

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №18 «МИШУТКА»

РАССМОТРЕНА
на заседании педагогического
совета
от «26» марта 2025 г.
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ №18
«Мишутка»
А.А. Нухова
Приказ ДС18-11-194/5 от 04.04.2025

Подписано электронной подписью
Сертификат:
00A31B0D71E101D704960B32D66F10B208
Владелец:
Нухова Альфия Анваровна
Действителен: с 29.07.2024 по 22.10.2025

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
естественнонаучной направленности
«ПРО+»

Срок реализации: 4 недели
Возраст обучающихся: 5-7 лет
Педагог реализующий
программу:
Хасаншина Эльвина Рамилевна,
педагог дополнительного
образования
Юминова Татьяна Владимировна,
педагог дополнительного
образования

г. Сургут, 2025

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «ПРО+», естественнонаучной направленности является модифицированной и составлена на основе В.В. Воскобовича, программы с изменением и учетом особенности возраста и уровня подготовки детей.

Программа рассчитана на учащихся 5-7 лет, срок реализации 4 недели, объем программы 8 часов.

В процессе обучения учащиеся познакомятся с сенсорными способностями (ощущение цвета, формы, величины, мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей, творческие способности). Формы проведения занятий: очная. В условиях реализации ФГОС дошкольного образования, принципиальным отличием которого является исключение из образовательного деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства, перед педагогами дошкольных учреждений становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми. Одной из них является - игра, способная развивать, формировать, стимулировать, основываясь на базисных принципах гуманистического подхода к развитию личности, используя естественные познавательные способности ребенка, физиологический и психологический аспекты.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	"ПРО+"
Направленность программы	естественнонаучная
Уровень программы	стартовый
ФИО автора (составителя) программы	Хасаншина Эльвина Рамилевна, педагог дополнительного образования Юминова Татьяна Владимировна, педагог дополнительного образования
Год разработки или модификации	2025
Где, когда и кем утверждена программа	Рассмотрена на заседании педагогического совета от «26» <u>марта</u> 2025 г. Протокол № 3 Утверждена приказом № ДС18-11-194/5 от 04.04.2025
Информация о наличии рецензии/экспертного заключения	нет
Цель	Развитие логического и креативного мышления ребенка через развивающие игры В.В. Воскобовича
Задачи	<i>Развивающие задачи:</i> -развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое; -развитие воображения, логики и креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения); -формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений; -построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре; <i>Обучающие задачи:</i> -совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти; -способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность; -поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности. <i>Воспитывающие задачи:</i> -создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Планируемые результаты освоения программы	-различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу; -использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность; -ориентироваться в пространстве и на плоскости; -повышение степени активности в самостоятельной деятельности; -высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.
Срок реализации программы	4 недели
Количество часов в неделю/год	2 часа в неделю
Возраст обучающихся	старший дошкольный возраст с 5 до 7 лет.
Формы занятий	-групповые; -очные.
Методическое обеспечение	Развивающие игры Воскобовича - 30 игр по 10 штук Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера) -17 шт. Коврографы - 10 штук Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый) - 2 комплекта
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Помещение для занятий – кабинет дополнительного образования. -Мебель: шкаф для пособий, стол и стул для педагога, столы и стулья для детей, мольберт, доска магнитная, коврограф «Ларчик». -Техническое оборудование: ноутбук, магнитофон. -Учебно-методические и игровые материалы по программе.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра в детском возрасте – норма, ребёнок должен играть, даже если он делает самое серьёзное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально – творческого потенциала ребёнка.

Я.А. Коменский считал, что игра – не только вид деятельности дошкольника, но и средство его умственного и нравственного развития и воспитания. Дошкольное детство – это важнейший этап в становлении человека, сензитивный период для развития многих психических процессов. Именно в дошкольном возрасте происходит совершенствование работы всех анализаторов, развитие отдельных участков коры головного мозга, установление связей между ними. Это создаёт благоприятные условия для начала формирования у ребёнка внимания, памяти, мыслительных операций, воображения, речи. Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалёком будущем учиться в школе. Интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека. Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по – прежнему остаётся актуальным на сегодняшний день. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Творческие качества личности и высокая культура мышления помогают ребёнку адаптироваться в различных жизненных ситуациях. Большую роль в будущей жизни ребёнка – дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они обладают большой инициативой, но вместе с тем успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя личную независимость суждений и действий. Поиск новых путей в развитии интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста привёл к решению данной проблемы посредством развивающих игр Воскобовича, Дьенеша, Кюизенера.

Использование развивающих игр Воскобовича, Дьенеша, Кюизенера позволяет организовать совместную игровую деятельность педагога и детей. Одним из необходимых условий создания для ребёнка – дошкольника комфортной обстановки в учреждении является положительное эмоционально окрашенное общение с взрослыми. Совместные игры детей со взрослыми и детьми, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делают пребывание ребёнка в дошкольном учреждении радостным. Настоящая программа описывает курс развития интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» \(с изменениями\).](#)
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».](#)
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».](#)
4. [Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».](#)

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБДОУ №18 «Мишутка».

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Актуальность программы: обусловлена тем, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Новизна программы: программы обусловлена тем, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Направленность: естественнонаучная.

Уровень освоения программы: стартовый.

Отличительные особенности программы: заключаются в том, что занятия по методике В. Воскобовича проходят в игровой форме. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения. Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему и предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и образного мышления.

Адресат программы: программа предназначена для обучения детей в возрасте 5-7 лет.

Количество обучающихся в группе: 10 человек.

Срок освоения программы: 4 недели.

Объем программы: 8 часов.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Форма(ы) обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса:

Цель программы: Развитие логического и креативного мышления ребенка через развивающие игры В.В. Воскобовича.

Задачи программы:

Развивающие:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

- развитие воображения, логики и креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;

- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре;

Обучающие:

- совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти;

- способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;

- поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности.

Воспитывающие:

- создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение 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, связи между ними и движениями рук.

Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверенны в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Интеллектуальные способности детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе, как считают психологи, принципа высокого уровня трудностей.

Обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном виде деятельности – игре. В процессе игры развиваются - планирование, умение анализировать результаты, воображение и др. Несомненным достоинством игры является и внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от обычных, привычных для детей, занятий к познавательной игровой деятельности.

Развивающих игр Воскобовича много. Среди самых популярных можно выделить: «Двухцветный и четырехцветный квадраты», Игровизор, «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Чудо – крестики», «Конструктор букв», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник», «Лого-формочки», "Коврограф "Ларчик" и другие.

Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы, решает определенные образовательные задачи. Все игры рассчитаны на широкий возрастной диапазон. Они привлекают своей красочностью, яркостью, вводимыми забавными игровыми персонажами: например: в «Геоконте» – малыш Гео и паук Юк, в «Прозрачном квадрате» – Незримка Всюсь, ворон Метр, в «Волшебной восьмерке» – попугай Эник и Беник и т.д.

Использовать игры В. Воскобовича можно как в НОД (2-х и 4-х цветные квадраты Воскобовича, прозрачные льдинки, «Игровизоры» и другие), так и в самостоятельной деятельности, индивидуальной работе («Шнур-затейник», «Лого-формочки», «Лого-крестики», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Чудо-цветик» и другие).

Знакомить детей с играми можно с младшей группы. Чтобы игры не надоедали, их надо брать ненавязчиво и не каждый день.

Игра с 2-х цветным квадратом Воскобовича помогает детям усвоить разные геометрические формы, основные цвета, учит ориентироваться в размере геометрических фигур, в микропространстве (в дальнейшем на листе бумаги, в тетради), конструировать плоскостные и объемные фигуры, развивает логическое мышление, внимание, память, воображение, творческие способности, мелкую моторику, речь.

- «Знакомимся с квадратом» (обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадрата, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись

- на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и др.);
- «Играем в прятки» (найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком);
- «Сложи квадрат» (пополам разными способами). Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;
- «Путешествие в квадрате» (пройди по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам)

Затем познакомить детей со способами конструирования. Здесь важно им объяснить правильный алгоритм складывания двух базовых форм: треугольник и прямоугольник и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие фигуры.

Чтобы дети легче запомнили, что «ежик» складывается из треугольника, а «мышка» из прямоугольника (а они должны получиться определенного цвета).

Здесь помогут следующие сказки:

«ЁЖИК»

«Однажды осенью Ваня с мамой отправились в лес. Взяли с собой большую корзинку и стали собирать грибы. Около березки нашел Ваня подберезовик, около осинки – подосиновик, на пенечке - опята. Присмотрелся - стоит под деревцем в траве красный грибок, хотел его сорвать, а он сложился пополам и превратился в зеленый треугольный листочек. А потом спрятал свой верхний уголок вовнутрь и побежал. Оказался это не грибок, а ежик. И не найти теперь ежика в траве, стал он таким же зеленым, как травка».

«МЫШКА»

«Вы знаете, что все мыши очень любят сыр и очень боятся котов. Однажды мышка вылезла из своей норки, пробралась на кухню, чтобы полакомиться. На зеленом квадратном столе лежала прямоугольная в красной пленке головка сыра. Мышка вскарабкалась на сыр и стала обгрызать его верхний правый уголок (спрячем его вовнутрь). Наелась, посмотрела она на оставшийся сыр, а он стал похож на мышку с таким же носиком, только красную. Тогда вымазала мышка свою шерстку в красной краске, что стояла у Вани на столе, и стала такая же, как сыр красная. Пусть теперь кот отличит настоящую мышку от сырной!»

На каждый алгоритм сложения можно придумать свою сказочную историю. Например, такую...

«КАК МЫШКА В РЫБКУ ПРЕВРАТИЛАСЬ»

«Летом мышка подружилась с лягушкой, которая жила в пруду. Они играли, веселились, прыгали на полянке. Вот и говорит лягушка мышке: «Я с тобой прыгаю, играю, а ты со мной поплавай!». «Как же я поплыву? Я не умею плавать!» - ответила мышка. Огорчилась лягушка. «А давай превратим тебя в рыбку», - сказала она. «Загни свой хвостик на «квадратик», потом под «квадратик», а теперь сложи хвостик зеленый вовнутрь и плыви!». Превратилась мышка в рыбку и стала с лягушкой плавать в пруду».

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	В гостях у зверят цифроцирка	6	1	5	беседа - игра
2	Геоконт	2	0,5	1,5	беседа - игра
	Итого	8	1,5	6,5	

Содержание учебного плана

Раздел 1. В гостях у зверят цифроцирка (6 ч)

Теория: Организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

Практика: Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости и удовлетворения способствуют развитию волевой регуляции.

Раздел 2. Геоконт (2ч.)

Теория: Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.

Практика: Строение паутинки. Перенос ее на бумагу, дорисовываем и какой – либо персонаж и придумываем сказку.

Планируемые результаты освоения программы

По окончании изучения программы обучающийся должен:

Знать: сенсорные понятия (цвет, форма, величина), счёт, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами;

Уметь: ориентироваться на плоскости креативно мыслить, выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца; видеть проблему, самостоятельно принимать решения;

Календарный ученый график

Количество учебных недель:4

Количество учебных дней:8

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	июнь	3	9.00-9.30	групповая	1	Цифроцирк	кабинет доп. образования	беседа - игра
2	июнь	5	9.00-9.30	групповая	1	Чудо-соты	кабинет доп. образования	беседа - игра
3	июнь	10	9.00-9.30	групповая	1	Прозрачный квадрат	кабинет доп. образования	беседа - игра
4	июнь	12	9.00-9.30	групповая	1	Коврограф Ларчик	кабинет доп. образования	беседа - игра
5	июнь	17	9.00-9.30	групповая	1	Чудо-цветик	кабинет доп. образования	беседа - игра
6	июнь	19	9.00-9.30	групповая	1	Игровой квадрат Воскобовича (двухцветный)	кабинет доп. образования	беседа - игра
7	июнь	24	9.00-9.30	групповая	1	Прозрачный квадрат	кабинет доп. образования	беседа - игра
8	июнь	26	9.00-9.30	групповая	1	Прозрачная цифра	кабинет доп. образования	беседа - игра

Условия реализации программы

Помещение для занятий – кабинет дополнительного образования.

Мебель: шкаф для пособий, стол и стул для педагога, столы и стулья для детей, мольберт, доска магнитная, коврограф «Ларчик».

Техническое оборудование: ноутбук, магнитофон.

Учебно-методические и игровые материалы по программе.

Методическое обеспечение программы:

Методы и приёмы:

Словесный – как ведущий (инструктаж, беседы, разъяснение).

Наглядный–изучение правил игры, демонстрация развивающих игр Воскобовича, наблюдения за играми сверстников.

Репродуктивный – различные упражнения с развивающими играми Воскобовича, изготовление пособий к играм.

Использование информационных технологий – использование новых компьютерных технологий (мультимедиа, интерактивная доска).

Игровой–организация и проведение различных игр.

Театрализация – обыгрывание сказочных сюжетов, проведение театрализованных игр, развлечений.

Материально-техническое обеспечение программы:

Помещение для занятий отвечает санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, хорошо освещенное, теплое, проветриваемое. Оно оснащено: детскими регулируемыми модульными столами и стульями, переносными магнитными мольбертами.

Для применения во время занятий ИКТ имеется ноутбук, телевизор, магнитофон.

Игровые комплекты, пособия, необходимые для работы:

«Ларчик» и приложения к нему: разноцветные веревочки, «Забавные буквы»;

«Игровизор» и приложения к нему «Лабиринты букв»;

«Конструктор-шнур»;

«Шнур-затейник»;

«Знаковый конструктор»: «Конструктор букв»- 1,2,3.;

«Логоформочки»;

«Прозрачный квадрат»;

«Счетовозик»;

«Геоконт»;

«Кораблик «Брызг-брызг»

«Чудо-соты»,

«Чудо-крестики»,

«Четырёхцветный квадрат»,

«Волшебная восьмёрка»

Воспитательный компонент

Воспитательная работа в дополнительном образовании представлена через обеспечение системного педагогического сопровождения личностного развития детей, формирования гражданских, патриотических и нравственных качеств личности.

Формы промежуточной аттестации и итогового контроля

По результатам деятельности детей, проводится диагностика освоения программы. Мониторинг проводит педагог, основной задачей мониторинга является определение степени освоения ребёнком программы. Данные о результатах мониторинга заносятся в диагностический лист освоения знаний детей в рамках программы. Анализ диагностического листа позволяет оценить эффективность образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении.

Высокий: Ребенок проявляет ярко выраженное эмоциональное отношение к заданиям экономического содержания. Активно отвечает на вопросы, проявляет любознательность, задает вопросы экономического характера. Использует в речи экономические термины. Устойчивое отрицательное отношение к жадности, корыстолюбию, лени, лживости. Уверен в своих силах, способен к длительному сосредоточению. Проявляет настойчивость.

Средний: Ребенок проявляет интерес к большинству заданий. Отвечает на вопросы, но сам вопросов не задает. Выполняет задания с незначительной помощью взрослого. Отношение к отрицательным нравственным качествам не устойчивое.

Низкий: Ребенок не всегда уверен в своих силах. Затруднения преодолевает по побуждению воспитателя. Проявляет ситуативный интерес к заданиям. Пассивен, отвечает только на те вопросы, с которыми знаком по личному опыту. Низкий уровень самостоятельности. Осуждает жадность, лень, лживость с нацеливанием взрослого. ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы.	Изучение динамики освоения предметного содержания ребенком, личностного развития. Определение результатов обучения.	Практические задания, диагностика по образовательному модулю.

Оценочные материалы

Цель диагностики: выявление уровня развития внимания, кратковременной речевой памяти, кратковременной зрительной памяти, логического мышления, наглядно-образного мышления, восприятия, воображения. (ПРИЛОЖЕНИЕ 1)

Список литературы

Для педагога:

Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013. – 190 с.

Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В.Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – СПб. ООО «РИВ», КАРО, 2017г. – 352 с.

3. Т.Г.Харько, В.В.Воскобович. Сказочные лабиринты игры. Издательство: РиВ Харьков Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс.,2013г.

Для обучающихся:

1. Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Материалы II-й всероссийской научно-практической конференции с международным участием (23 ноября 2013 г., Хабаровск) / Под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича. – СПб. Свое издательство, 2014. – 172 с.

2. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128с.М.:«Просвещение»,

Для родителей (законных представителей):

1. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017г.

2. Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Издательство: РиВ Харьков Т.Г. Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик». — СПб.: ООО РиВ., 2014г.

Интернет-источники

1. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2023/11/30/igrovaya-tehnologiya-v-v-voskobovicha-v-doshkolnom-obrazovanii-kak>

2. https://mdou13.edu.yar.ru/docs/materiali_kozlova/razvivayushchie_igri_voskobovicha.pdf

3. <https://www.labirint.ru/books/306207/>

4. <http://doshkolnik.ru/>

Оценочные материалы для промежуточной аттестации

№	Фамилия, имя ребенка	Владение приемами	Выполнение действий	Эмоционально-волевая сфера	Общ. балл	Общ. ур.
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						

Оценочные материалы для итогового контроля

Диагностика определения уровня интеллектуально - творческих способностей у детей дошкольного возраста в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»».

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в старшей группе.

Задание 1. «Дорисуй фигуры».

Цель: определение особенностей развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал: половина листа А4, в центре изображения фигур (5 фигур, составленные из элементов игры «Логоформочки 5 или игры «Прозрачный квадрат»», карандаши.

Процедура проведения: ребенку предлагается фигурки превратить в образы, дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получилась картинка. Нужно постараться, чтобы рисунки получились необычными. После того как ребенок дорисовал, попросить что именно он нарисовал. (название ребенка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

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

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

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

Задание 2. «Стрелочки».

Цель: оценка ориентировки 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: ребенку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющим направление «вверх - влево, зеленым цветом – «вверх – вправо», красным - «вниз – влево, желтым – вниз вправо.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3– балла(средний уровень) – 2 ошибки.

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

Задание 3. «Графический диктант».

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

Стимульный материал: игра «Шнур – Малыш», шнурок.

Процедура проведения: ребенок выполняет шнуровку: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

Критерии оценки результатов:

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

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

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

Задание 4. «Повтори рисунок симметрично».

Цель: диагностика уровня развития наглядно – действенного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: матриц без разметки .(Игра «Прозрачный квадрат»), простой или черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных на рисунках справа, воспроизвести картинки, изображенные на этом же рисунке слева.

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

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 10 мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 11.5мм.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 мин выполнил все задания, то есть, нарисовал в пустых матрицах все 6 фигур, соблюдая симметрию.

Задание 5. «Продолжи ряд».

Цель: диагностика развития логического мышления, способности ребенка 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 трех картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвертую

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

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

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 5 мин., выполнил задание, то есть, нашел закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвертую фигуру, соблюдая симметрию.

Задание 6. «Конструирование по схеме».

Цель: диагностика наглядно – образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики2», альбом со схемами или схематические рисунки в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящие из игры «Чудо – Крестики2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.

Критерии оценки результатов:

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

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

2 балла (высокий уровень) - ребенок самостоятельно справился с заданием.

Задание 6. «Придумай сказку».

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса» - Малыш Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика.

Процедура проведения: ребенку дается 7 фигур(фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат»). И предлагает подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая –нибудь картинка. (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

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

8 – 14 баллов (средний уровень) – ребенок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет изображаемый объект различными особенностями.

15 – 21 баллов (высокий уровень) – ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.