

РАССМОТРЕНО и ПРИНЯТО
на установочном заседании
педагогического совета
Протокол № 1 от 28.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 55 от 01.09.2025 г.
Заведующий МБДОУ «Детский сад
комбинированного вида №2
«Радуга» ЧМР РТ
Л.К. Арсентьева



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА дополнительной образовательной услуги «Маленькие мыслители»

**интеллектуального развития дошкольников
посредством игровой технологии
В.В. Воскобовича**

(дети 5-7 лет с частичной потерей зрения (ЧПЗ))



Авторы-составители:
Шибаршина Татьяна Александровна,
воспитатель
МБДОУ «Детский сад №2»

г. Чистополь, 2025г.

Пояснительная записка

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности. Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному – развивающему обучению.

Нарушения зрительной системы наносят огромный ущерб формированию психических процессов и зрительно-моторной сферы ребёнка. Дети данной категории, как правило, имеют не только проблемы с нарушением зрения, но и не достаточно развита мелкая и крупная мускулатура пальцев рук.

Работая с детьми с нарушением зрения, мы отметили, что нарушения пространственных представлений наблюдаются у 100% детей, поэтому у данной категории детей возникают трудности в обучении грамоте, понимании причинно-следственных отношений, ориентировке в пространстве, выполнении графических работ, овладении математическими операциями, различными видами мышления.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - 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.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. У нас возникла идея создания интеллектуально-развивающего кружка для детей с частичной потерей зрения (ЧПЗ) с использованием игр Воскобовича. Особенно нас привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

Данная программа была составлена на основе технологии «Сказочные лабиринты игры» Харько Т.Г. и Воскобовича В.В. и «Ладушки-Складушки» В.В. Воскобовича. Развивающие игры В.В. Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры В.В. Воскобовича делятся на три группы.

Первая группа игр направлена на математическое развитие детей. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций.

(«Геококт», «Волшебная восьмерка», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат Воскобовича»).

Вторая группа-это игры с буквами, звуками, слогами и словами («Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Звуки и буквы», «Шнур-затейник», «Читайка на шариках 1», », «Читайка на шариках 2»).

Третья – универсальные игровые обучающие средства. (Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Геовизор»)

Актуальность темы определяется тем, что сегодня особое значение приобретает проблема развития интеллектуально - творческих способностей, креативности ребенка дошкольного возраста, что выступает своеобразной гарантией социализации личности ребенка в обществе.

Доказано, ребенок с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверен в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлен к школе, а с творческими способностями – активный, способен принимать свои, ни от кого независимые, самостоятельные решения, у него свой взгляд на мир, и он способен создать нечто новое, оригинальное.

Наиболее важным возрастным этапом с точки зрения формирования интеллектуально-творческих способностей детей считается возрастной диапазон в интервале старшие дошкольники — младшие школьники. Именно дошкольный возраст имеет богатейшие возможности для развития творческих способностей. Но, к сожалению, эти возможности с течением времени постепенно утрачиваются, поэтому необходимо как можно эффективнее использовать их в дошкольном детстве, когда дети чрезвычайно любознательны, имеют огромное желание познавать окружающий мир. Поощряя любознательность, сообщая детям знания, вовлекая их в различные виды деятельности, можно способствовать расширению детского опыта и накоплению знаний, что является необходимой предпосылкой для творческой деятельности.

Цель программы: Развитие познавательных и интеллектуальных способностей детей с ЧПЗ посредством применения технологии В. В. Воскобовича.

Задачи программы:

- развитие у детей с ЧПЗ мыслительных операций (анализ, сравнение, классификация, обобщение);
- развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, воображение);
- развитие мелкой моторики рук и глазомера;
- развитие творческих способностей и фантазии, способности к конструированию;
- воспитание интереса к интеллектуальным играм;
- формирование стремления доводить начатое дело до конца.

Принципы реализации программы:

- учет индивидуальных особенностей и возможностей детей с ЧПЗ;
- системный и целостный характер;
- постоянное и постепенное усложнение;
- рациональное сочетание разных видов деятельности;
- положительная оценка достижений ребенка.

Возраст детей - 5-7 лет.

Продолжительность реализации программы 1 год, год обучения - второй.

Организация деятельности

Занятия проводятся два раза в неделю. Продолжительность занятий составляет 25 минут.

Приемы и методы организации воспитательно-образовательного процесса:

- 1.Словесный
- 2.Наглядный
- 3.Практический (работа со схемами, с карточками-свойствами, по алгоритму)
- 4.Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:
 - объяснительно-иллюстративный (воспринимают и усваивают готовую информацию);
 - репродуктивный (воспроизводят освоенные способы деятельности);

- частично-поисковый (решение поставленной задачи совместно с педагогом);
 - исследовательский (самостоятельная творческая работа).
5. Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности:
- фронтальный (одновременно со всей подгруппой);
 - индивидуально-фронтальный;
 - групповой (работа в парах);
 - индивидуальный (выполнение заданий, решение проблем) .

Формы контроля: наблюдение, беседа, объяснение детей, игровые задания.

Формы организации работы с родителями:

- консультации о подборе развивающих игр для детей 5 -7 лет;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- разъяснительная работа.

Ожидаемые результаты.

Для детей с ЧПЗ:

- умение оперировать над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование), внимательно слушать и решать простейшие задачи, выделяя признаки предметов;
- умение обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения, систематизировать и классифицировать геометрические фигуры;
- ориентироваться в пространстве;
- фантазировать, моделировать, конструировать;
- умение составлять целое из частей;
- умение пользоваться схемой (конструировать по схеме и без неё);
- умение прокомментировать свои действия, дать анализ своей деятельности, своим способностям;
- выражать свои мысли и суждения при помощи точной и ясной речи;
- слышать и слушать друг друга;
- проявлять индивидуальные и творческие способности.

Для родителей:

- Повышение уровня заинтересованности родителей (законных представителей) в применении игровых технологий.

Педагогическая диагностика

Качественная реализация программы невозможна без определения уровня развития детей. Рекомендуется диагностика, составленная Д. Векслером, Л.А. Венгером, и В.В. Холмовской, которая поможет определить уровень и качество освоения детьми образовательного материала программы.

Формы проведения итогов реализации программы

- Творческий отчет воспитателя – руководителя кружка на педсовете.

Материалы и оборудование:

- 1.«Квадрат Воскобовича» (двухцветный).
- 2.«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный).
- 3.«Чудо – крестики 2».

- 4.«Чудо – крестики 2 Ларчик» «Чудо – крестики 2».
- 5.«Чудо – соты 1».
- 6.«Лепестки».
- 7.«Логоформочки 5».
- 8.«Геоконт Малыш».
- 9.«Геоконт Великан».
- 10.«Прозрачный квадрат».
- 11.«Прозрачная цифра».
- 12.«Математические корзинки 10».
- 13.«Счетовозик».
- 14.«Кораблик «Брызг – Брызг»».
- 15.«Чудо – цветик».
- 16.«Игровизор + маркер».
- 17.«Волшебная восьмерка 1».
- 18.«Волшебная восьмерка 3».
- 19.«Шнур – затейник».
- 20.«Геовизор».
- 21.«Теремки Воскобовича».
- 22.«Конструктор букв 1».
- 23.«Коврограф «Ларчик»».

Перспективный тематический план

№ п/п	Наименование тем	Количество часов (мин)		
		Теория	Практика	Всего
1.	«Технологическая карта №1 «Гласная песенка». Буква А»	15	10	25
2.	«Технологическая карта №2 «Гласная песенка». Буква У»	15	10	25
3.	«Технологическая карта №3 «Котёнок» Буква М.	15	10	25
4.	«Технологическая карта №4 «Гласная песенка». Буква О.»	15	10	25
5.	«Технологическая карта №5 «Саша». Буква С.»	15	10	25
6.	«Технологическая карта №6 «Эхо». Буква Х.»	15	10	25
7.	«Технологическая карта №7 «Мышки». Буква Ш.»	15	10	25
8.	«Технологическая карта №8 «Балаболка». Буква Л»	15	10	25
9.	«Технологическая карта №9 «Гласная песенка». Буква Ы»	15	10	25
10.	«Технологическая карта №10 «Ребятки и тигр». Буква Р»	15	10	25
11.	«Технологическая карта №11 Обобщение.»	15	10	25
12.	«Технологическая карта №12 «Куры и петушок». Буква К»	15	10	25
13.	«Технологическая карта №13 «Попугай Кешка». Буква П»	15	10	25
14.	«Технологическая карта №14 « Киска - пианистка».	15	10	25

	Буква Г»			
15.	«Технологическая карта №15 « Гласная песенка». Буква И»	15	10	25
16.	«Технологическая карта №16 « Вова - рёва». Буква В»	15	10	25
17.	«Технологическая карта №17 « Комарики». Буква З»	15	10	25
18.	«Технологическая карта №18 « Нина». Буква Н»	15	10	25
19.	«Технологическая карта №19 « Жук». Буква Ж»	15	10	25
20.	«Технологическая карта №20 « Боря и овечки». Буква Б»	15	10	25
21.	«Технологическая карта №21 Обобщение»	15	10	25
22.	«Технологическая карта №22 « Гусь, гусыня и гусятки». Буква Г»	15	10	25
23.	«Технологическая карта №2 « Дружный поезд». Буква Д»	15	10	25
24.	«Технологическая карта №24 . Буква Й»	15	10	25
25.	«Технологическая карта № 25 « Гласная песенка». Буква Я»	15	10	25
26.	«Технологическая карта № 26 . Буква Ю»	15	10	25
27.	«Технологическая карта № 27 . Буква Э»	15	10	25
28.	«Технологическая карта №2 « Цирковая пони». Буква Ц»	15	10	25
29.	«Технологическая карта № 29 . Буква Е»	15	10	25
30.	«Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд»	15	10	25
31.	«Как друзья отвозили близнецов-акробатов в Буквоцирк»	15	10	25
32.	«Как Кот Филимон удивил зрителей»	15	10	25
33.	«Как лягушки-матросы убирали флажки в коробки»	15	10	25
34.	«Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в комнате теней»	15	10	25
35.	«Как Пчёлка Жужу рисовала картину»	15	10	25
36.	«Как Ворон Метр подбирал задачи для книги»	15	10	25
37.	«Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку»	15	10	25
38.	«Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	15	10	25
39.	«Как гусеница Фифа училась читать»	15	10	25
40.	«Как Гусь-капитан потерял голос»	15	10	25
41.	«Как у Гуся-капитана появился голос»	15	10	25
42.	«Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек»	15	10	25
43.	«Как будущие волшебники готовили класс к занятиям»	15	10	25

44.	«Как проходили занятия в Школе Волшебства»	15	10	25
45.	«Как прошёл день в Замке Превращений»	15	10	25
46.	«Как на Ковровой Полянке выросли грибы»	15	10	25
47.	«Как Незрика Всюсь «помогал» Малышу Гео»	15	10	25
48.	«Технологическая карта № 30 . Буква Ё»	15	10	25
49.	«Как Крутик По нашёл остальных жителей Чудо-острова»	15	10	25
50.	«Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	15	10	25
51.	«Как Крокодил-канатаходец всех поразил, а Крыска-силачка рассмешила»	15	10	25
52.	«Технологическая карта №31 « Свинки в ботинке». Буква Ч»	15	10	25
53.	«Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей»	15	10	25
54.	«Как Девочка Долька догнала бабочку»	15	10	25
55.	«Технологическая карта №32 « Щенок и щётка». Буква Щ»	15	10	25
56.	«Как пассажиры развлекали команду корабля»	15	10	25
57.	«Технологическая карта №33 « Федя». Буква Ф»	15	10	25
58.	«Технологическая карта №34 Буква Ъ»	15	10	25
59.	«Технологическая карта №35 Буква Ь»	15	10	25
60.	«Технологическая карта № 36 Обобщение»	15	10	25

Календарно - тематическое планирование

Месяц	№ п/п	Тема	Программное содержание	Материалы и оборудование
Октябрь	1	«Технологическая карта №1 «Гласная песенка» Буква А»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей.	Игры “Чудо – цветок”, “Чудо – крестики 2”, альбомные листы, фломастеры, пособие “Коврограф “Ларчик”, схема силуэта, персонаж Девочка Долька.
	2	«Технологическая карта №2 «Гласная песенка» Буква У»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Игры “Квадрат Вскобовича”, “Кораблик “Брызг – Брызг”, пособие “Коврограф “Ларчик”, персонажи Гусь и Лягушки.
	3	«Технологическая карта №3 «Котёнок» Буква М»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям.	Игры “Чудо – цветок”, “Геоконт Малыш”, пособие “Коврограф “Ларчик”, схемы силуэтов “дерево” и “цветок”, персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.

	4	«Технологическая карта №4 «Гласная песенка». Буква О.»	Развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам.	Игра “Прозрачный квадрат”, пособие “Коврограф “Ларчик”, схема “ёлочка”, персонаж Малыш Гео.
	5	«Технологическая карта №5 «Саша» Буква С»	Развивать умения определять геометрические фигуры признакам (цвет и форма).	Игры “Чудо – крестики 2”, “Шнур - затейник”, “Чудо – крестики 2 “Ларчик”, пособия “Коврограф “Ларчик”, “Круговерт и стрелочка”, схема контура, персонажи Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик.
	6	«Технологическая карта №6 «Эхо». Буква Х»	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме.	Игры “Чудо – крестики 2”, “Геоконт Малыш”, пособие “Коврограф “Ларчик”, схемы силуэтов «кошка» и «собака», персонажи Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.
	7	«Технологическая карта №7 «Мышки Буква Ш.»	Развивать умения конструировать букву из частей.	Игры “Конструктор букв” и “Логоформочки 5”, схема буквы К, персонажи Крутик По, Филимон Коттерфильд.
	8	«Технологическая карта №8 «Балаболка». Буква Л»	Развивать умения составлять букву из частей.	Игры “Конструктор букв” и “Чудо – соты 1”, схемы букв У, Р, Е, З, Ъ, четыре схемы силуэта «человечек», пособие “Коврограф “Ларчик”, персонаж Филимон Коттерфильд.
Ноябрь	9	«Технологическая карта №9 «Гласная песенка» Буква Ы»	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду.	Игры “Математические корзинки 10” и “Счетовозик”, пособие “Коврограф “Ларчик”, «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры».

	10	«Технологическая карта №10 «Ребятки и тигр». Буква Р»	Развивать умения действовать с числами.	Игры “Математические корзинки 10” и “Геоконт Малыш”, пособие “Коврограф “Ларчик”, «Разноцветные веревочки», «Кармашки», картинки с изображением стола, «прошрое» стола, персонажи Крокодил – канатоходец, Гусеница Фифа и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»).
	11	«Технологическая карта №11 Обобщение»	Развивать умения составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам.	Игры “Прозрачный квадрат”, “Квадрат Воскобовича”, пособие “Коврограф “Ларчик”, силуэтная схема «палатка», персонажи: Малыш Гео, Ворон Метр.
	12	«Технологическая карта №12 «Куры и петушок» Буква К»	Развивать умения придумывать составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты.	Игры “Волшебная восьмерка 1”, “Шнур - затейник”, «Чудо – соты 1», листы бумаги, карандаши, «Волшебная восьмерка 3», пособие “Коврограф “Ларчик”, персонаж Краб Крабыч.
	13	«Технологическая карта №13 «Попугай Кешка» Буква П»	Развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путем трансформации.	Игры “Квадрат Воскобовича”, “Шнур - затейник”, «Логоформочки 5», «Чудо – соты 1», пособие “Коврограф “Ларчик”, «чудесный мешочек», персонажи, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик, Девочка Долька, Крутик По, Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Гусеница Фифа, Лопушок.
	14	«Технологическая карта №14 «Киска - пианистка» Буква Т»	Развивать координацию действий «глаз – рука», глазомер.	Игра “Кораблик «Брызг – Брызг»”, пособие “Коврограф “Ларчик”, персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик, Девочка Долька, Крутик По, Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусь и Лягушка, Гусеница Фифа, Лопушок.

	15	«Технологическая карта №15 «Гласная песенка» Буква И»	Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости.	Игры “Прозрачная цифра”, “Конструктор букв”, схема буквы Б, пособия “Коврограф “Ларчик”, «Лепестки», схема силуэта «шкатулка», персонаж Гусеница Фифа.
	16	«Технологическая карта №16 « Вова - рёва». Буква В»	Развивать умения решать задачи на поиск фигур – головоломок.	Игры “Чудо – крестики 2”, пособие “Игровизор + маркер», пособия «Коврограф “Ларчик”, «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы», схема силуэта «домик», персонаж Лопушок.
Декабрь	17	«Технологическая карта №17 «Комарики» Буква З»	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах.	Игры “Конструктор букв”, “Квадрат Воскобовича”, пособия “Коврограф “Ларчик”, «Прозрачные буквы, цифры», персонажи: Арлекин, Урлекин, Орлекин, Ырлекин, Эрлекин, Филимон Коттерфильд.
	18	«Технологическая карта №18 « Нина» Буква Н»	Развивать умения называть признаки сезона (зимы).	Игра “Чудо – крестики 2”, пособие “Игровизор + маркер», пособие «Коврограф “Ларчик”, персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик, Пчелка Жука.
	19	«Технологическая карта №19 « Жук». Буква Ж»	Развивать умения составлять цифру из частей путем накладывания пластинок друг на друга и на образец.	Игры “Прозрачная цифра”, “Волшебная восьмерка 1”, «Математические корзинки 10», “Чудо – крестики 2 «Ларчик», пособия «Коврограф “Ларчик”, «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Кармашки», «Забавные цифры», персонажи: Магнолик, Обезьяна – заклинательница змей, Зайка – укротитель.

	20	«Технологическая карта №20 « Боря и овечки». Буква Б»	Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам.	Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат», пособия «Коврограф “Ларчик”, «Кармашки», схема силуэта «чайник», персонаж Паучок.
	21	«Технологическая карта №21 Обобщение»	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «елка» по словесной инструкции.	Игры “Прозрачная цифра”, “Чудо - цветик”, “Чудо – крестики 2», «Шнур – затейник», пособие Коврограф “Ларчик”, схема контура, персонажи: Незримка Всюсь, Девочка Долька, Малыш Гео.
	22	«Технологическая карта №22 « Гусь, гусыня и гусятки» Буква Г»	Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку.	Игры “Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф “Ларчик”, персонажи: Паучок и Ворон Метр.
	23	«Технологическая карта №2 « Дружный поезд». Буква Д»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Игры “Кораблик «Брызг – Брызг», «Логоформочки 5”, пособие Коврограф “Ларчик”, персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Незримка Всюсь, Девочка Долька, Малыш Гео.
	24	«Технологическая карта №24 . Буква Й»	Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет.	Игры “Чудо – соты 1», «Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф “Ларчик”, схема «кувшин», персонажи: Паучок и Ворон Метр.
Январь	25	«Технологическая карта № 25 « Гласная песенка» Буква Я»	Развивать умения составлять силуэт «собака» по схеме.	Игры “Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат», “Чудо – крестики 2», пособия «Коврограф “Ларчик”, «Игровизор + маркер», схемы силуэтов «собака», «ковер», персонажи: Незримка Всюсь, Малыш Гео.
	26	«Технологическая карта № 26 Буква Ю»	Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка.	Игры “Квадрат Воскобовича», “Чудо – крестики 2», «Геоконт Малыш», персонажи: Незримка Всюсь, Малыш Гео.

	27	«Технологическая карта № 27 . Буква Э»	Развивать умения придумывать слова по определенной теме на заданную букву.	Игры “Конструктор букв”, “Прозрачная цифра”, схемы букв М, А, Г, пособия «Коврограф “Ларчик”, «Забавные цифры», «Забавные буквы», персонаж Филимон Коттерфильд.
	28	«Технологическая карта №2 «Цирковая пони». Буква Ц»	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам.	Игры “Геокопт Малыш», «Прозрачная цифра», “Чудо – соты 1», пособие «Игровизор», «Коврограф “Ларчик”, «Цветные квадраты», две схемы силуэтов «цветок», персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа.
Февраль	29	«Технологическая карта № 29 . Буква Е»	Развивать умения измерять длину с помощью условной мерки.	Игры «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», “Чудо – крестики 2», пособия «Разноцветные веревочки», «Коврограф “Ларчик”, «Кружки и зажимы», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки», «Лепестки», персонажи: Лопушок, Гусеница Фифа.
	30	«Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд»	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам.	Игры «Геоизор», «Геокопт Великан», “Чудо – соты 1», пособие «Коврограф “Ларчик”, схема половины силуэта, Персонаж Околесик.
	31	«Как друзья отвезли близнецов-акробатов в Буквоцирк»	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам.	Игры «Геоизор», “Чудо – соты 1», пособие «Коврограф “Ларчик”, силуэтная и составная схемы «машина», Персонаж Околесик.
	32	«Как Кот Филимон удивил зрителей»	Развивать умения анализировать структуру целого и мысленно определять части.	Игры «Логоформочки 5», “Чудо – цветик», пособие «Коврограф “Ларчик”, силуэтная схема «зонт», персонажи Околесик, Крутик По.

Март	33	«Как лягушки-матросы убирали флажки в коробки»	Развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.	Игры «Кораблик «Брызг – Брызг», «Прозрачный квадрат», пособие Коврограф «Ларчик», персонажи: Гусь и Лягушки.
	34	«Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в комнате теней»	Развивать умения действовать с числами.	Игры «Счетовозик», «Квадрат Воскобовича», пособия «Коврограф «Ларчик» и «Забавные цифры» (персонаж Магнолик).
	35	«Как Пчёлка Жужу рисовала картину»	Развивать умения складывать фигуру по схеме методом трансформации.	Игры «Волшебная восьмерка 1», «Квадрат Воскобовича», «Конструктор букв», пособия «Коврограф «Ларчик» и «Забавные цифры», «Цветные квадраты» (персонажи: Магнолик и Крокодил - канатоходец).
	36	«Как Ворон Метр подбирал задачи для книги»	Развивать умения образовывать числа путем присчитывания по одному.	Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», пособия Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры», (все персонажи), персонаж Крутик По.
	37	«Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме.	Игры «Чудо - цветик», «Шнур – затейник», пособие Коврограф «Ларчик», силуэтная схема «семиdollка», персонажи: Малыш Гео и Девочка Dollка.

	38	«Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	Развивать умения составлять силуэт из частей, придерживаясь правил.	Игры «Прозрачный квадрат», «Конструктор букв», «Чудо – крестики 2», пособия «Разноцветные веревочки», «Коврограф “Ларчик”», «Забавные буквы», силуэтная схема «животное», персонажи: Лопушок и Гусеница Фифа.
	39	«Как гусеница Фифа училась читать»	Развивать умения определять йотированные звуки.	Игра «Чудо - цветик», пособия «Коврограф “Ларчик”», «Забавные буквы», «Теремки Воскобовича» схема силуэта «лиса», персонаж: Кот Филимон.
	40	«Как Гусь-капитан потерял голос»	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам.	Игры “Кораблик «Брызг – Брызг», «Чудо – крестики 2” и «Прозрачная цифра», пособие «Коврограф “Ларчик”», схемы силуэтов «посуда» и «якорь», персонажи: Гусь и Лягушки.
	41	«Как у Гуся-капитана появился голос»	Развивать умения вышивать узор с помощью графического диктанта.	Игры “Шнур - затейник», «Чудо – крестики 2”, «Чудо - цветик», «Чудо – соты 1», персонажи: Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч.
	42	«Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек»	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путем трансформации.	Игры «Квадрат Воскобовича», «Чудо – крестики 2”, «Геовизор», силуэтная схема «мобильный телефон».
	43	«Как будущие волшебники готовили класс к занятиям»	Развивать умения решать задачу на определение заданных по форме и размеру геометрических фигур.	Игра «Прозрачный квадрат», персонаж: Малыш Гео.
	44	«Как проходили занятия в Школе Волшебства»	Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам.	Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор», персонажи: Паучок, Ворон Метр.
Апрель	45	«Как прошёл день в Замке Превращений»	Развивать умения отсчитывать нужное количество.	Игры «Математические корзинки 10», «Чудо – соты 1», пособия Коврограф “Ларчик”, «Забавные цифры», (все персонажи), девять схем силуэтов «цифра».

	46	«Как на Ковровой Полянке выросли грибы»	Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга.	Игра «Конструктор букв», пособия Коврограф “Ларчик”, «Лепестки», персонаж Гусеница Фифа.
	47	«Как Незрика Всюсь «помогал» Малышу Гео»	Развивать умения конструировать цифру из палочек по модели.	Игры «Волшебная восьмерка 1», «Счетовозик», пособие «Иговизор + маркер», пособия «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры», «Цветные квадраты» (персонажи: Магнолик, Мышка – воздушная гимнастка и Крыска – силачка).
	48	«Как Крутик По привлёк внимание к Пчёлке Жуже»	Развивать умения анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположение частей тела на нем.	Игры «Прозрачная цифра», «Логоформочки 5», персонажи: Малыш Гео, Крутик По, Незримка Всюсь.
	49	«Как Крутик По нашёл остальных жителей Чудо-острова»	Развивать умения складывать фигуры путем трансформации.	Игра «Квадрат Воскобовича», пособие «Теремки Воскобовича».
	50	«Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умения составлять слоги.	Игры «Чудо – соты 1», «Квадрат Воскобовича», силуэтная схема «машина» пособие «Теремки Воскобовича», персонаж Кот Филимон.
	51	«Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка рассмешила»	Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме.	Игры «Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф “Ларчик”», схемы контура и половины силуэта «лодочка», персонаж Околесик.
	52	«Как эхо привело Ворона Метра в Буквацырк»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Игры «Шнур - затейник», «Кораблик «Брызг – Брызг», персонажи: Гусь и Лягушки.
Май	53	«Как в Замке Превращений встречали нежданных гостей»	Развивать умения придумывать и называть предметы по заданной функции.	Игры «Чудо – цветик», «Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры», силуэтная схема «дерево», персонаж Лопушок.

	54	«Как Девочка Долька догнала бабочку»	Развивать умения анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей.	Игры «Чудо – соты 1», «Чудо – крестики 2», игра «Чудо – соты «Ларчик», пособие «Коврограф “Ларчик”, схема силуэта «лампа», персонажи: Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.
	55	«Как Крутик По увидел необычную яблоньку»	Развивать умения придумывать и составлять силуэт из частей.	Игры «Логоформочки 5», «Конструктор букв», «Прозрачная цифра», схема силуэта «рыбка», пособия: «Коврограф “Ларчик”, «Кружки и зажимы», «Разноцветные веревочки», персонажи: Ворон Метр, Крутик По.
	56	«Как пассажиры развлекали команду корабля»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Игры «Логоформочки 5», пособия: «Коврограф “Ларчик”, «Лепестки», персонажи: Крутик По, Малыш Гео, Гусеница Фифа.
	57	«Технологическая карта №33 «Федя». Буква Ф»	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам.	Игры «Математические корзинки 10», «Геоконт Малыш», «Чудо – соты 1», «Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат», пособия «Коврограф “Ларчик”, «Забавные цифры, (персонажи: Кот – акробат, Зайка – укротитель), силуэтная схема «лошадка», персонажи: Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.
	58	«Технологическая карта №34 Буква Ь»	Развивать умения складывать фигуру путем трансформации.	Игры «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», пособие «Игровизор + маркер», пособие: «Коврограф “Ларчик”, силуэтная схема «лодочка», персонажи: Ворон Метр, Малыш Гео, Гусеница Фифа.

59	«Технологическая карта №35 Буква Ъ.»	Развивать умения составлять слова из трех слогов.	Игра «Квадрат Воскобовича», пособие «Теремки Воскобовича», персонажи: Магнолик (пособие «Забавные цифры») и Филимон Коттерфильд.
60	«Технологическая карта № 36 Обобщение»	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам.	Игры «Геовизор», «Чудо – соты 1», схема силуэта «слон».

Литература

1. Вакуленко Л.С., Воскобович В.В., Вотинова О.М. «Методические рекомендации к игровому комплекту ЛАРЧИК и к игровому комплекту МИНИ ЛАРЧИК» (для детей от 3 до 10 лет), С-Петербург, 2016. -93с.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2003.
3. «Диагностика умственного развития дошкольников» Под редакцией Л.А. Венгера и В.В. Холмовской. Москва, «Педагогика», 1978.
4. Харько Т.Г. «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (для детей 5-7лет). - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016.-304с.
5. Воскобович В.В. «Ладушки-Складушки», С-Петербург, 2017. -293с.

Диагностика уровня развития
Диагностика составлена: Д. Векслером, Л.А. Венгером, и В.В. Холмовской

Счёт

Диагностирует объём кратковременной памяти и внимания. Ребёнок должен повторить за экспериментатором цифры в установленном порядке. Этим заданием определяется непосредственная память на цифры. Д.Векслер считал, что при этом измеряется также уровень развития внимания.

Общие правила:

- Один и тот же ряд цифр дважды не повторять;
- Цифры надо произносить чётко с интервалом в 1 сек.;
- Во время эксперимента не должно произноситься никаких лишних слов и звуков; после того, как экспериментатор произносит цифры, он жестом подаёт ребёнку команду повторить их;
- При неудачном воспроизведении какого-либо ряда цифр первой серии дать аналогичный ряд цифр 2-й серии; в случае его точного повторения переходить к следующему ряду цифр из первой серии.

Инструкция. Экспериментатор: «Сейчас я назову тебе несколько цифр, а ты, как только я закончу и опущу руку, повтори их. Хорошо? Внимание...»

I серия							II серия						
1a	3	8	6				1a	5	—	7	—	4	
1б	6	1	2				1б	2	—	5	—	9	
2a	3	4	1	7			2a	7	—	2	—	9	—
2б	6	—	1	—	5	—	2б	8	—	4	—	9	—
3a	8	—	4	—	2	—	3a	4	—	1	—	3	—
3б	5	—	2	—	1	—	3б	4	—	7	—	8	—

Оценка. Повторяет три цифры – 2 балла; повторяет четыре цифры – 4 балла; повторяет пять цифр – 5 баллов.

Графический диктант.

Выявляет уровень развития произвольности. Экспериментатор даёт ребёнку лист в клетку с обозначенными по вертикали с интервалом 7 клеток тремя точками. Ребёнок под диктовку последовательно рисует три узора, начиная от обозначенных точек.

Инструкция. Ты сейчас будешь рисовать узоры. Начинать нужно от верхней точки. Я буду тебе диктовать, а ты будешь рисовать.

-Одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, а теперь продолжи узор сам, так, чтобы получился такой же.

-Одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, а теперь продолжи сам, так, чтобы получился такой же узор.

-Три клеточки вверх, одна клеточка вправо, две клеточки вниз, одна клеточка вправо, две клеточки вверх, одна клеточка вправо, три клеточки вниз, одна клеточка вправо, две клеточки вверх, одна клеточка вправо, две клеточки вниз, одна клеточка вправо, три клеточки вверх, а теперь продолжи сам, так, чтобы получился такой же узор.

Оценка. Первый узор является тренировочным и не оценивается. За правильно выполненный второй и третий узор ставится по 1 баллу. Высокий уровень – 2 балла, средний уровень – 1 балл, низкий – 0 баллов.

Езда по дорожке.

Диагностирует уровень развития моторики руки.

Инструкция. Ребёнку предлагается проехать по дорожке, соединив изображение машины и дома. Проводить линию необходимо не отрывая карандаша от бумаги, соблюдая изгибы, не выходя за пределы дорожки.

Оценка. Результат оценивается как высокий, если отсутствуют выходы за пределы дорожки, отрывы карандаша от бумаги, темп проведения линии – быстрый и уверенный. Средний уровень: отмечаются 1-2 отрыва карандаша от бумаги, линия дрожащая, неуверенная или с сильным нажимом при медленном темпе проведения. Низкий уровень: частый отрыв карандаша от бумаги, неровная, дрожащая линия, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.

Назови одним словом.

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

Инструкция.

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

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

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

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

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

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

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

Оценка результатов	Счет	Графический диктант	Назови одним словом
Высокий уровень	19-24 балла	2	6-10
Средний уровень	13-18 баллов	1	6-5
Низкий уровень	1-12 баллов	0	0-3

Езда по дорожке

Высокий уровень: отсутствуют выходы за пределы дорожки, отрывы карандаша от бумаги, быстрый и уверенный темп проведения линии.

Средний уровень: отмечаются 1-2 отрыва карандаша от бумаги, линия дрожащая, неуверенная или с сильным нажимом при медленном темпе проведения.

Низкий уровень: Частый отрыв карандаша от бумаги, неровная, дрожащая линия, слабая, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.

