек с изображением «зверят-цифрят»:</li> <li>8. Кармашки и трехрядная касса, сделанные из ковролина и прозрачной пленки, служат для размещения карточек на коврографе.</li> <li>9. Стрелочка и круговерт - деревянные инструменты для «рисования» кругов, измерения отрезков и направлений.</li> <li>10. Методическое пособие.</li> </ol> <p>Параметры товара: игровое поле 1,2x1,2 м, кармашки 75x75 мм, касса 295x300 мм, карточки 85x100 мм, длина стрелки 180 мм, длина круговерта 205 мм, цветные карточки 75x75 мм, диаметр кружков от 10 мм до 20 мм, методичка 30 страниц, упаковка - полиэтиленовая сумочка, размер 320x430x120 мм, вес 850 г</p> <p>Развиваемые качества методические пособия, обучение чтению и письму, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия</p> <p>Материал дерево, пластмасса, ковролин, текстиль, картон</p>
<p>Волшебная восьмерка 3-7</p>	<p><b>Волшебная восьмерка Воскобовича</b> - своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику. <b>Состав:</b> Поле для конструирования цифры (95x180 мм, фанера, пленка, шелкография) с закрепленной резинкой, нанесенным рисунком восьмерки и словами считалки; 7 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка); схемы сложения цифр.</p> <p>Параметры товара: упаковка - пленка, размер 180x95x8 мм</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича</p> <p>Страна производства Россия</p> <p>Материал дерево</p>



Игровизор	<p>Игровизор - средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, дорисовки и др. Состав: Игровизор Воскобовича представляет собой два скрепленных пружиной листа формата А4. Первый лист ламинированный картон, расчерченный в клетку. На верхних и нижних углах расположены животные , для ориентировки на листе: лев, павлин, пони, лань. Второй лист - прозрачный пластик, по которому предстоит рисовать маркером на водной основе. Между листами помещаем страницы развивающих пособий и выполняем их.</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал , картон</p>
Квадрат 2-х цветный + сказка 2-6 лет	<p><b>Состав:</b> Игра "Квадрат Воскобовича" (двухцветный) - квадратная основа из ткани (140х140 мм) с нанесенными треугольниками из плотного картона; методическая сказка "Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата".</p> <p>Параметры товара: упаковка пленка, размер 145х145 мм. Вес: 30 гр.</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал текстиль, картон</p>
Квадрат 4-х цветный 5-9 лет	<p><b>Состав:</b> На квадратную основу из ткани (140х140 мм) нанесены треугольники из плотного картона. Одна сторона "Квадрата" - красного и синего цвета, другая - зеленого и желтого; альбом схем.</p> <p>Параметры товара: размер 145х145 мм, упаковка - пакет, вес 30 г</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал текстиль, картон</p>
Кораблик Брызг-брызг 4-7 лет	<p>Развивающая игра Воскобовича «<b>Кораблик Брызг-брызг</b>» <b>Состав:</b> Игровое поле (350х290, ковролин) в виде корабля с 7 мачтами, с прикрепленным корпусом (фанера, шелкография); 28 флажков (фанера, цветная пленка) с держателями и липучкой; инструкция.</p> <p>Параметры товара: размер кораблика 350х290 мм, размер флажка 40х30 мм, упаковка - пакет 300х375 мм Развиваемые качества обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, текстиль</p>

<p>Кораблик Плюх -Плюх 1,5-4 лет</p>	<p>Воскобович В. В. Развивающая игра «Кораблик Плюх-Плюх» Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• кораблик с 5 мачтами</li> <li>• 15 флажков пяти цветов</li> </ul> <p>• шнурок длиной 60 см • инструкция с заданиями</p> <p>Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них умещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок. Палуба и мачты сделаны из толстой прочной фанеры. Параметры товара: длина кораблика 290 мм, высота мачт от 30 до 130 мм, размер флажков 25x40 мм, длина шнурка 600 мм, упаковка - целлофановый пакет, вес 150 г</p> <p>Развиваемые качества методические пособия, обучение математике и логике, творческие способности Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, текстиль, металл</p>
<p>Чудо - крестики - 1 2-4 лет</p>	<p>Воскобович В. В. «Чудо-крестики» - развивающая игра, которая учит малышей считать, различать основные цвета, знакомит с самыми простыми геометрическими формами и понятием величины.</p> <p><b>Состав:</b> Поле (147x208 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей (фанера, цветная пленка): 4 в форме крестиков (1 целая и 3 составные), 3 - круг и его половины; альбом фигурок и инструкция</p> <p>Параметры товара: упаковка - пленка, размер 210x150x5 мм</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
<p>Чудо – крестики-2 4-6 лет</p>	<p>Воскобович В. В. «Чудо-крестики» - развивающая игра, которая учит малышей считать, различать цвета, знакомит с геометрическими формами и понятием величины.</p> <p><b>Состав:</b> Поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (фанера, цветная пленка): 1 целая и 6 составных; альбом фигурок и инструкция</p> <p>Параметры товара: упаковка - пленка, размер 210x300x5 мм</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>

<p>Ларчик Чудо крестики - 2 4-6 лет</p>	<p>Воскобович В. В. Ларчик «Чудо-крестики 2» - развивающая игра, которая учит малышей считать, различать цвета, знакомит с геометрическими формами и понятием величины. Из чего состоит игра Чудо-крестики</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• игровое поле из ковролина</li> <li>• 27 деревянных деталей</li> <li>• инструкция + альбом с фигурами</li> </ul> <p>В наборе семь крестиков, цвета которых соответствующих цветам радуги. Все крестики, кроме красного, состоят из частей: от одной (красный) до семи (фиолетовый). К игре прилагается инструкция и альбом фигурок. У каждой детали на обратной стороне находится липучка, помогающая прикрепить ее к Коврографу.          Параметры товара: игровое поле 350x280 мм, детали от 30x30x5 мм до 120x120x5 мм, упаковка - пакет 375x295 мм, вес 230 г          Возраст 3-5 лет, 5-7 лет Пол любой          Развиваемые качества обучение математике и логике, сенсомоторное развитие, творческие способности          Бренд Развивающие игры Воскобовича          Страна производства Россия          Материал дерево, пластмасса, ковролин</p>
<p>Логоформочки 3 (с держателями) 2-4 лет</p>	<p>Воскобович В. В. Логоформочки - это рамки-вкладыши, с которыми малыши запоминают геометрические фигуры, усваивают понятие симметрии. Логоформочки-3, состав</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• игровое поле-рамка</li> <li>• 9 фигур</li> <li>• 6 составных частей эталонных фигур</li> <li>• 3 подвижные линейки</li> <li>• инструкция</li> </ul> <p>Игровое поле состоит из 9 квадратов, каждый из которых разделен пополам пунктиром.          В комплекте 3 эталонные фигуры: круг, квадрат и треугольник.          Параметры товара: упаковка - пленка, размер 210x300x5 мм          Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие          Бренд Развивающие игры Воскобовича          Страна производства Россия          Материал дерево</p>

<p>Логоформочки 5 (с держателями) 3-5 лет</p>	<p>Воскобович В. В. Логоформочки- это рамки-вкладыши, с которыми малыши запоминают геометрические фигуры, усваивают понятие симметрии. Геометрия для них - простая и увлекательная игра. Главное подобрать эффективный инструмент обучения. Логоформочки Воскобовича №5, состав • игровое поле-рамка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 25 фигур</li> <li>• 10 составных частей эталонных фигур: круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.</li> <li>• 5 подвижных линеек</li> <li>• инструкция</li> </ul> <p>Игровое поле состоит из 25 квадратов, каждый из которых разделен пополам пунктиром. Эта ось помогает ребенку конструировать фигуры из составных частей. Для этого необходимо приложить к квадрату подвижную линейку и вставить в нее детали.</p> <p>Параметры товара: рамка 295x210x5 мм, формочки от 32x17x3 до 33x33x3 мм, упаковка - пленка, вес 270 г</p> <p>Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие</p> <p>Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
<p>Прозрачная цифра: игра 4-9 лет</p>	<p>Прозрачная цифра - игра Вячеслава Воскобовича, направленная на развитие математических способностей. Пособие дает представление о количестве, пространственных отношениях и классификации предметов по признакам.</p> <p>Состав: 24 пластинки на прозрачной пленке ПВХ (297x105 мм) с нарисованными цветными полосками в различном пространственном положении; карточки-трафареты с цветными цифрами от 0 до 9 (по принципу электронной восьмерки); инструкция.</p>
<p>Прозрачный квадрат со сказкой 3-9 лет</p>	<p>Воскобович В. В. Дидактический материал для детей от 3 до 9 лет.</p> <p>В «Прозрачный квадрат» Воскобовича входит 30 пластинок из прозрачного пластика (62x62 мм), на каждую нанесено изображение геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника; альбом фигур; методика-сказка "Подарок хранителя...", а также 5 пластин с фиолетовыми фигурами. Эта дидактическая игра упакована в полиэтиленовую пленку.</p> <p>Приложение альбом фигур; методика-сказка "Подарок хранителя озера Айс"</p> <p>Материал: бумага, пленка ПВХ</p> <p>Размер упаковки: 30,5x15,5 см, Вес, г: 56</p> <p>Производитель: Развивающие Игры Воскобовича (Россия)</p> <p>Серия: Прозрачный квадрат</p>

<p>Шнур-затейник: игра 3-8 лет</p>	<p>Шнур-затейник - развивающая игра от Вячеслава Воскобовича Состав: Игровое поле (240x130 мм, фанера, цветная пленка) с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками; 3 шнурка - красный, зеленый и синий; схемы узоров, цифр и слов; методика-сказка «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир». Параметры товара: размер дощечки 240x120 мм, упаковка - пакет Развиваемые качества обучение чтению и письму, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, текстиль</p>
<p>Шнур- малыш</p>	<p>Игра способствует развитию ориентировки в пространстве, точным движениям пальцев рук. Состав: Игра предназначена для детей 3-8 лет. Основа представляет собой дощечку 7x13см с выпуклыми дырочками- кнопками (1 ряда по три шт .в каждом), шнурок</p>
<p>Счетовозик 3-7 лет</p>	<p>Счетовозик - увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк» Пособие представляет собой игровое поле в виде паровозика. На нем расположено 27 кнопок, через которые продевается шнурок У паровозика 21 окошко, в 20 из них горят фонарики (закрашенные красным клеточки). Состав: Игровое поле (280x200 мм, фанера, шелкография) в форме паровозика с закрепленными тремя рядами кнопками (1 -й - числа первого десятка, 2-й - цифра 0 и арифметические знаки, 3-й - числа второго десятка); шнурок; инструкция. Параметры товара: размер паровозика 280x200 мм, упаковка - пакет Развиваемые качества обучение математике и логике, развитие речи, сенсомоторное развитие Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево</p>
<p>Теремки 2-8 лет</p>	<p>«Теремки Воскобовича» - это прекрасное пособие для обучения чтению. Состав: 12 кубиков-теремков (70x75x60 мм, фанера, цветная пленка) с согласными буквами на гранях (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых); 12 кубиков-вкладышей (60x60x60 мм) с гласными буквами на гранях (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых); инструкция. Параметры товара: упаковка - пленка, размер 220x250x70 мм, вес 670 г Развиваемые качества методические пособия, обучение чтению и письму, обучение математике и логике, развитие речи Бренд Развивающие игры Воскобовича Страна производства Россия Материал дерево, картон</p>
<p>Фонарики (эталонные формы) с</p>	<p>Воскобович В. В. Фонарики - развивающая игра. Она направлена на изучение геометрических форм и соотношения размеров.</p>

держателями 1,5-4 лет	Состав: Игровое поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка желтого цвета, шелкография); 10 фигур-вкладышей (фанера, пленка красного и зеленого цветов) с держателями: 5 целых маленького размера и 5 составных большого размера; альбом фигур. Материал: дерево.
Фонарики Ларчик 1,5 – 7 лет	Воскобович В. В. Фонарики Ларчик - развивающая игра, направленная на изучение геометрических форм и соотношения размеров. Игра представляет набор зеленых и красных геометрических фигур разного размера, которые с помощью липучек крепятся на Коврограф. Состав: 15 элементов (фанера, не более 4 мм, пленка) 5 эталонных форм (круг, овал, прямоугольник, треугольник, квадрат), 2 цветов (красный, зеленый), 2 размеров с держателями (пластмассовый «гвоздик», крепление - липучка). Подложка (ковролин, 28x35 см). Инструкция с альбомом фигур.
Черепашки. Ларчик 2-4 лет	Описание: Игра крепится к стене, что делает игру незаменимой как для индивидуального домашнего использования, так и для проведения групповых развивающих занятий в детских садах. Направлена на развитие сенсорных способностей (размер, цвет), творческое конструирование, развитие моторики руки, формирование пространственных представлений, математических понятий. Состав: 21 фигурка-черепашка семи цветов радуги; подложка (ковролин); инструкция.
Черепашки. Пирамидки 2-3 лет	«Черепашки» - пирамидка, разработанная известным производителем развивающих игрушек Вячеславом Воскобовичем. Пособие представляет собой поле с тремя стержнями, на которые необходимо насаживать разноцветные детали-пластины (всего их семь). Самая маленькая деталь имеет размер 3,5 см, а самая большая - 7 см. К игре идет инструкция и альбом со схемами. Состав: Поле (фанера, пленка, шелкография); 21 фигурка-черепашка семи цветов радуги; инструкция.
Чудо - соты 1 Ларчик	Чудо-соты можно назвать головоломкой или конструктором, они готовят детей к решению логикоматематических задач, дают представление о геометрических формах и понятиях части и целого. Предназначено для коллективных занятий и размещения на Коврографе. Состав: 5 фигур в форме соты (фанера, цветная пленка): 1 целая и 4 составные (из двух, четырех и пяти частей), снабжены держателями и липучкой для закрепления на коврографе; подложка (280x380 мм, ковролин); альбом фигурок. Параметры товара: игровое поле 350x280 мм, детали от 70x30x5 мм до 140x120x5 мм, упаковка - пакет 375x295 мм, вес 230 г Развиваемые качества конструирование, обучение математике и логике, сенсомоторное развитие

<p>Чудо – цветок 3-7 лет</p>	<p>Чудо-цветик - это конструктор, головоломка и математическое пособие. Игра представляет собой дощечку с двумя рамками в форме цветочков. В наборе 2 набора вкладышей. В первом наборе 10 лепестков одного цвета. Во втором наборе 4 разноцветных детали: "однодолька", "двудолька", "трехдолька". "четырёхдолька". Также в набор входит инструкция и альбом фигурок.          Параметры товара: размер рамки 280x120x4 мм, размер одного лепестка 50x25 мм, упаковка - пакет, вес 140 г Возраст 3-5 лет, 5-7 лет Пол любой          Развиваемые качества конструирование, методические пособия, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторное развитие, творческие способности</p>
<p>Умные стрелочки Ларчик</p>	<p>Это универсальный набор для проведения графических диктантов на коврографе Ларчик. Цветовое и графическое изображение стрелочек помогает использовать их многофункционально.          Состав: Поле размером 36,5*28,5 см выполнено из ковролина. Стрелочки двойные 22 шт, стрелочки одинарные 12 шт, точки 27 шт.</p>
<p>В.В. Воскобович Развивающая среда большая «Фиолетовый лес»</p>	<p>Предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» (большая развивающая среда 1,5x2,5 м) представляет собой ковролиновую основу с закрепляющимися на ней элементами.          Состав: Основа (1,5x2,5 м), состав ковролин. Модульные элементы на липучках: озеро (1 штука), дерево ажурное (1 штука), дерево фиолетовое (1 штука), дерево красное (1 штука), дерево разноцветное (1 штука), ель 1 (1 штука), ель 2 (2 штуки), солнце (1 штука), золотой плод (5 штук), лист фигурный (10 штук), лист ажурный (10 штук), листья 4 цветов (красный, желтый, зеленый, голубой) и 3 размеров (большой, средний, маленький) - 72 штуки, следы (5 пар), цветок (1 штука), бабочка (2 штуки), птица (3 штуки), ласточка (1 штука), лягушка (1 штука), мышки (2 штуки), ежики (2 штуки), змейка (1 штука), ящерица (1 штука), стрекоза (1 штука), божья коровка (1 штука), улитка (1 штука), лист кувшинки (2 штуки), цветок кувшинки (2 штуки).          Параметры товара: размер ковролиновой основы 1500x2500 мм, упаковка - прозрачная полиэтиленовая туба диаметром 170 мм и длиной 1500 мм, вес около 4200 г (+/- 900 г)          Развиваемые качества методические пособия, обучение чтению и письму, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие          Бренд Развивающие игры Воскобовича          Страна производства Россия          Материал ковролин, текстиль</p>
<p>Сказочные образы</p>	<p>Ворон Метр, Галчонок Каррчик, Гусеница Фифа, Долька, Китенок Тимошка, Комплект "Гномы", Комплект "Гусь и Лягушки", Краб Крабыч, Крутик По, Лопушок, Магнолик, Луч Владыка, Малыш Гео, Медвежонок Мишик, Незримка Всюсь, Околесик, Паучок, Пчелка Жужа, Филимон Коттерфильд.</p>

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В, Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2007
2. Воскобович В.В. «Гео-Метри-Я» - М., 2007
3. Воскобович В.В. «Тайна ворона Метра» - М., 2007
4. Воскобович В.В., Вакуленко Л.С. Развивающие игры Воскобовича. «ТЦ Сфера» 2015г
5. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, 2013г
6. Бондаренко Т.М. Комплексные занятия в старшей группе детского сада.- Воронеж, 2009
7. Филимонова Н.И. «Интеллектуальное развитие дошкольников. Игры для фантазеров»
8. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задания для дошкольников»
9. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»
10. Карелина С.Н. «Разные виды занятий с развивающими играми Воскобовича В.В.» - Воронеж, ИП Лакоценина С.С., 2012
11. Т.Н. Шпарева, И.П. Коновалова «Интеллектуальные игры для детей 3-7 лет»
12. Сидорчук, Т.А. Методы развития воображения дошкольников / Т.А. Сидорчук, И.Я. Гуткович. - Ульяновск, 1995
13. Белошистая А. В. Дошкольный возраст: формирование и развитие математических особенностей// Дошкольное воспитание. – 2/2000.
14. Белошистая А. В. Занятия по математике: развиваем логическое мышление// Дошкольное воспитание – 9/2004.
15. Губанова Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М. : Мозаика-Синтез, 2006.
16. Колесникова Е. В. Развитие математического мышления у детей 5-7 лет. – Издательство «АКАЛИС», 1996.
17. Панова Е. Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. – Воронеж: ИП Лакоценин, 2007
18. Ядыга С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Якутск-2012г



## Картотека дидактических игр по технологии В.В.Воскобовича

### 2-4 года

#### 1. Игра «Украсим деревья листочками»

*Задачи:* закреплять представление об основных цветах – красный, зелёный, синий и жёлтый; развивать умения группировать листья на основе цвета.

*Оборудование:* стволы деревьев – 2 шт., набор листочков.

*Игровая ситуация:* ночью в Фиолетовом лесу дул сильный ветер, да такой сильный, что все листья с деревьев слетели. В лесу стало мрачно и скучно. Как же быть?

*Задание:* Украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга.

Одно дерево можно украсить красными и зелёными, второе – синими и жёлтыми (можно придумать свой вариант).

#### 2. Игра «Разложи листочки»

*Задачи:* закреплять умения распределять листочки в кругу по одному признаку – размер; развивать мышление и внимание.

*Оборудование:* плоские обручи 2х размеров, набор листочков одного цвета и 3х размеров.

*Игровая ситуация:* королева Мурана прислала приглашение на бал. Попасть смогут только самые смышлённые ребята. Поэтому Мурана на входе в свою страну поставила замок с шифром. Нужно правильно расположить листочки в шифровке, тогда дверь откроется.

*Задание:* Разложить большие листья в большой круг, маленькие – в маленький. Догадаться какие листья положить в пересечении кругов (средние, оставшиеся).

#### 3. Игра «Помоги ёжикам собрать листочки»

*Задачи:* закреплять умения выделять признак – большой и маленький, развивать умения группировать по размеру.

*Оборудование:* листочки 2х размеров и ёжики двух размеров.

*Игровая ситуация:* ёжики гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много красивых листочков. Они им понравились, что они решили ими украсить свои дома. Большой ёжик решил собирать большие листочки, а маленький ёжик – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте ёжикам поможем.

*Задание:* одеть на колючки большому ежу большие листочки, а маленькому ёжику – маленькие листочки.

#### 4. Игра «Подарим гномам листочки»

*Задачи:* закреплять знания основных цветов, развивать умения группировать по цвету, развивать внимания и память.

*Оборудование:* наборы листочков 4х цветов, гномы – Кохле, Желе, Зеле, Си.

*Игровая ситуация:* весёлые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что они решили собрать их в букеты.

*Задание:* помочь гномам собрать листочки своего цвета: Кохле – красные, Желе – жёлтые, Зеле – зелёные, Си – синие.

## **5. Игра «Разноцветные полянки гномов»**

*Задачи:* закреплять умения делить предметы на 3 группы по цвету; умения определять больше и меньше и закрепление счёта до 5; развивать внимания и мышления.

*Оборудование:* обручи трёх цветов, наборы листьев 3х цветов, радужные гномы.

*Игровая ситуация:* гномы решили сделать разноцветные полянки. Кохле решил сделать красную полянку, Зеле – зелёную, Си – синюю. Полянки у них получились. Но были немного скучными. И тогда гномы решили украсить их листочками. Помогите гномам украсить их полянки листочками любимых цветов.

*Задание:* разложить листочки по цветам полянок. Сосчитать листочки на каждой полянке, определить у кого листочков больше, меньше.

## **6. Игра «Домик для Кохле»**

*Задачи:* учить выкладывать детали разной формы, составляя изображение (домик).

*Оборудование:* игровое поле «Коврограф Ларчик», одномерные верёвочки красного цвета из комплекта «Разноцветные верёвочки», красный квадрат из пособия «Разноцветные квадраты», сказочный образ гном Кохле.

*Игровая ситуация:* однажды в Фиолетовый лес прилетела огромная птица, и пока Кохле гулял около реки, она склевала его дом, потому что очень любила ягоды. Давайте поможем гному построить новый дом.

*Задание:* выложить из верёвочек и квадрата домик Кохле.

## **7. Игра «Пирог для Жужи»**

*Задачи:* закреплять умение выделять признак – цвет; развивать мелкую моторику.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, кружки всех цветов, верёвочка любого цвета для изображения корзинки, сказочные образы гнома Кохле и пчёлки Жужи.

*Игровая ситуация:* гном Кохле решил испечь пирог для своей подруги пчёлки Жужи, но у него закончились ягоды. Помогите гному собрать красные ягодки в корзинку.

*Задание:* собрать красные ягодки в корзинку.

### **8. Игра «Шарфик для Кохле»**

*Задачи:* закреплять умение чередовать фигуры разных размеров.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, верёвочки красного цвета и кружки красного цвета разного размера, сказочный образ гнома Кохле.

*Игровая ситуация:* в Фиолетовом лесу наступила осень. Гном Кохле совсем не хотел простудиться и поспешил достать свой тёплый шарфик. Но вот неожиданность – часть узора шарфике пропала. Помогите Кохле украсить шарфик.

*Задание:* выложить из разноцветных кружков узор в полосе, чередуя кружки по размеру.

### **9. Игра «Цыплята»**

*Задачи:* учить составлять изображения по частям.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, комплект разноцветные верёвочки 1, набор разноцветные кружки 1, сказочный образ гнома Желе.

*Игровая ситуация:* Желе очень любил жёлтый цвет. Он вспомнил, что жёлтыми бывают цыплята. Гном очень хотел порадовать друзей маленькими жёлтыми комочками, но у него было очень много дел, и он не успел нарисовать цыплят. Помогите Желе нарисовать цыплят и сделать приятное друзьям.

*Задание:* нарисовать цыплят с помощью кружков и верёвочек.

### **10. Игра «Покормим цыплёнка»**

*Задачи:* упражнять в умении сопоставлять цвет, находить нужный цвет – жёлтый, развивать мелкую моторику.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, комплект разноцветные верёвочки 1, набор разноцветные кружки 1, сказочный образ гнома Желе.

*Игровая задача:* гном Желе подарил цыплят своим друзьям гномам, но они очень быстро растут и поэтому много едят. Помогите гномам накормить цыплят.

*Задание:* прикрепить маленькие кружки (зёрнышки) такого же цвета, как цыплята, на полянку.

### **11. Игра «Как Кохле и Желе решили покрасить забор»**

*Задачи:* закреплять умение чередовать фигуры разных размеров.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, одномерные верёвочки жёлтого и красного цвета из комплекта 1, сказочные образы гнома Желе и гнома Кохле.

*Игровая ситуация:* гном Кохле и гном Желе решили покрасить забор между своими домами. Кохле предложил покрасить забор в красный цвет, а Желе в жёлтый цвет. Что делать? Помогите гномам покрасить забор, чтобы они не поссорились.

*Задание:* выложить узор из одномерных верёвочек жёлтого и красного цвета, чередуя полосы по цвету.

### **12. Игра «Цветные дорожки»**

*Задачи:* закреплять умение выделять признак – цвет, учить классифицировать предметы и объекты; развивать мелкую моторику.

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес»; квадраты красного, жёлтого и оранжевого цветов (из пособия «Разноцветные квадраты»); красные, жёлтые, оранжевые цельные и одномерные верёвочки (из комплекта «Разноцветные верёвочки 1,2»); набор карточек «Разноцветные гномы» (Кохле, Желе, Зеле).

*Игровая ситуация:* однажды гномики отправились гулять по лесу. Они очень весело провели время, но когда решили вернуться домой не нашли обратной дороги и поняли, что заблудились. Помогите гномикам провести дорожки к своим домикам.

*Задание:* проложить дорожки в соответствии с цветом от гномика к его домику.

### **13. Игра «Красивый цветок»**

*Задачи:* учить детей составлять изображения по частям; стимулировать стремление сделать красивую вещь для подарка.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, комплект разноцветные верёвочки 1, набор разноцветные кружки 1, сказочный образ гнома Кохле.

*Игровая ситуация:* у гнома Селе сегодня день рождения. Кохле не знает, что же ему подарить. Давайте поможем Кохле приготовить подарок для Селе.

*Задание:* «Нарисовать» с помощью кружков и верёвочек красивый цветок с синими лепестками.

### **14. Игра «Ёлочка»**

*Задачи:* закреплять умение составлять образ из вертикальных и наклонных линий; развивать мелкую моторику.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, верёвочки зелёного цвета разной длины (из комплекта разноцветные верёвочки 1), набор карточек «Разноцветные гномы».

*Игровая ситуация:* наступила зима, и Зеле поспешил в гости к Желе. Он нашёл Жёлтого гнома в расстроенных чувствах: ёлочка, которую подарил ему Зеле, осыпалась, остались только верхние веточки. Помогите Зеле вырастить новую ёлочку для друга.

*Задание:* при помощи верёвочек зелёного цвета «нарисовать» ёлочку.

### **15. Игра «Где чьё одеяло?»**

*Задачи:* закреплять знания основных цветов, развивать умения группировать по цвету.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, пособие «Разноцветные квадраты», набор карточек «Разноцветные гномы».

*Игровая ситуация:* в один из солнечных дней гномы затеяли стирку. Они постирали свои одеяла и развесили их сушить. Но вдруг подул ветер и перепутал все одеяла. Помоги гномам найти свои одеяла.

*Задание:* найди каждому гному одеяло своего цвета.

### **16. Игра «Зима в лесу»**

*Задачи:* учить детей составлять изображения по частям.

*Оборудование:* игровое поле или коврограф Ларчик, комплект разноцветные верёвочки 1, набор разноцветные кружки 1.

*Игровая ситуация:* в Фиолетовом лесу наступила зима. Белыйш решил, что самое время и ему заняться делом: добавить природе свою любимую краску. Он покрыл белоснежным инеем ветки ёлок, припорошил снегом землю, а потом и весь лес решил украсить снежинками, но совсем забыл, какие у них бывают узоры. Давайте поможем гномику украсить лес снежинками.

*Задание:* нарисовать снежинки при помощи белых верёвочек и кружков.

### **17. Игра «Собери красивые цветочки»**

*Задачи:* формировать способы зрительного обследования предметов; вызвать интерес к созданию целостного образа; закрепить умение соотносить предметы по цвету.

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес»; листочки красного, синего, зелёного и жёлтого цвета, эталонные фигуры Ларчик.

*Игровая ситуация:* на поляне есть цветочки (круги красного, синего, зелёного и жёлтого цвета), но лепестки с цветочков облетели. Лепестки прикреплять нужно только к середине такого же цвета.

*Задание:* собрать лепестки на поляне и вернуть их цветочкам.

### **18. Игра «Вот какие ножки у сороконожки»**

*Задачи:* учить создавать выразительный образ; развивать чувство ритма.

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес»; коврограф «Ларчик», комплект разноцветные верёвочки 1, «Черепашки Ларчик».

*Игровая ситуация:* на пространстве Фиолетового поля находится сороконожка, которая спрятала свои ножки.

*Задание:* сделать для сороконожки ножки из верёвочек.

### **19. Игра «Сделаем узор из листьев»**

*Задачи:* учить детей составлять несложный узор из листьев; развивать зрительное восприятие.

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес», деревья и листья разных цветов из комплекта элементов к нему, разноцветные верёвочки 1.

*Игровая ситуация:* педагог приглашает детей погулять по лесным дорожкам, обращает внимание на листочки под деревьями – они красивые, разного цвета. Из них можно сложить красивый узор на дорожках.

*Задание:* выбрать самостоятельно дорожку и листья для своего узора.

## **20. Игра «Осеннее дерево»**

*Задачи:* закрепить знания об основных цветах (жёлтый, красный, зелёный); создавать у детей желание участвовать в совместной деятельности; учить ритмичными движениями наносить мазки на изображение деревьев, используя определённый цвет.

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес», фиолетовое дерево, листочки красного, синего, зелёного и жёлтого цвета из комплекта к нему, белый лист бумаги с нарисованным на нём деревом без листьев (на каждого ребёнка).

*Игровая ситуация:* в Фиолетовом лесу подул сильный ветер и оборвал с дерева сначала зелёные листочки, затем красные (показывая, убирать их). Остались только жёлтые.

*Задание:* на листьях, где изображено дерево, нарисовать листочки жёлтого цвета (способом примакивания).

## **21. Игра «Осенний коврик»**

*Задачи:* закреплять умение выкладывать узор в полосе, чередуя предметы по размеру и цвету.

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес», фиолетовое дерево, листочки красного, синего, зелёного и жёлтого цвета из комплекта к нему; если работа с подгруппой детей – на каждого ребёнка комплект из трёх больших жёлтых и двух маленьких красных листочков.

*Игровая ситуация:* наступила осень, листопад, ветер оборвал листья. На дереве нет ни одного листочка – все лежат под деревом. Из листьев можно составить красивый коврик – сначала большой жёлтый листик, затем маленький красный, большой жёлтый, маленький красный...

*Задание:* выложите свои коврики, похожие на мой коврик.

## **22. Игра «Дорисуй фигуру»**

*Задачи:* развивать творческое мышление и воображение; коммуникативные качества; мелкую моторику рук; закреплять понятия «большой – маленький, длинный – короткий».

*Оборудование:* игровое поле «Фиолетовый лес», мышка и ёжик из комплекта к нему; разноцветные верёвочки 1, набор разноцветные кружки 1, сказочный образ Лопушок.

*Игровая ситуация:* гулял Лопушок по Фиолетовому лесу и пел песенку. Вдруг споткнулся и упал. Встал, посмотрел по сторонам и увидел незнакомую фигуру. Он подумал: на что она похожа? «На листик!» -

догадался Лопушок. Прибежала мышка. «Нет, это не листик! Это...мышка!». Прибежал ёжик. «Нет, это не мышка. Это...ёжик!»

*Задание:* дорисовать с помощью верёвочек (обычных и мерных) сначала листик, потом мышку, далее ёжика...морковку, рыбку, шарик.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### Картотека дидактических игр по технологии В.В.Воскобовича

#### 5-7 лет

##### **1. Игра «Найди лишние листочки»**

*Задачи:* развивать внимание, память; закреплять умение распределять листочки в круге по двум признакам – размер и цвет.

*Оборудование:* плоские обручи двух цветов и двух размеров, набор листочков двух цветов и двух размеров.

*Игровая ситуация:* Гуляя по Фиолетовому лесу, Малыш Гео видел необычные круги, вокруг которых было разбросано много листьев. Что же это может быть? Наверно, это проделки Незримки Всяся. Гео решил разложить листья в круги и посмотреть, что будет дальше.

*Задание:* разложить листья в круги по цвету и размеру. Определить, какие листья положить в пересечение кругов. Объяснить свой выбор. Придумать окончание истории.

##### **2. Игра «У кого выше улетел шарик»**

*Задачи:* закреплять умение сравнивать по длине, использовать слова: длиннее-короче, выше-ниже; закреплять умение соотносить цвета друг с другом независимо от места расположения.

*Оборудование:* комплект «Радужные гномы», «Лепестки Ларчик», разноцветные верёвочки 4 цветов разной длины (комплект «Разноцветные верёвочки»).

*Игровая ситуация:* Гномам подарили воздушные шары. Каждый гном надул шар своего любимого цвета. Кохле – красный, Желе – жёлтый, Зеле – зелёный, Селе – синий. Привязали они верёвочки к ним такого же цвета. И отпустили их вверх. У кого из гномов шарик улетел выше всех? У кого ниже? Почему шарики улетели на разную высоту? У кого самая длинная верёвочка? У кого самая короткая? Гномы так развесилились, что решили отпустить шарики в небо!

*Задание:* Найти каждому гному шарик и верёвочку его цвета. Определить как высоко улетели шарики у каждого гнома, используя слова выше-ниже. Сравнить верёвочки по длине, используя слова длиннее-короче. Установить зависимость: чем длиннее верёвочка, тем выше поднимается шарик.

### **3. Игра «Смешиваем цвета»**

*Задачи:* развивать наблюдательность; закреплять знания о получении дополнительных цветов из четырёх основных.

*Оборудование:* набор «Радужные гномы», листочки четырёх цветов.

*Игровая ситуация:* Кохле, Желе, Зеле и Селе стали хвастаться, что в Фиолетовом лесу для них всегда найдутся листочки их любимых цветов – красного, жёлтого, зелёного и синего. «Ох!» - сказал Охле, «Фи!» - ответил Фи. Расстроились Охле и Фи. И тут, гном Зеле сказал, что если бы у него не было листочка зелёного цвета, он бы его сделал из листочков двух других цветов. Как можно помочь гномам найти свои цвета листочков и помочь им подружиться?

*Задание:* Помочь гномам Зеле, Охле и Фи составить свои цвета из имеющихся листочков синего, красного, жёлтого цвета. Придумать окончание истории.

### **4. Игра «Создаём узор из осенних листьев»**

*Задачи:* развивать умение составлять узор по кругу симметрично, используя одинаковые элементы; развивать чувство прекрасного.

*Оборудование:* наборы листьев.

*Игровая ситуация:* В Фиолетовом лесу праздник Осени. Все птицы и животные решили принять участие в подготовке праздника. Они решили украсить полянку красивым узором. Давайте поможем нашим жителям украсить лес.

*Задание:* Составлять узор, начиная с середины. Каждый следующий ряд начинать с другого цвета. Использовать листочки только цветов осени. Зарисовать получившийся узор в своих альбомах.

### **5. Игра «Откуда выпал листик?»**

*Задачи:* развивать внимание, мышление; развивать координации движений; подбирать листочки по форме и цвету.

*Оборудование:* ажурное дерево с листочками.

*Игровая ситуация:* гном Фи прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого фиолетового дерева осыпались фиолетовые листочки. Стал он думать, как вернуть листочки обратно. И так пробовал и сяк, ничего не получалось. Давайте попробуем поставить листочки на место.

*Задание:* подобрать листочки в отверстие на кроне дерева.

*Усложнение:* Листочки смогут встать на место, если загадать загадку или рассказать стихотворение.

### **6. Игра «Узнай и дорисуй»**

*Задачи:* развивать внимание, закреплять умение дорисовывать симметричные изображения.

*Оборудование:* игровое поле «Мини Ларчик» или коврограф «Ларчик», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2», сказочный образ Паучок Чок-Чок.



*Игровая ситуация:* Паучок Чок-Чок нарисовал картинки для своих друзей. Но похоже дождик решил немного пошутить, и своими капельками смыл часть рисунков. Давайте при помощи верёвочек поможем Паучку вернуть изображения, дополнив их.

*Задание:* На игровом поле верёвочками выложена половина предмета (ёлка, свеча, избушка). Нужно дорисовать вторую часть рисунка.

### **7. Игра «Осенний ковёр»**

*Задачи:* учить детей составлять узор в круге, развивать чувство ритма.

*Оборудование:* игровое поле «мини Ларчик» или коврограф, комплект «Круговерт и стрелочка» (с помощью круговерта создаётся круг), красные, жёлтые цельные и разнообразные мерные верёвочки из комплекта «Разноцветные верёвочки 1», набор «Разноцветные кружки 1» (жёлтые и красные), набор карточек «Разноцветные гномы».

*Игровая ситуация:* В лесу наступила осень. Лес стал ещё наряднее и красивее. Но осенний ветерок вместо того, чтобы любоваться разноцветным лесным нарядом, срывал с деревьев листья и ягоды, и бросал их на поляну. Каждый день гномы приходили к поляне и видели совершенно разные узоры осени. Помогите гномам зарисовать эти узоры.

*Задание:* составить в круге узор из жёлтых и красных кружков и верёвочек.

### **8. Игра «Составь узор»**

*Задачи:* учить составлять узор по схеме, развивать умение ориентироваться в пространстве.

*Оборудование:* игровое поле «мини Ларчик» или коврограф, красные, жёлтые, оранжевые, синие кружки из наборов «Разноцветные кружки 1, 2» схемы на карточках.

*Игровая ситуация:* Гномы очень любили составлять разнообразные узоры, но однажды им подарили игру со схемами. Гномики не смогли понять, как правильно составить узор.

*Задание:* Составить узоры по схемам.

### **9. Игра «Рисовальный конструктор»**

*Задачи:* развивать воображение, формировать умение создавать образы на основе схематического изображения.

*Оборудование:* игровое поле «мини Ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2».

*Игровая ситуация:* Как известно, гномы очень любят играть и рисовать. Однажды взяли они квадраты и стали ставить их друг на друга, но потом решили их «дорисовать», им необходима помощь..

*Задание:* Педагог с детьми рассматривает нарисованные геометрические фигуры. Затем раздаёт детям «мини Ларчик» с геометрической фигурой (возможно сочетание квадратов и верёвочек) и предлагает «дорисовать» её, чтобы получилось изображение предмета.

### **10. Игра «Нарисуй портрет»**

*Задача:* закреплять умение рисовать портрет.

*Оборудование:* игровое поле «мини Ларчик» или коврограф, комплект «Круговерт и стрелочка», комплект «Разноцветные верёвочки 1» (целые и мерные), набор «Разноцветные кружки 1», набор карточек «Разноцветные гномы», сказочный образ Слон Лип-Лип.

*Игровая ситуация:* Гномы Желе, Бельш, Кохле, Зеле, Селе решили подарить свои портреты Слонику Лип-Липу. Придумали они просто замечательно, а вот рисовать портреты ещё не научились. Давайте поможем им.

*Задание:* При помощи верёвочек и кружков одного цвета «нарисовать» портреты гномиков (Кохле, Желе, Селе, Бельша и Зеле).

### **11. Игра «Город гномов»**

*Задача:* закреплять умение создавать композицию.

*Оборудование:* игровое поле «мини Ларчик» или коврограф, пособие «Разноцветные квадраты», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2» (целые и мерные), комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2», набор карточек «Разноцветные гномы».

*Игровая ситуация:* Гномы Бельш, Желе, Кохле, Зеле и Селе решили пригласить своих друзей в гости, но их маленькие домики оказались слишком тесные. Чтобы всем друзьям хватило места, придумали гномики построить целый город своего цвета. Но хоть гномы очень хотели пригласить друзей и очень старались, им не хватало сил построить целый город. Давайте поможем им построить город и устроить новоселье.

*Задание:* При помощи верёвочек, квадратов и кружков одного цвета нарисовать улицы гномов.

### **12. Игра «Транспорт для гномов»**

*Задачи:* закрепить представления о видах транспорта; развивать умение составлять изображение из частей.

*Оборудование:* игровое поле «мини Ларчик» или коврограф, пособие «Разноцветные квадраты», комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2» (целые и мерные), комплекты «Разноцветные верёвочки 1,2», набор карточек «Разноцветные гномы».

*Игровая ситуация:* Гномы получили приглашение на праздник от своих друзей из соседнего города. Праздник начинается завтра, а до города пешком идти слишком далеко и долго. Что же делать, как быстро попасть гномам на праздник к друзьям? Давайте им поможем и сконструируем для них автобус.

*Задание:* Из верёвочек, квадратов и кружков создадим для гномов автобус.

### **13. Игра «Смешиваем цвета»**

*Задачи:* развивать наблюдательность; закреплять знания о получении дополнительных цветов из 4 основных; развивать связную речь.

*Оборудование:* панно «Фиолетовый лес» и листочки четырёх цветов из набора элементов к нему; комплект «Гномы» или набор карточек «Разноцветные гномы».

*Ход игры:* Кохле, Желе, Зеле и Селе стали хвастаться, что в Фиолетовом лесу для них всегда найдутся листочки их любимых цветов – красного, жёлтого, зелёного и синего. «Ох!» - сказал Охле, «Фи!» - ответил Фи. Расстроились Охле и Фи. И тут, гном Зеле сказал, что если бы у него не было листочка зелёного цвета, он бы его сделал из листочков двух других цветов. Как можно помочь гномам найти свои цвета листочков и помочь им подружиться?

*Задание:* Детей просят помочь гномам Зеле, Охле и Фи составить свои цвета из имеющихся листочков синего, красного, жёлтого и синего цветов. Далее придумать окончание истории.

#### **14. Игра «Создаём узор из осенних листьев»**

*Задачи:* формировать умение составлять узор по кругу симметрично, используя одинаковые элементы; развивать чувство прекрасного.

*Оборудование:* панно «Фиолетовый лес» и листочки четырёх цветов из набора элементов к нему; карандаши и альбомы для рисования на каждого ребёнка.

*Ход игры:* В Фиолетовом лесу наступила осень. Все обитатели Фиолетового леса решили устроить праздник Осени. Звери и птицы стали принимать участие в подготовке праздника. Они придумали украсить поляну красивым узором. Давайте поможем жителям леса нарядить лес.

*Задание:* Дети составляют под руководством педагога узор, начиная с середины. Каждый следующий ряд начинается с другого цвета. Следует использовать листочки только цветов осени. Далее детям предлагается зарисовать получившийся узор в своих альбомах.

#### **15. Игра «Времена года»**

*Задачи:* развивать воображение, мелкую моторику; формировать умения работать с карандашом, кистью и красками, конструировать; совершенствовать умение создавать композицию.

*Оборудование:* панно «Фиолетовый лес» и листочки четырёх цветов из набора элементов к нему; деревья, птицы, облака и ёж из набора элементов к нему; снежинки (разноцветные елипучки «Ларчик»), листы бумаги А3, кисти, простые карандаши, акварельные краски на каждого ребёнка.

*Ход игры:* Дети, гуляя по Фиолетовому лесу, видят деревья, птиц, облака, тропинку. А также ежа, который на иголках несёт листья к себе в нору, чтобы его ежата нарисовали лес, в котором он был, и украсили этой картиной свою норку.

*Задание:* Детям предлагается помочь ежатам создать осенний пейзаж.

*Примечание:* В зависимости от времени года, которое было выбрано для игры меняется цвет деревьев и земли. Лето – зелёные тона; зима – синие, белые, голубые, лиловые тона; весна – светло-зелёные тона.

### ***16. Игра «Птичка из листьев»***

**Задачи:** учить работать с различными материалами; формировать умение работать с цветом и формой; развивать воображение, воспитывать аккуратность.

**Оборудование:** панно «Фиолетовый лес», листочки, птички из набора элементов к нему; листы бумаги А4 по количеству детей.

**Ход игры:** Зайдя в Фиолетовый лес, дети видят, как птицы собирают листья для своих гнёзд. Чтобы их гнёзда не перепутались, они вешают туда свои портреты из листьев.

**Задание:** Детям предлагается составить силуэт птички из листьев на пространстве Фиолетового леса, затем по аналогии нарисовать птичку на листе бумаги методом обводки листьев карандашом.

Разукрасить работу можно любым способом, в зависимости от того материала, который имеется у детей и их выбора.

### ***17. Игра «Операция: спасение ящерицы Аси»***

**Задачи:** формировать навыки конструирования, моделирования; уточнять представления о пустыни; закреплять умение работать с пластилином, развивать мелкую моторику, воображение, речь; воспитывать аккуратность.

**Оборудование:** панно «Фиолетовый лес» с полным набором элементов к нему; простые карандаши, жёлтые листы картона А4, пластилин зелёного и красного цвета по количеству детей.

**Ход игры:** Фиолетовый лес заколдовали, и он превратился в пустыню, где живёт ящерица Ася. В пустыне жарко печёт солнце, но Асе некуда спрятаться от него, так как нет тени. Она долго ищет растение, в тени которого можно спрятаться.

**Задание:** Детей спрашивают, какие растения чаще всего встречаются в пустыне. Дошкольникам предлагается создать кактус, под которым могла бы спрятаться Ася.

Сначала кактус составляют из различных элементов Фиолетового леса на его пространстве (из облаков, следов, листьев).

Затем предлагается такой же кактус вылепить из пластилина, руководствуясь алгоритмом: - Приложить созданный кактус на лист бумаги.

- Обвести простым карандашом силуэт кактуса.

- Методом пластилинографии разукрасить кактус, используя зелёный пластилин.

- Верхушку кактуса украсить цветочком.

### ***18. Игра «Составь портрет осени»***

**Задачи:** закрепить представления о жанре портрета, уточнить и пополнить знания детей об осенних признаках, путях их передачи художественными средствами, развитие речи, креативного мышления.

*Оборудование:* «Фиолетовый лес» и комплект элементов к нему (кроме животных, насекомых и птиц).

*Ход игры:* Детям предлагается представить, что осень – живое существо и составить портрет из элементов «Фиолетового леса».

*Задание:* Из каких элементов леса вы можете выложить лицо? (Из листиков).

Какие элементы леса вы можете использовать для глаз? (Облака, синие листочки).

Из каких элементов вы выложите рот? (Из красных листочков).

### **19. Игра «Весёлые краски»**

*Задачи:* закрепить представления детей об основных цветах и ознакомить с составными цветами, принципами смешивания цветов.

*Оборудование:* «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему; знаки « +, - , =» (Разноцветные верёвочки 1 или набор цифр и знаков Ларчик), краски, кисти, бумага, палитра по количеству детей.

*Ход игры:* Педагог предлагает опытным путём выяснить, какие цвета получаются в результате смешивания, а далее на пространстве «Фиолетового леса» отразить получившиеся примеры, используя разноцветные листочки и знаки.

Варианты примеров:

\*красный + жёлтый = оранжевый

\* зелёный + жёлтый = синий

\* красный + синий = фиолетовый.

После решения каждого «примера» дети ищут предметы или модульные элементы соответствующих цветов.