Департамент образования администрации города Екатеринбурга
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 366»

Принято решением
Педагогического совета
Протокол № 1
от « 28» августа 2026г.

Утверждаю
заведующий МАДОУ «Детского сада № 366»
_____О.П. Козлова
Приказ № 103-од от «01» сентября 2026г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

социально-гуманитарной направленности

Клуб «Знатоки»

Срок реализации: 5 лет
Возрастная категория: 2-7 (8) лет

Составитель: Солдатова Дарья Владимировна
педагог дополнительного образования

Екатеринбург, 2026

Содержание

1. Пояснительная записка..... 2

1.1. Актуальность программы.....2

1.2. Объем программы..... . .3

1.3. Режим занятий и формы обучения.....3

2. Цели и задачи программы……...…….....4

3. Содержание программы.....7

3.1. Учебный план…….....7

4. Планируемые результаты.....11

5. Условия реализации программы.....14

5.1. Материально-техническое обеспечение.....14

5.2. Кадровое обеспечение…….....16

6. Формы оценки результатов.....18

7. Методические материалы…….....21

8. Список литературы для реализации программы……...……23

Приложение. Рабочая программа.

1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Клуб "Знатоки"" социально-гуманитарной направленности ориентирована на развитие познавательной активности, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление основной общеобразовательной программы дошкольного образования по математике.

Современное общество нуждается в активной личности, способной к познавательно-деятельностной самореализации, к проявлению познавательной активности и творчества в решении жизненно важных проблем. Первоосновы такой личности необходимо заложить уже в дошкольном детстве (А.Н. Поддьяков, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайлова, Л.М. Кларина, Е.Н. Герасимова, Н.Б. Шумакова, И.Э. Куликовская и др.). Дошкольное образование призвано обеспечить саморазвитие и самореализацию ребенка, способствовать развитию познавательной активности и инициативы дошкольника (Н.Н. Поддьяков, А.Н. Поддьяков, О.В. Дыбина, О.Л. Князева). Научный поиск эффективных средств развития познавательной активности дошкольников – представляет актуальную проблему, требующую теоретического и практического решения

1.1. Актуальность программы заключается в следующем:

-развитие интеллектуальных способностей детей, начиная с раннего возраста;

-развитие познавательной активности, заинтересованности в получении знаний о математике;

-необходимость ранней пропедевтики научно – технической профессиональной ориентации в связи с возрождением и развитием Уральской инженерной школы через создание системы непрерывного технического образования, включающей уровни общего, среднего профессионального, высшего и дополнительного профессионального образования. Программа отвечает требованиям направления STEM-технологии в образовании.

Новизна данной программы в том, что она реализуется с помощью технологии развивающих игр, в совокупности с различными играми логико-математической направленности. В программе используются несколько методик развивающих игр таких как: игры Воскобовича, блоки Дьенеша, кубики Никитина, палочки Кюизинера. Играя, можно многому научиться: считать, решать задачи, выдвигать различные предположения, направленные на нахождение новых нестандартных способов решения той или иной проблемной ситуации.

1.2. Объем программы

Программа рассчитана на 5 лет обучения детей, с режимом проведения занятий один раз в неделю. 40 часов в год и всего 200 часов.

Программа рассчитана на обучение детей 2-7 лет.

Основной формой обучения детей является занятие. Занятия проводятся с одной подгруппой детей в 10 человек в специально оборудованном кабинете один раз в неделю.

Длительность занятий:

группа раннего возраста - 10 минут

младшая группа – 15 минут,

средняя группа - 20 минут,

старшая группа - 25 минут,

подготовительная к школе группа – 30 минут.

Первая часть занятия в дошкольных группах – упражнение на развитие логического мышления (длительность 5-10 минут). Вторая часть – решение основной образовательной задачи.

2. Цели и задачи программы.

Основная цель программы–Развитие интеллектуальных способностей детей путем развития основных процессов: анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстракция, через использование развивающих игр.

Основные задачи:

1. Описывать признаки предметов;
2. Узнавать предметы по заданным признакам;
3. Определять различные и одинаковые свойства предмета;
4. Сравнивать предметы между собой;
5. Прививать первые навыки классификации предметов по форме, цвету, величине, функции в практической жизни;
6. Определять последовательность событий;
7. Судить о противоположных явлениях;
8. Ориентироваться в пространстве, на листе бумаги;
9. Обобщать;
10. Быть внимательным;
11. Развивать память ребенка;
12. Развивать мелкую моторику руки,

13.Развивать находчивость и сообразительность.

"Сказочные лабиринты игры"В.В. Воскобовича.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки.

Логические блоки Дьенеша

— это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Палочки Х.Кюизенера.

С помощью цветных палочек Х.Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач.

Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х.Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету.

Палочки Х.Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Игры Никитина.

В развивающих творческих играх Никитина - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности - "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста; задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества; играя в игры Никитина со своими детьми, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение - сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

К развивающим играм Никитина относятся игра «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор».

3. Содержание программы

3.1. Учебный план.

Возраст 2 -3 года.

№П|П	Наименование модулей Развивающих игр	Количество часов			Форма аттестации
		Всего	Теор.	Прак.	
1.	"Сказочные лабиринты игры"	16	16	16	Педагогическое наблюдение
2.	Блоки Дьенеша	12	12	12	Педагогическое наблюдение
3.	Палочки Кюизинера	8	8	8	Педагогическое наблюдение
4.	Игры Никитина	4	4	4	Педагогическое наблюдение
5.	Итого	40			Открытые занятия

Возраст 3 -4 года.

№П|П	Наименование модулей Развивающих игр	Кол-во часов			Форма аттестации
		Всего	Теор.	Прак.	
1.	"Сказочные лабиринты игры"	20	20	20	Педагогическое наблюдение
2.	Блоки Дьенеша	8	8	8	Педагогическое наблюдение
3.	Палочки Кюизинера	8	8	8	Педагогическое наблюдение
4.	Игры Никитина	4	4	4	Педагогическое наблюдение
5.	Итого	40			Открытые занятия

Возраст 4 – 5 лет.

№П|П	Наименование модулей Развивающих игр	Кол-во часов			Форма аттестации
		Всего	Теор.	Прак.	
1.	"Сказочные лабиринты игры"	22	22	22	Педагогическое наблюдение
2.	Блоки Дьенеша	4	4	4	Педагогическое наблюдение
3.	Палочки Кюизинера	8	8	8	Педагогическое наблюдение
4.	Игры Никитина	4	4	4	Педагогическое наблюдение
5.	Итого	40			Открытые занятия

Возраст 5 – 6 лет.

№П|П	Наименование модулей Развивающих игр	Кол-во часов			Форма аттестации
		Всего	Теор.	Прак.	
1.	"Сказочные лабиринты игры"	24	24	24	Педагогическое наблюдение
2.	Блоки Дьенеша	4	4	4	Педагогическое наблюдение
3.	Палочки Кюизинера	8	8	8	Педагогическое наблюдение

4.	Игры Никитина	4	4	4	Педагогическое наблюдение
5.	Итого	40			Открытые занятия

Возраст 6 – 7 лет.

№П|П	**Наименование модулей Развивающих игр**	**Кол-во часов**			**Форма аттестации**
		Всего	**Теор.**	**Прак.**	
1.	"Сказочные лабиринты игры"	2**4**	2**4**	2**4**	Педагогическое наблюдение
2.	Блоки Дьенеша	4	4	4	Педагогическое наблюдение
3.	Палочки Кюизинера	8	8	8	Педагогическое наблюдение
4.	Игры Никитина	4	4	4	Педагогическое наблюдение
5.	Итого	40			Открытые занятия

Для развития логического мышления детей дошкольного возраста очень эффективно использовать развивающие игры. Для того - чтобы понять значение развивающей игры, надо понять сущность самой развивающей игры:

1. Каждая игра представляет собой набор задач.
2. Задачи даются ребенку в различной форме, таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр от простого к сложному.
4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3 малышу до непосильных среднему взрослому.
5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои способности, в отличии от обучения, где всё объясняется и формируются только исполнительские черты в ребёнке.

6 Нельзя поэтому объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится брать все сам из реальной действительности.

7 Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу.

8 Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде выполнения каких - то действий, в виде видимых и осязаемых вещей.

9 Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые

варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться до «потолка» своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно.

В развивающих играх - удалось объединить один из принципов обучения от простого к сложному с очень принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием интеллектуальных способностей ребенка.

Формирование логико - математического мышления невозможно без использования специальных дидактических средств.

Данная программа рассчитана на развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста 2 -7 лет. Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, с превышением уровня образования по программе «Детство», и в примерном соответствии с календарно - тематическим планированием дошкольного учреждения.

Познавательное развитие.

Интеграция математики в различные сферы жизни и деятельности человека. Значение математических знаний в жизни человека, понимание построения логических связей, зависимостей числа и количества. В результате знакомства с основами элементарных математических представлений познают такие свойства как цвет, форму, характер поверхности, вес, расположение в пространстве, усваивают огромное количество необходимой информации: названия предметов, действий, свойств, отношение ко всему окружающему.

Социально – коммуникативное развитие.

Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями, совместно обучаться в рамках одной группы. Умение самостоятельно объяснять условия игры. Становление самостоятельности: распределять обязанности в своей группе, проявлять творческий подход к решению поставленной задачи.

Речевое развитие.

Развитие доказательной речи. Развитие монологической и диалогической речи с использованием специальной терминологии (математической, технической). Развитие навыков классификации предметов, понятие противоположности.

Физическое развитие.

Работа с и играми не только за столом, но и на ковре, свободное передвижение во время выполнения различных заданий.

Использование«Kinect» — это контроллер, технология, которая позволяет распознавать движения человека, таким образом, что он может через собственное тело управлять программными процессами.

Художественно-эстетическое развитие.

Различение и называние геометрических фигур, освоение способов воссоздания фигуры из частей, деления фигуры на части; освоение умения выделять структуру плоских геометрических фигур (стороны, углы, вершины).

Использование сенсорных эталонов для оценки свойств предметов.

Освоение умений выделять сходство и отличие между группами предметов.

Модули программы

Модуль может представлять собой программу обучения, которая индивидуализируется по содержанию, методам обучения, уровню самостоятельности, а также по темпу обучения.

При внедрении модульной технологии в практику предполагается конструирование учебного материала таким образом, чтобы было обеспечено достижение каждой поставленной цели;

- представление учебного материала законченным блоком;
- интегрирование различных видов и форм обучения.

Рабочая программа состоит из отдельных тем (модулей), которые в своей совокупности составляют содержание обучения для определенного уровня.

Модуль «Сказочные лабиринты игры".

Модуль	**1-й год обучения Дети 2-3 года**	**2-й год обучения Дети 3-4 лет**	**3-й год обучения Дети 4-5 лет**	**4-й год обучения Дети 5-6 лет**	**5-й год обучения Дети 6-7 лет**
"Сказочные лабиринты игры"	10	14	15	14	13

Модуль «Блоки Дьенеша»

Модуль	**1-й год**	**2-й год**	**3-й год**	**4-й год**	**5-й год**

	обучения Дети 2-3 года	**обучения Дети 3-4 лет**	**обучения Дети 4-5 лет**	**обучения Дети 5-6 лет**	**обучения Дети 6-7 лет**
Блоки Дьенеша	15	10	10	5	6

Модуль «Игры Никитина»

Модуль	**1-й год обучения Дети 2-3 года**	**2-й год обучения Дети 3-4 лет**	**3-й год обучения Дети 4-5 лет**	**4-й год обучения Дети 5-6 лет**	**5-й год обучения Дети 6-7 лет**
Игры Никитина	10	9	8	8	8

4. Планируемые результаты:

дети 2-3 года.

Подробное знакомство с цветом, формой, величиной, закрепление знаний основных сенсорных эталонов.

3-4 года.

Развитие сенсорных знаний, умение сравнивать предметы по цвету, величине и форме.

4-5 лет.

Развитие элементов логического мышления.

Развитие навыков классификации предметов по разным признакам.

Обучение анализу логических закономерностей и умению делать правильные умозаключения на основе проведенного анализа.

На занятиях малыши приобретают элементарные навыки построения простейших умозаключений. Дети упражняются в распознавании цвета, закрепляют понятия: «высокий – низкий», «длинный – короткий», «широкий – узкий», «тонкий – толстый».

5-6 лет.

Совершенствование навыков классификации.

Активизация памяти и внимания.

Закрепление навыков ориентирования на листе бумаги, знакомство с системой координат.

6-7 лет.

Ознакомление с принципами симметрии.

Решение задач на внимание, в том числе дивергентных задач.

Знакомство с понятием комбинаторика,

Составление программ для описания построения цифр и букв в системе координат.

5. Условия реализации программы

5.1. Материально-техническое обеспечение

- **Игры В.В.Воскобовича:**
  1. Игровизор – 15 шт.;
  2. Геовизор – 15 шт.;
  3. Крестики – 6 шт.;
  4. Цифра – домино 1 шт.;
  5. Кораблик Брызг – брызг – 25 шт.;
  6. Квадрат Воскобовича 2 - цветный – 20 шт.;
  7. Квадрат Воскобовича 4 – цветный – 20 шт.;
  8. Геоконт Малыш – 25 шт.;
  9. Геоконт Великан – 1 шт.;
  10. Прозрачный квадрат – 15 шт.;
  11. Домино – 1 шт.;
  12. Чудо – цветик – 15 шт.;
  13. Корзинка 1 – 2 шт.;
  14. Корзинка 2 – 2 шт.;
- **Игры**
  1. Танграмм – 10 шт.;
  2. Сложи квадрат – 12 шт.;
  3. Найди силуэт предмета;
  4. Подбери картинку противоположную по значению;
  5. Сосчитай;
  6. Рассеянный художник;
  7. Заполни пустую клетку №1;
  8. Заполни пустую клетку №2;
  9. Найди фигуру;
  10. Раз, два, три;
  11. Вычислительные машины;
  12. Проводи муравьишкудомой;
  13. Четвертый лишний №1;
  14. Четвертый лишний №2;
  15. Что лишнее?;
  16. Аналогии;
  17. Цвет, форма;
  18. Дроби;
  19. Построй улицу;
  20. Найди пару;

21. Разноцветные гномы;
22. Блоки Дьенеша – 5 шт.;
23. Палочки Кюизинера – 6 шт.;
24. Продолжи схему (фигуры, картинки);

- **Персонажи фигур Фиолетового леса:**
  1. Лопушок;
  2. Гусеница Фифа;
  3. Крутик По;
  4. Долька;
  5. Галчонок Карчик;
  6. Луч Владыка;
  7. Китенок Тимошка;
  8. Краб Крабыч;
  9. Медвеженок Мишик;
  10. Пчелка Жужа;
  11. Капитан Гусь с командой (3 лягушонка):

5.2. Кадровое обеспечение

Должностные обязанности. Осуществляет дополнительное образование обучающихся, воспитанников в соответствии со своей образовательной программой, развивает их разнообразную творческую деятельность. Комплектует состав обучающихся, воспитанников кружка, секции, студии, клубного и другого детского объединения и принимает меры по сохранению контингента обучающихся, воспитанников в течение срока обучения. Обеспечивает педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов работы (обучения) исходя из психофизиологической и педагогической целесообразности, используя современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы. Проводит учебные занятия, опираясь на достижения в области методической, педагогической и психологической наук, возрастной психологии и школьной гигиены, а также современных информационных технологий. Обеспечивает соблюдение прав и свобод обучающихся, воспитанников. Участвует в разработке и реализации образовательных программ. Составляет планы и программы занятий, обеспечивает их выполнение. Выявляет творческие способности обучающихся, воспитанников, способствует их развитию, формированию устойчивых профессиональных интересов и склонностей. Организует разные виды деятельности обучающихся, воспитанников ориентируясь на их личности, осуществляет развитие мотивации их познавательных интересов, способностей. Организует самостоятельную деятельность обучающихся, воспитанников, в том числе исследовательскую, включает в учебный процесс проблемное обучение, осуществляет связь обучения с практикой, обсуждает с обучающимися, воспитанниками актуальные события современности. Обеспечивает и анализирует достижения обучающихся, воспитанников. Оценивает эффективность обучения, учитывая овладение умениями, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса, используя компьютерные технологии, в т.ч. текстовые редакторы и электронные таблицы в своей деятельности. Оказывает особую поддержку одаренным и талантливым обучающимся, воспитанникам, а также обучающимся, воспитанникам, имеющим отклонения в развитии. Организует участие обучающихся, воспитанников в массовых мероприятиях. Участвует в работе педагогических, методических советов, объединений, других формах методической работы, в работе по проведению родительских собраний, оздоровительных, воспитательных и других мероприятий, предусмотренных образовательной программой, в организации и проведении методической и консультативной помощи родителям или лицам, их заменяющим, а также педагогическим работникам в пределах своей компетенции. Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся, воспитанников во время образовательного процесса. Обеспечивает при проведении занятий соблюдение правил охраны труда и пожарной безопасности.

Должен знать: приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации; законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность; Конвенцию о правах ребенка; возрастную и специальную педагогику и психологию; физиологию, гигиену; специфику развития интересов и потребностей обучающихся, воспитанников, основы их творческой деятельности; методику поиска и поддержки молодых талантов; содержание учебной программы, методику и организацию дополнительного образования детей, научно-технической, эстетической, туристско-краеведческой, оздоровительно-спортивной, досуговой деятельности; программы занятий кружков, секций, студий, клубных объединений; деятельность детских коллективов, организаций и ассоциаций; методы развития мастерства; современные педагогические технологии продуктивного, дифференцированного, развивающего обучения, реализации компетентностного подхода, методы убеждения, аргументации своей позиции, установления контакта с обучающимися, воспитанниками, детьми разного возраста, их родителями, лицами, их заменяющими, коллегами по работе; технологии диагностики причин конфликтных ситуаций, их профилактики и разрешения; технологии педагогической диагностики; основы работы с персональным компьютером (текстовыми редакторами, электронными таблицами), электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием; правила внутреннего трудового распорядка образовательного учреждения; правила по охране труда и пожарной безопасности.

6.Формы оценки результатов

В начале учебного года проводится основная первичная диагностика для планирования работы педагога с детьми возрастной группы: выявляются стартовые условия (исходный уровень развития), определяются достижения ребенка к этому времени и разрабатывается план взаимодействия педагога с детьми.

В конце учебного года проводится основная итоговая диагностика, по результатам которой оценивается уровень развития ребенка.

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

1. Развитие внимания

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности. При этом:

- на 1 этапе - удерживает внимание на 10-15 мин.
- на 2 этапе – удерживает внимание на 15-20 мин.
- на 3 этапе - удерживает внимание на 20-25 мин.
- на 4 этапе - удерживает внимание на 25-30 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

2. Развитие памяти.

Ребенку предлагается рассмотреть 10-15 картинок или предметов. А затем назвать:

- на 1 этапе – 3-4 из них;
- на 2 этапе – 4-5 из них;
- на 3 этапе – 5-6 из них;
- на 4 этап – 6-7 лет из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

3. Развитие восприятия.

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии с возрастом.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

4. Развитие воображения.

Ребенку предлагается выполнить:

на 1 этапе – «Преврати кружочек»,

на 2 этапе – «Придумай игру»,

на 3 этапе – «Дорисуй элемент»,

на 4 этапе – «Сочини сказку».

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

5. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»
2. «Что лишнее на рисунке?»
3. «Раздели на группы и назови одним словом»
4. «Сложи картинку»
5. «Что перепутал художник?»
6. «Продолжи ряд»
7. «Заплатки к коврикам»
8. «Что сначала, что потом?»
9. «Так бывает или нет?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается.

Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 4 частей, на втором – из 6 частей, на 3 – из 8 частей, на 4 – из 10 частей.

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

2,45 – 3 балла – высокий уровень

1,9 – 2,4 – средний уровень

1,85 и ниже – низкий уровень

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

7. Методические материалы.

Методические пособия и игры, разработанные автором программы:

- **Консультации для воспитателей;**
- **Консультации для родителей;**
- **Папки с заданиями:**
  1. Задачи – шутки
  2. Загадки;
  3. Первые шаги в математику;
  4. Считалки;
  5. Задания на логику;
  6. Задачи (карточки, раздаточный материал);
  7. Домики (комбинаторика);
  8. Подумай, отгадай;
  9. Стихи – шутки;
  10. Задания на внимание:
  11. задания к конкурсам.
  12. Судоку
  13. Римская нумерология.
- **Приложение к игровизору:**
  1. Лабиринты цифр;
  2. Лабиринты букв;
  3. Катя, рыжик и рыбка;
  4. Предметный мир вокруг нас:
- **Приложение к квадратам Воскобовича:**
  1. Тайна ворона Мэтра;
  2. Квадратные забавы;
- **Приложение к прозрачным пластинкам:**
  1. Нетающие льдинки озера Айс;
  2. Альбом фигур:
- **Приложение к кораблику Брызг – брызг.**
- **Приложение к Геоконту**

1. Карточки со схемами.
2. Карточки "Шифровки".
3. Малыш Гео и я дядя Слава. (геометрия).

- **Приложение к палочкам Кюизенера:**
  1. Схемы;
  2. Задачи;
- **Приложение к блокам Дьенеша:**
  1. Карточки символы;
  2. Цветные цепочки;
  3. Укрась ёлочку;
  4. Художники;
  5. Архитекторы;
  6. Найди блок посхеме:
- **Приложение к геоконту и игровизору «Забавы паука Юка»**

8.Список литературы для реализации программы

1. Никитин Б. П. «Ступеньки творчества или развивающие игры».
2. Михайлова З. А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников».
3. Панова Е. Н. «Дидактические игры и занятия в детском саду» старший возраст.
4. Панова Е. Н. «Дидактические игры и занятия в ДОУ» младший возраст
5. Панова Е. Н. «Дидактические игры и занятия в ДОУ» младший возраст 2 выпуск.
6. Панова Е. Н. «Дидактические игры и занятия в ДОУ» старший возраст 2 выпуск.
7. Захарова Н. И. «Играем с логическими блоками Дьенеша» учебный курс для детей 4-5 лет.
8. Захарова Н. И. «Играем с логическими блоками Дьенеша» учебный курс для детей 5-6 лет.
9. Харько Т. Г. «Сказки фиолетового леса» методика познавательно творческого развития дошкольников.
10. Харько Т. Г. «Сказки фиолетового леса» методика познавательно творческого развития дошкольников (средний возраст).

Серия «Сказочные лабиринты игры».

11. Воскобович В. В. «Сказочные лабиринты игры» игровая технология интеллектуально-творческого развития детей.
12. Воскобович В.В.Методические рекомендации к игровому комплекту «Коврограф Ларчик и МиниЛарчик».
13. Адлер В. Н., Черисова О. Н. «Экологические сказки Фиолетового леса»
14. Воскобович В. В, «Фиолетовый лес» развивающая предметно-пространственная среда.
15. Макушкина С. В. «Умные игры в добрых сказках».
16. Панфилова Э. Н. "РАЗВИВАЛКА.РУ" дополнительная общеразвивающая программа.
17. Воскобович В. В. «Познавательно-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности» методические рекомендации.
18. Материалы конференции «Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста» июнь 2013 г.
19. Материалы конференции «Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста» ноябрь 2013 г.
20. Материалы конференции «Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста» июнь 2015 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 164985917564444680201004650876480975563841541130

Владелец Козлова Ольга Петровна

Действителен С 03.03.2026 по 03.03.2027