

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Радуга»

Принято на  
Педагогическом совете  
Протокол №1  
От «29» августа 2019 г.

Внесены изменения:  
Заведующий МДОУ «Детский сад «Радуга»  
\_\_\_\_\_ Е.А. Зотикова  
Приказ № 168 от «29» августа 2023 г.



Дополнительная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
**«Геоконтинк»**

Возраст обучающихся: 3-6 лет  
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:  
Хрущева Юлия Николаевна, воспитатель

г. Новодвинск, 2023 г.

## Оглавление

### **Раздел № 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы «Геоко́нтик» для детей дошкольного возраста**

- 1.1 Пояснительная записка..... 3
- 1.2 Учебный план.....13
- 1.3 Содержание программы..... 15

### **Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

- 2.1. Календарный учебный график..... 25
  - 2.2. Условия реализации программы..... 27
  - 2.3. Оценочные материалы..... 28
  - 2.4. Методическое обеспечение..... 28
  - 2.5. Список информационных ресурсов.....30
- Приложение 1 Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей .....33
- Приложение 2 Анализ и обработка данных .....42
- Приложение 3 Наглядная информация для педагогов и родителей «Краткое описание игр и игровых комплектов В.В Воскобовича, необходимых для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Геоко́нтик» для детей 3-6 лет».....44
- Приложение 4 Конспект интеллектуального конкурса «Знатоки Тайн Фиолетового леса» для детей старшего дошкольного возраста.....60
- Приложение 5 Выступление по теме: «Применение игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в рамках кружковой деятельности» .....67
- Приложение 6 Конспект открытого занятия – путешествия «Поможем жителям Фиолетового леса» в старшей группе ДОУ .....71
- Приложение 7 Мастер – класс «Сказочные лабиринты игры» (по играм В.В. Воскобовича) .....79
- Приложение 8 Представление педагогического опыта по применению игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича на муниципальном, региональном, всероссийском уровнях.....85
- Приложение 9 Фотоматериалы.....100
- Приложение 10 Рецензия на программу «Геоко́нтик» .....109

## **Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы «Геоконтик» для детей дошкольного возраста**

### **1.1. Пояснительная записка**

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается впервые 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.

#### ***Актуальность***

В настоящее время актуальным вопросом является процесс формирования личности ребенка дошкольного возраста. Поэтому педагоги нацеливают свою работу на то, чтобы этот процесс стал увлекательным и ненавязчивым для ребенка. Несомненно, обучение дошколят лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном виде деятельности – игре. Дети – творцы настоящего и будущего. В этом заключается обаяние игры. Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира. В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. В процессе игры развивается – планирование, умение анализировать результаты, воображение и т.д.

На сегодняшний день стоит острая проблема, связанная с правильным выбором игр для детей в дошкольной образовательной организации.

«Развивающие игры Воскобовича» на протяжении 30 лет эффективно используются в детских садах по всей России. Однако в рамках Архангельской области в преимуществе используются игры В.В. Воскобовича, но недостаточное использование самой технологии

«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, что обусловило актуальность в разработке дополнительной общеразвивающей программы для становления интеллектуально-творческих умений детей.

Дополнительная общеразвивающая программа «Геоконтик» имеет **социально-гуманитарную направленность** и разработана для детей от 3 до 6 лет. Программа направлена на развитие познавательных процессов (внимания, концентрации, креативности, устойчивости, наглядно-образного и логического мышления, восприятия, памяти, воображения) у детей дошкольного возраста посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Новизна** дополнительной общеразвивающей программы заключается в использовании методической разработки В.В. Воскобовича «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры».

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, чтобы способствовать ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления, памяти, внимания, воображения, развития речи и математических представлений посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Программа «Геоконтик» по познавательному развитию детей дошкольного возраста разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:**

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ

Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629);

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утвержден Приказом Министерства труда России от 22 сентября 2021г. №652н);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 г. Москвы);
- Распоряжение Министерства образования и науки Архангельской области от 29.07.2020 года № 1073 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей в Архангельской области;
- Устав Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Радуга»;  
и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях социально-гуманитарной направленности и спецификой работы учреждения.

В основе программы заложена методическая разработка В.В. Воскобовича «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры».

### ***Возможность использования программы в других образовательных системах***

Программа «Геоконтик» реализуется в рамках МДОУ «Детский сад «Радуга». Но она может быть использована и в других ДОО, в которых

созданы условия для применения игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры».

**Цель Программы:** развитие познавательных процессов (внимания, концентрации, креативности, устойчивости, наглядно-образного и логического мышления, восприятия, памяти, воображения) у детей дошкольного возраста посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

***Задачи, направленные на детей от 3 до 4 лет:***

- ***Обучающие:*** формировать у детей младшего дошкольного возраста элементарные математические представления: цвет; размер; геометрические фигуры; пространственные и количественные отношения; обучение счету в пределах -5.
- ***Развивающие:*** формировать самостоятельную мыслительную деятельность детей, проявляющихся в следующих качествах мышления: широта, глубина, самостоятельность, гибкость, быстрота и критичность ума; развивать внимание, творческое мышление, память, воображение, конструктивные навыки и мелкую моторику рук.
- ***Воспитательные:*** воспитывать у детей коммуникативные навыки в совместной игре.

***Задачи, направленные на детей от 4 до 5 лет:***

- ***Обучающие:*** формировать у детей среднего дошкольного возраста элементарные математические представления: цвет; размер; геометрические фигуры; пространственные и количественные отношения; обучение счету в пределах -7.
- ***Развивающие:*** формировать самостоятельную мыслительную деятельность детей, проявляющихся в следующих качествах мышления: широта, глубина, самостоятельность, гибкость, быстрота и критичность ума; развивать внимание, творческое мышление, память, воображение, конструктивные навыки и мелкую моторику рук.
- ***Воспитательные:*** воспитывать у детей коммуникативные навыки в совместной игре.

### ***Задачи, направленные на детей от 5 до 6 лет:***

- ***Обучающие:*** формировать у детей старшего дошкольного возраста элементарные математические представления: цвет; размер; геометрические фигуры; пространственные и количественные отношения; обучение счету в пределах - 10 и обратно; умения сравнивать и устанавливать взаимосвязи между объектами; узнавать объекты по словесному описанию - загадкам; совершенствовать умения ориентироваться на плоскости, определяя маршрут движения объекта по заданным ориентирам; развивать умения планировать выбор действий с опорой на словесную инструкцию и схему.
- ***Развивающие:*** формировать самостоятельную мыслительную деятельность детей, проявляющихся в следующих качествах мышления: широта, глубина, самостоятельность, гибкость, быстрота и критичность ума; развивать детскую художественно – речевую деятельность при сочетании сказки и конструирования, внимание, творческое мышление, память, воображение, и мелкую моторику рук развивать внимание, творческое мышление, память, воображение, конструктивные навыки и мелкую моторику рук.
- ***Воспитательные:*** воспитывать у детей коммуникативные навыки в совместной игре.

### ***Отличительные особенности программы***

Отличительной особенностью программы является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик», сказочных персонажей, развивающих игр, а также организация образовательной деятельности, в результате которой идёт активное развитие основных познавательных процессов у детей, приоритетными среди которых являются воображение и мышление.

«Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Данная технология не требует от детей каких-либо особых знаний.

Развивающие игры Воскобовича помогают детям в дальнейшем обучении успешно овладеть основам интеллектуального развития. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Таким образом, преимуществом технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича от других современных образовательных технологий является ряд ее особенностей:

- широкий возрастной диапазон участников игр;
- многофункциональность развивающих игр;
- вариативность;
- сказочность;
- взаимосвязь развивающих пособий;
- поэтапность;
- широта использования;
- творческий потенциал каждой игры;
- комфортность;
- технология с «открытым кодом».

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеразвивающей программы: от 3 до 6 лет. Формируются группы по возрастам: 3-4 лет, 4-5 лет и 5-6 лет.

Для успешного освоения программы численность детей в группе кружка должна составлять не более 10 человек. Кружок посещают дети по запросам родителей.



## *Характеристика обучающихся по программе*

### *Возрастные характеристики контингента детей трех-четырех лет:*

В развитии *познавательной сферы* расширяются и качественно изменяются способы и средства ориентировки ребенка в окружающей обстановке. Ребенок активно использует по назначению некоторые бытовые предметы, игрушки, предметы-заместители и словесные обозначения объектов в быту; игре, общении. Формируются качественно новые свойства сенсорных процессов: ощущение и восприятие. В практической деятельности ребенок учитывает свойства предметов и их назначение: знает название трех-четырех цветов и двух-трех форм; может выбрать из трех предметов разных по величине «самый большой». Рассматривая новые предметы (растения, камни и т. п.), ребенок не ограничивается простым зрительным ознакомлением, а переходит к осязательному, слуховому и обонятельному восприятию. Важную роль начинают играть образы памяти. Память и внимание ребенка носит произвольный, пассивный характер. По просьбе взрослого ребенок может запомнить не менее двух-трех слов и пяти-шести названий предметов. К четырем годам способен запомнить значительные отрывки из любимых произведений. Рассматривая объекты, ребенок выделяет один, наиболее яркий, признак предмета и, ориентируясь на него, оценивает предмет в целом. Его интересуют результаты действия, а сам процесс достижения еще не умеет проследивать.

### *Возрастные характеристики контингента детей четырех-пяти лет:*

В *познавательной* деятельности развивается инициативность и самостоятельность ребенка в общении со взрослыми и сверстниками. Ребенок стремится к интеллектуальному общению, начинает устанавливать причинно-следственные связи, овладевает способами использования сенсорных эталонов, придерживается последовательности обследования. Восприятие становится осмысленным и целенаправленным, мышление – наглядно-образным, воображение – репродуктивным, внимание – более устойчивым. Появляются действия по плану и правилам.

### *Возрастные характеристики контингента детей пяти-шести лет:*

В познавательной деятельности продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; представления детей систематизируются. Дети называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. К шести годам дети легко выстраивают в ряд - по возрастанию или убыванию - до десяти предметов, разных по величине. Однако дошкольники испытывают трудности при анализе пространственного положения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения. В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта. Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. Пять-шесть лет - это возраст творческого воображения. Дети самостоятельно могут сочинить оригинальные правдоподобные истории. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

### *Сроки и этапы реализации программы*

Срок реализации программы рассчитан на 3 учебных года, по 30 часов в учебный год (октябрь-май) – для детей 3-4 лет, 4-5 лет; 31 час в учебный год (октябрь-май) – для детей 5-6 лет.

### *Принципы отбора содержания:*

1. Учет возрастных, индивидуальных особенностей детей.
2. Концентричность – обеспечение изучения нового материала, основываясь на предшествующий опыт детей.
3. Систематичность и последовательность в подаче нового материала.

### ***Формы и режим занятий***

Программа предполагает проведение совместной деятельности воспитателя с детьми один раз в неделю. Все игры, используемые на занятиях кружка «Геоконтинк», предлагаются детям с учетом возраста и постепенным усложнением. Продолжительность занятия по данной Программе соответствует Санитарным правилам и нормам «Гигиеническим нормативам и требованиям к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» СанПиН 1.2.3685-21(постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021г. №2 г. Москвы): (3-4 года – до 15 мин., равен одному учебному часу; 4-5 лет - до 20 мин., равен одному учебному часу; 5-6 лет – до 25 мин., равен одному учебному часу).

На каждом занятии проводятся физкультминутки.

### ***Ожидаемые результаты***

#### ***Для детей от 3 до 4 лет:***

1. У детей будут развиты познавательные процессы (внимание, концентрация, креативность, устойчивость, наглядно-образное и логическое мышление, восприятие, память, воображение), благодаря применению развивающих игр В.В. Воскобовича.
2. У детей будут развиты пальцевая и кистевая моторика рук, конструктивные навыки.
3. У детей будут воспитаны коммуникативные навыки в совместной игре.
4. У детей сформируются элементарные математические представления: цвет; размер; геометрические фигуры; пространственные и количественные отношения; обучены счету в пределах 5.

#### ***Для детей от 4 до 5 лет:***

1. У детей будут развиты познавательные процессы (внимание, концентрация, креативность, устойчивость, наглядно-образное и

логическое мышление, восприятие, память, воображение), благодаря применению развивающих игр В.В. Воскобовича.

2. Сформируются умения у детей составлять сказки по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».
3. У детей будут развиты пальцевая и кистевая моторика рук, конструктивные навыки.
4. У детей будут воспитаны коммуникативные навыки в совместной игре.
5. У детей сформируются элементарные математические представления: цвет; размер; геометрические фигуры; пространственные и количественные отношения; обучены счету в пределах 7.

*Для детей от 5 до 6 лет:*

1. У детей будут развиты познавательные процессы (внимание, концентрация, креативность, устойчивость, наглядно-образное и логическое мышление, восприятие, память, воображение), благодаря применению развивающих игр В.В. Воскобовича.
2. Сформируются умения у детей составлять сказки по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».
3. У детей будут развиты пальцевая и кистевая моторика рук, конструктивные навыки.
4. У детей будут воспитаны коммуникативные навыки в совместной игре.
5. У детей сформируются элементарные математические представления: цвет; размер; геометрические фигуры; пространственные и количественные отношения; обучены счету в пределах 10 и обратно; умения сравнивать и устанавливать взаимосвязи между объектами, узнавать объекты по словесному описанию - загадкам; усовершенствуются умения ориентироваться на плоскости, определяя маршрут движения объекта по заданным ориентирам; будут развиты умения планировать выбор действий с опорой на словесную инструкцию и схему.

### ***Способы определения результативности ожидаемых результатов***

В игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» под редакцией Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой предложена последовательность проведения диагностического обследования, анализ и обработка данных (см. Приложение №1). В начале и конце учебного года проводятся диагностические обследования по методике В.В. Воскобовича для детей среднего и старшего дошкольного возраста, для детей младшего дошкольного возраста – только в конце учебного года. Результаты диагностики записываются в таблицы 1-3. Анализ и обработка данных – в таблицу 4 (см. Приложение 2).

После каждой изученной темы диагностика не проводится.

***Итогом реализации*** дополнительной общеразвивающей программы «Геоконтинк» является проведение фестиваля «Игровой калейдоскоп».

### **1.2. Учебный план**

Учебный материал для детей 3-4 лет делится на 8 тем. В каждой теме от 2 до 4 занятий, нумерация которых идет по возрастанию сложности содержащихся в них заданий.

#### **Учебно-тематический план (3-4 лет)**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	«Фиолетовый лес»	4	-	4	Педагогическая диагностика (май)
2.	«Волшебная восьмерка 1»	2	-	2	
3.	«Шнур-Малыш»	3	-	3	
4.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	4	-	4	
5.	«Прозрачный квадрат»	3	-	3	
6.	«Кораблик «Плюх - Плюх»	4	-	4	
7.	«Чудо - Цветик»	4	-	4	
8.	«Чудо - Крестики 1»	4	-	4	
<b>Итого</b>		28	-	28	2

Учебный материал для детей 4-5 лет делится на 8 тем. В каждой теме от 3 до 4 занятий, нумерация которых идет по возрастанию сложности содержащихся в них заданий.

#### Учебно-тематический план (4-5 лет)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теория	практика	
1.	«Шнур-мальш»	3	-	3	Педагогическая диагностика (октябрь, май)
2.	«Прозрачный квадрат»	3	-	3	
3.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	4	-	4	
4.	«Волшебная восьмерка 1»	4	-	4	
5.	«Чудо - Цветик»	3	-	3	
6.	«Чудо - Крестики 2»	3	-	3	
7.	«Кораблик «Брызг-Брызг»	3	-	3	
8.	«Игровизор»	3	-	3	
<b>Итого</b>		26	-	26	4

Учебный материал для детей 5-6 лет делится на 8 тем. В каждой теме от 3 до 4 занятий, нумерация которых идет по возрастанию сложности содержащихся в них заданий.

#### Учебно-тематический план (5-6 лет)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теория	практика	
1.	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	4	-	4	Педагогическая диагностика (октябрь, май)
2.	«Шнур-Мальш»	3	-	3	
3.	«Волшебная восьмерка 1»	4	-	4	
4.	«Прозрачный квадрат»	3	-	3	
5.	«Математические корзинки-10»	4	-	4	
6.	«Чудо - Крестики 2»	3	-	3	
7.	«Игровизор»	3	-	3	
8.	«Геококт «Мальш»	3	-	3	
<b>Итого</b>		27	-	27	4

### 1.3 Содержание программы

В каждой теме по 2-4 занятия, нумерация которых идет по возрастанию уровня сложности содержащихся в них заданий.

#### Содержание программы для детей 3-4 лет

№ п/п	Наименование темы	Наименование игр	Задачи
1.	«Фиолетовый лес»	1. «Осенняя история»	1) Познакомить с развивающей средой «Фиолетовый лес». 2) Уточнить признаки времени года – осени. 3) Освоить значения предлогов места. 4) Отработать контрастные величины (большой-маленький, высокий-низкий, узкий–широкий), понятия «один», «много». 5) Развивать и обогащать речь.
		2. «Украсим домики гномиков к празднику Новому году»	1) Закреплять знания основных цветов (красный, желтый, синий, зеленый), о размерах предметов. 2) Развивать мышление, внимание, мелкую моторику рук.
		3. «Потерянная картина «Весна»	1) Уточнить признаки времени года – весны. 2) Формировать способность ориентироваться на плоскости. 3) Освоить значения предлогов места. 4) Отработать порядковый счет в пределах 3.
		4. «Разноцветные дорожки»	1) Совершенствовать умения различать цвета и навык сравнения контрастных по величине предметов. 2) Развивать логическое мышление. 3) Формировать умение видеть простейшие закономерности в чередовании фигур по цвету и размеру. 4) Формировать навыки взаимодействия.
2.	«Волшебная восьмерка 1»	1. «Конфетки для гномов»	1) Закреплять знания основных цветов (красный, желтый, зеленый, синий). 2) Формировать умения классифицировать предметы по цвету. 3) Развивать внимание и логическое мышление.
		2. «Домик для гномика»	1) Учить конструировать плоскостные фигуры из частей, предметы по

			образцу. 2) Развивать внимание, память, пространственное и логическое мышление, воображение, творческие способности, мелкую моторику рук.
3.	«Шнур-малыш»	1. «Знакомимся со Шнуром-малышом»	1) Познакомить детей с новой игрой. 2) Формировать способность ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд; вверх, вниз, вправо, влево). 3) Учить вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту. 4) Развивать внимание, память, мышление; пространственное воображение, творческие способности; мелкую моторику рук.
2. «Какой след оставила гусеничка Фифа?»			
3. «Какой след оставила гусеничка Фифа?»			
4.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1. «Знакомство с Волшебным квадратом»	1) Познакомить детей с новой игрой. 2) Формировать представления о геометрических фигурах (квадрат, треугольник) и их структурных элементах (сторона, угол, их количество), о цвете и размере. 2) Формировать способность ориентироваться на плоскости. 3) Расширять словарь.
		2. «Удивительные приключения-превращения Квадрата №1»	1) Формировать представления о геометрических фигурах (квадрат, треугольник) и их структурных элементах (сторона, угол, их количество).
		3. «Удивительные приключения-превращения Квадрата №2»	2) Формировать представления о цвете, размере. 3) Формировать способность ориентироваться на плоскости.
		4. «Удивительные приключения-превращения Квадрата №3»	4) Формировать навыки конструирования геометрических фигур и фигурных силуэтов по образцу и схемам. 5) Развивать мелкую моторику рук. 6) Расширять словарь.
5.	«Прозрачный квадрат»	1. «Знакомство с нетающими льдинками озера Айс»	1) Познакомить детей с новой игрой. 2) Учить осваивать названия и структуру геометрических фигур, их размеры.
		2. «Составь геометрическую фигуру из льдинок»	1) Учить осваивать названия и структуру геометрических фигур, их размеры.
		3. «Удивительные приключения Незримки Всюсь»	2) Развивать умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части. 3) Учить конструировать предметные силуэты путем наложения или



			приложения пластинок.
6.	«Кораблик «Плюх - Плюх»	1. «Готовим корабль к путешествию»	1) Познакомить детей с новой игрой. 2) Развивать математические представления о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов и их порядковом номере, цифровом ряде. 3) Способствовать развитию мелкой моторики рук. 4) Развивать внимание.
		2. «День рождения у Матроса Озеркина»	1) Закреплять представления о сенсорных эталонах цвета. 2) Способствовать развитию мелкой моторики рук. 3) Развивать внимание, усидчивость.
		3. «Поможем матросам подготовиться к шторму»	1) Закреплять представления о сенсорных эталонах цвета. 2) Закрепить количественный счет в пределах 5. 3) Способствовать развитию мелкой моторики рук. 4) Развивать внимание, усидчивость.
		4. «Путешествие в Королевство Муравью»	1) Учить конструировать предметы по схеме. 2) Закреплять представления о сенсорных эталонах цвета. 3) Закрепить количественный счет в пределах 5. 4) Развивать пространственные представления и закреплять в речи соответствующие понятия (влево, вправо, вперед, назад). 5) Развивать внимание, усидчивость.
7.	«Чудо - Цветик»	1. «Сложи Чудо-Цветик»	1) Познакомить детей с новой игрой. 2) Учить осваивать соотношения целого и части. 3) Развивать умение составлять целое из частей по собственному замыслу. 4) Способствовать развитию мелкой моторики рук.
		2. «Разноцветные цветочки»	1) Продолжать учить осваивать соотношения целого и части. 2) Развивать умение составлять целое из частей по собственному замыслу. 3) Развивать творческие способности.
		3. «Собери лепестки «Чудо-Цветика» по образцу»	1) Учить строить сериационный ряд по схеме. 2) Развивать пространственные представления и закреплять в речи соответствующие понятия (вверх, вниз, влево, вправо).
		4. «Найди друзей девочки Дольки»	1) Формировать навыки конструирования по схемам. 2) Способствовать освоению пространственных отношений.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>3) Обучать пониманию соотношения целого и части.</li> <li>4) Развивать речь.</li> <li>5) Расширять словарь.</li> <li>6) Развивать мелкую моторику рук.</li> </ul>
8.	«Чудо - Крестики 1»	1. «Собери Чудо - крестики по цветам»	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Познакомить детей с новой игрой.</li> <li>2) Развивать сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера).</li> <li>3) Сравнить и составлять целое из частей;</li> <li>4) Развивать умение определять количество предметов и порядковый номер.</li> </ul>
		2. «Приключения Медвежонка Мишика часть 1»	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Обучать счету, пониманию соотношения целого и части.</li> <li>2) Развивать умение конструировать предметные формы по конструктивным схемам.</li> <li>3) Развивать умение самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей.</li> </ul>
		3. «Приключения Медвежонка Мишика часть 2»	
		4. «Приключения Медвежонка Мишика часть 3»	

### Содержание программы для детей 4-5 лет

№ п/п	Наименование темы	Наименование игр	Задачи
1.	«Шнур - Малыш»	1. «Угощения для гусенички Фифы»	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Формировать способность ориентироваться на плоскости (вверх, вниз, вправо, влево).</li> <li>2) Учить вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту.</li> <li>3) Развивать внимание, память, мышление; пространственное воображение, творческие способности; мелкую моторику рук.</li> </ul>
		2. «Найди домик для гусенички Фифы»	
		3. «Помоги гусеничке Фифе найти Бабочку-подружку»	
2.	«Прозрачный квадрат»	1. «Повтори фигуру»	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Формировать представления о геометрических фигурах (родовое обобщение: квадрат, треугольник, четырехугольник) и их структурных элементов (сторона, угол, их количество).</li> <li>2) Обучать пониманию соотношения целого и части.</li> <li>3) Закреплять количественный счет.</li> <li>4) Развивать мелкую моторику рук.</li> </ul>
		2. «Загадки от Незримки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Познакомить с приемами сложения фигур по схеме.</li> </ul>

		Всюсь»	2) Обучать пониманию соотношения целого и части.
		3. «Приключение Незримки Всюсь»	3) Формировать навыки конструирования геометрических фигур и фигурных силуэтов из частей. 4) Закреплять количественный счет. 5) Способствовать освоению пространственных отношений. 6) Расширять словарь. 7) Развивать связную (описательную) речь, мелкую моторику рук.
3.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	1. «Тайна Ворона Метра, или Удивительные приключения-превращения Квадрата. Часть 1»	1) Формировать представления о геометрических фигурах (квадрат, треугольник, четырехугольник) и их структурных элементах (сторона, угол, их количество). 2) Формировать представления о цвете, размере. 3) Способствовать освоению пространственных отношений. 4) Формировать навыки конструирования геометрических фигур и фигурных силуэтов по образцу и схемам. 5) Развивать мелкую моторику рук. 6) Расширять словарь.
		2. «Тайна Ворона Метра, или Удивительные приключения-превращения Квадрата. Часть 2»	
		3. «Тайна Ворона Метра, или Удивительные приключения-превращения Квадрата. Часть 3»	
		4. «Тайна Ворона Метра, или Удивительные приключения-превращения Квадрата. Часть 4»	
4.	«Волшебная восьмерка 1»	1. «Готовим мебель к празднику»	1) Совершенствовать умение считать предмет (палочки) в пределах 4 по порядку. 2) Сравнить предметы по количеству деталей, входящих в них.
		2. «Пчелка Жужа в поисках нектара»	1) Совершенствовать способность ориентироваться в пространстве, двигаясь в заданном направлении от героя (вверх, вниз, вправо, влево). 2) Закреплять счет до 5 и умение сравнивать предметы по величине (больше - меньше).
		3. «Соревнования гномов»	1) Совершенствовать умение сравнивать два предмета по длине разными способами. 2) Закреплять представления о сенсорных эталонах цвета.
		4. «Волшебные превращения	1) Развивать логическое мышление, память, внимание.

		Филимона Коттерфильда»	2) Формировать конструктивные навыки детей.
5.	«Чудо - Цветик»	1. «Пятиглазка и ее подружки»	1) Учить осваивать соотношения целого и части (дробей); 2) Развивать умение анализировать, сравнивать; внимание, память; воображение, творческие способности; мелкую моторику рук.
		2. «Замени лепестки «Чудо – Цветика»	1) Развивать умение составлять целое из частей по собственному замыслу; 2) Развивать умение анализировать, сравнивать; внимание, память; воображение, творческие способности; мелкую моторику рук.
		3. «Тайна Поляны Чудесных Цветов»	1) Формировать навыки конструирования по схеме 2) Развивать умение самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей.
6.	«Чудо - Крестики 2»	1. «Знакомство с Чудо-Островом»	1) Формировать представления о цветах радуги; геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), величине; логических связей между группами форм (общее, различное в группах фигур круглой, квадратной, треугольной формы). 2) Способствовать освоению пространственных отношений. 3) Развивать умение понимать, что предмет состоит из частей. 4) Развивать речь, мелкую моторику рук. 5) Расширять словарь.
		2. «Забавные приключения Китенка Тимошки. Часть 1»	1) Формировать навыки конструирования фигур по образцу и схемам. 2) Способствовать освоению пространственных отношений.
		3. «Забавные приключения Китенка Тимошки. Часть 2»	3) Развивать умение понимать, что предмет состоит из частей. 4) Формировать количественные отношения (отношения групп предметов по количеству). 5) Развивать речь, мелкую моторику рук. 6) Расширять словарь.
7.	«Кораблик «Брызг – Брызг»	1. «Флажки»	1) Учить сортировке по цвету. 2) Формировать навык количественного счета. 3) Развивать речь, мелкую моторику рук. 4) Расширять словарь.
		2. День рождения у Гуся Капитана»	1) Формировать представления о цвете, величине. 2) Способствовать освоению пространственных отношений.

		3. «Ветер срывает флажки»	<p>3) Формирование представлений о количественных отношениях:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- отношениях групп предметов по количеству, их равенство (неравенство), выраженное числами; последовательное увеличение или уменьшение количества предметов;</li> <li>- обозначениях количества числом и цифрой в пределах 7, количественное значение числа.</li> </ul> <p>4) Формировать представления о связи между числом, цифрой и количеством предметов (чем больше предметов, тем большим числом они обозначаются).</p> <p>5) Формировать представления о независимости количества, числа предметов от их расположения в пространстве и сгруппированности.</p> <p>6) Развивать связную речь, мелкую моторику рук.</p>
8.	«Игровизор»	<p>1. «На дне Рождении у Кати»</p> <p>2. «Королевский обед»</p> <p>3. Портреты гостей»</p>	<p>1) Развивать математические представления о сравнении предметов по форме и размеру, пространственных отношениях, условной мерке, количестве.</p> <p>2) Развивать процессы аналитического восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения.</p> <p>3) Способствовать подготовке руки к письму (обводка геометрических фигур по контуру, изображение прямых).</p> <p>4) Развивать умения понимать учебную задачу, находить средства для ее решения, контролировать себя в процессе работы, добиваться успеха.</p>

### Содержание программы для детей 5-6 лет

№ п\п	Наименование темы	Наименование игр	Задачи
1.	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	1. «Знакомство с Игровым Квадратом»	<p>1) Формировать представления о геометрических фигурах (квадрат, треугольник, прямоугольник, трапеция) и их структурных элементах (сторона, угол, вершины).</p> <p>2) Способствовать освоению пространственных отношений, отношений между числами.</p> <p>3) Развивать связную речь.</p> <p>4) Обогащать словарь.</p>

			5) Развивать мелкую моторику рук.
		1. «Квадратные забавы с шутом Дионом»	1) Формировать представления о количественном значении числа, получаемого в результате пересчета элементов, частях долей. 2) Способствовать освоению алгоритмов последовательности выполнения игровых действий, логических связей между последовательными этапами какого-либо действия. 3) Формировать навыки конструирования цветowych и объемных фигур по схемам и собственному замыслу. 4) Развивать мелкую моторику рук.
		2. «Квадратные забавы с шутом Дваном»	
		3. «Квадратные забавы с шутом Трионом»	
2.	«Шнур – Малыш»	1. «Первое приключение гусенички Фифы»	1) Формировать способность ориентироваться на плоскости (вверх, вниз, вправо, влево, вверх влево, вниз влево, вверх вправо, вниз вправо). 2) Учить вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту. 3) Развивать внимание, память, мышление; пространственное воображение, творческие способности; мелкую моторику рук.
		2. «Второе приключение гусенички Фифы»	
		3. «Третье приключение гусенички Фифы»	
3.	«Волшебная восьмерка 1»	1. «Зашифрованная цифра. Часть 1»	1) Развивать представления о графическом образе цифр. 2) Развивать слуховое и зрительное внимание, память. 3) Развивать мелкую моторику рук.
		2. «Зашифрованная цифра. Часть 2»	
		3. «По порядку становись!»	1) Развивать умение выстраивать числовой ряд от 0 до 9. 2) Взаимодействовать в команде с целью получения единого результата. 3) Развивать внимание, мелкую моторику рук.
		4. «Живой пример»	1) Учить решать примеры на сложение и вычитание, умение использовать знаки «+», «-», «=». 2) Развивать внимание. 3) Формировать умение взаимодействовать в команде.
4.	«Прозрачный квадрат»	1. «Нетающие льдинки озера Айс, или невероятные приключения Незримки Всясь. Часть 1»	1) Формировать представления о свойствах объектов: геометрических фигурах (квадрат, треугольник, четырехугольник, прямоугольник, трапеция), их структурных элементах (сторона, угол, вершины, связи и зависимости между группами фигур по количеству углов и сторон); 2) Способствовать освоению пространственных отношений, отношений между числами. 3) Формировать количественное значение числа, получаемое в результате пересчета элементов, частей, долей.
		2. «Нетающие льдинки озера Айс, или невероятные приключения Незримки Всясь. Часть 2»	

		3.«Нетающие льдинки озера Айс, или невероятные приключения Незримки Всюсь. Часть 3»	4) Продолжать знакомить с приемами сложения фигур по схеме. 5) Формировать навыки конструирования по схемам и по собственному замыслу. 6) Развитие связной речи, мелкой моторики.
5.	«Математические корзинки 10 Ларчик»	1.«Находка в Фиолетовом лесу»	1) Развивать умения считать предметы в пределах 10. 2) Развивать память, мышление.
		2.«Первое путешествие персонажей Цифроцирка по сказочному Фиолетовому лесу».	1) Формировать количественное значение числа, получаемое в результате подсчета элементов. 2) Продолжать формировать представления о цифрах до 10. 3) Формировать знания о составе чисел из единиц.
		3.«Второе путешествие №2 персонажей Цифроцирка по сказочному Фиолетовому лесу»	4) Формировать связи и зависимости между числами, отношение чисел (больше, меньше на 1 ,2). 5) Расширение словаря. 6) Развивать мелкую моторику.
		4. «Составь задачу»	1) Упражнять детей в составлении арифметической задачи 2) 2) Развивать мышление, воображение, речь.
6.	«Чудо Крестики 2»	1.«Забавные приключения Ворона Метра в Стране Муравии»	1) Формировать навыки конструирования фигур по образцу и схемам. 2) Способствовать освоению пространственных отношений. 3) Развивать умение понимать, что предмет состоит из частей. 4) Формировать количественные отношения (отношения групп предметов по количеству). 5) Развивать речь, мелкую моторику рук. 6) Расширять словарь.
		2.«Невероятные приключения Китенка Тимошки. Часть 1»	
		3.«Невероятные приключения Китенка Тимошки. Часть 2»	
7.	«Игровизор»	1. «В гостях у Околесика»	1) Развивать математические представления о сравнении предметов по форме и размеру, пространственных отношениях, условной мерке, количестве. 2) Развивать процессы аналитического восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения. 3) Способствовать подготовке руки к письму. 4) Развивать умения понимать учебную задачу, находить средства для ее решения, контролировать себя в процессе работы, добиваться успеха.
		2. «Сказка-лабиринт»	
		3. «Поможем жителям Фиолетового леса»	

8.	Геоконт. Малыш»	1.«Малыш Гео в гостях у паука Юка»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Формировать представления о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, трапеция), структурных элементах геометрических фигур (сторона, угол, связи и зависимостях между группами фигур по количеству углов и сторон.</li> <li>2) Способствовать освоению пространственных отношений, отношений между числами.</li> <li>3) Способствовать освоению цифр от 0 до 9.</li> <li>4) Способствовать освоению алгоритмов последовательности выполнения игровых действий, обнаружения логических связей между последовательными этапами какого-либо действия.</li> <li>5) Развивать связную речь (объяснительную речь).</li> <li>6) Обогащать словарь.</li> <li>7) Обучать грамоте.</li> <li>8) Развивать мелкую моторику рук.</li> </ol>
		2.«Тайна Чудесной Поляны Золотых Плодов. Часть 1»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Развивать сенсорные способности.</li> <li>2) Совершенствовать интеллект (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).</li> </ol>
		3. «Тайна Чудесной Поляны Золотых Плодов. Часть 2»	<ol style="list-style-type: none"> <li>3) Развивать мелкую моторику кисти и пальцев.</li> <li>4) Способствовать освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.</li> <li>5) Развивать творческие способности.</li> </ol>



## Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график (3-4 года)

№ п/п	Месяц	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1.	Октябрь	Фронтальная	1	«Фиолетовый лес»	Кабинет кружковой работы	Диагностические задания в конце учебного года
2.			2	«Волшебная восьмерка 1»		
3.			1	«Шнур – Малыш»		
4.	Ноябрь		2	«Шнур – Малыш»		
5.			2	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		
6.	Декабрь		2	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		
7.			1	«Фиолетовый лес»		
8.	1		«Прозрачный квадрат»			
9.	Январь		2	«Прозрачный квадрат»		
			1	«Кораблик Плюх-Плюх»		
10.	Февраль		3	«Кораблик Плюх-Плюх»		
11.			1	«Чудо-Цветик»		
12.	Март		1	«Фиолетовый лес»		
13.			3	«Чудо-Цветик»		
14.	Апрель		4	«Чудо - Крестики 1»		
15.	Май		1	«Фиолетовый лес»		
16.		2	Диагностическое обследование			

### Календарный учебный график (4-5 лет)

№ п/п	Месяц	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1.	Октябрь	Фронтальная	2	Диагностическое обследование	Кабинет кружковой работы	Диагностические задания в начале и конце учебного года
2.			2	«Шнур – Малыш»		
3.	Ноябрь		1	«Шнур – Малыш»		
4.			3	«Прозрачный квадрат»		
5.	Декабрь		4	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		
6.	Январь		3	«Волшебная восьмерка 1»		
7.	Февраль		1	«Волшебная восьмерка 1»		
8.			3	«Чудо-Цветик»		
9.	Март		3	«Чудо - Крестики 2»		
10.			1	«Кораблик «Брызг-Брызг»		
11.	Апрель		2	«Кораблик «Брызг-Брызг»		
12.			2	«Игровизор»		
13.	Май		1	«Игровизор»		
14.			2	Диагностическое обследование		

## Календарный учебный график (5-6 лет)

№ п/п	Месяц	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1.	Октябрь	Фронтальная	2	Диагностическое обследование	Кабинет кружковой работы	Диагностические задания в начале и конце учебного года
2.			2	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)		
3.	Ноябрь		2	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)		
4.			2	«Шнур – Малыш»		
5.	Декабрь		1	«Шнур – Малыш»		
6.			4	«Волшебная восьмерка 1»		
7.	Январь		3	«Прозрачный квадрат»		
8.	Февраль		4	«Математические корзинки Ларчик 10»		
9.	Март		3	«Чудо – Крестики 2»		
10.			1	«Игровизор»		
11.	Апрель		2	«Игровизор»		
12.			2	«Геокопт. Малыш»		
15.	Май		1	«Геокопт. Малыш»		
16.			2	Диагностическое обследование		

### 2.2 Условия реализации программы

Программа предназначена для работы с детьми младшего, среднего и старшего дошкольного возраста с 3 до 6 лет и реализуется за три учебных года.

Программа может быть использована в любом ДОУ, где:

- должна быть создана развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» по технологии В.В. Воскобовича;
- имеются игровые развивающие комплекты В.В. Воскобовича;
- педагог, реализующий программу, должен пройти обучение на официальном сайте В.В. Воскобовича [www.geokont.ru](http://www.geokont.ru) по теме «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в условиях реализации ФГОС».

## 2.3 Оценочные материалы

В игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» под редакцией Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой предложена последовательность проведения диагностического обследования, анализ и обработка данных (см. Приложения 1,2).

## 2.4 Методическое обеспечение

В основе программы заложена методическая разработка В.В. Воскобовича «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры».

В соответствии с методической разработкой необходимо организация развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес» и наличие комплектов развивающих игр В.В. Воскобовича.

### Комплекты развивающих игр В.В. Воскобовича

Название	Количество, шт.
Персонаж «Ворон Метр»	1
«Прозрачный квадрат» (зеленый)	4
«Прозрачный квадрат» (синий)	3
«Прозрачный квадрат» (красный)	3
«Квадрат Воскобовича» (2-х цветный)	10
«Квадрат Воскобовича» (2-х цветный) + сказка	1
«Квадрат Воскобовича» (4-х цветный)	10
«Кораблик "Плюх – Плюх»	10
«Кораблик «Брызг-Брызг» Ларчик» (дерево)	10
«Геокопт «Малыш»	8
«Геокопт "Малыш» + сказка	2
«Математические корзинки Ларчик 10» (ковролин)	10
«Катя, Рыжик и Рыбка (Геометрические представления)»	1
«Чудо-Цветик»	10
«Игровизор» + маркер	9
«Игровизор» + приложения	1
«Чудо - Крестики 1»	10

«Чудо - Крестики 2»	10
«Чудо - Крестики 3»	2
«МиниЛарчик» (комплект)	1
Альбом фигурок "Чудо - Крестики 2"	5
Альбом фигурок "Чудо - города"	5
Альбом фигурок к трафаретам "Чудо - Крестики 2"	5
Персонаж-магнит "Гусеница Фифа"	1
Персонаж-магнит "Долька"	1
Персонаж-магнит "Китенок Тимошка"	1
Персонажи-магниты "Гусь и Лягушки"	1
Персонаж-магнит "Краб Крабыч"	1
Персонаж-магнит "Мальш Гео"	1
Персонаж-магнит "Магнолик"	1
Персонаж-магнит "Незримка Всюсь"	1
Персонаж-магнит "Околесик"	1
Персонаж-магнит "Медвежонок Мишик"	1
Персонаж-магнит "Паучок"	1
Персонаж-магнит "Луч Владыка"	1
Персонажи-магниты "Гномы" (7 шт.)	1
"Резинки "Радуга"	1
Сказка «Нетающие льдинки озера Айс»	1
«Шнур-Мальш»	10
«Волшебная восьмерка 1»	10

## 2.6 Список информационных ресурсов

### Список нормативно-правовых актов

1. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 25 мая 2015 г. № 996-р).
2. Конвенция о правах ребенка (создана в 1989 году, вступила в силу для СССР 15 сентября 1990 года).
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
4. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
6. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629);
7. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утвержден Приказом Министерства труда России от 22 сентября 2021г. №652н);
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
9. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

СП 2.4.3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 г. Москвы);

10. Распоряжение Министерства образования и науки Архангельской области от 29.07.2020 года № 1073 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей в Архангельской области.

#### Список литературы для педагогов

1. 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. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. – 360с.: ил.
2. Играем в математику. Использование технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей: методическое пособие/ под.ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 312 с.: ил.
3. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.: 4 цв. вкл. – (Серия «Сказочные лабиринты игры»).
4. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы I-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб., 2013. – 148 с.

5. Универсальные средства «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» в работе с детьми дошкольного и школьного возраста: методическое пособие / Под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО. – 288 с.: ил.

#### Электронные образовательные ресурсы

11. Развивающие игры Воскобовича - URL: <https://geokont.ru/> (дата обращения: 20.08.2023).
12. Авторский блог Вячеслава Воскобовича - URL: <https://voskobovich.su/> (дата обращения: 20.08.2023).



## СОДЕРЖАНИЕ И ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ДИАГНОСТИЧЕСКОГО ОБСЛЕДОВАНИЯ ДЕТЕЙ

### Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в младшей группе (3-4 года)

#### ЗАДАНИЕ 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»

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

*Стимульный материал:* опросный лист формата А5, в центре изображения фигур (квадрат, треугольник, круг), карандаши.

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

*Критерии оценки результатов:*

0-2 балла (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано, сделаны попытки дорисовать фигуры.

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

5-6 баллов (высокий уровень) — образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

#### ЗАДАНИЕ 2. «НАЙДИ ПАРУ»

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — 3 ошибки.

2 балла (средний уровень) — 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) — выполнено без ошибок.

### ЗАДАНИЕ 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

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

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — ребенок за 10 мин. не смог выполнить задание; рисунок просто зачерчен карандашом.

2 балла (средний уровень) — ребенок выполнил задание за 10 мин., но в его работе имеются недочеты: незакрашенные участки, контуры фигур более чем на 1,5 мм вышли за пределы образца.

3 балла (высокий уровень) — ребенок за 10 мин. выполнил задание, при этом контуры фигур не более чем на 1 мм вышли за пределы заданного образца.

### ЗАДАНИЕ 4. «СТРЕЛОЧКИ»

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

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

*Процедура проведения:* ребенку предлагается раскрасить красным цветом стрелочку, которая направлена вниз, синим — стрелочку, направленную вверх, зеленым — стрелочку, направленную вправо, желтым — направленную влево.

*Критерии оценки результатов:*

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

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

5 баллов (высокий уровень) — выполнено без ошибок.

### ЗАДАНИЕ 5. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

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

*Стимульный материал:* игра «Чудо - Крестики 1», альбом со схемами или схематичные рисунки в масштабе 1:1.

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

*Инструкция:* «Перед тобой игра «Чудо - Крестики 1». Попробуй выложить точно такое же изображение, используя детали из этой игры».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — ребенок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1 путем многочисленных проб.

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

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

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

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребенка.

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

*Процедура проведения:* ребенку предлагается рассказать о том, что ребенок видит на картинке.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — ребенок затрудняется ответить на вопрос.

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

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

### **Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в средней группе (4-5 лет)**

#### **ЗАДАНИЕ 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»**

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

*Стимульный материал:* опросный лист — половина листа А4, в центре изображения фигур (4 силуэтных фигуры), карандаши.

*Процедура проведения:* ребенку предлагается дорисовать фигурки, придумать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать названия картинок (название 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.

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

8 баллов (высокий уровень) — образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

## ЗАДАНИЕ 2. «ЛАБИРИНТЫ»

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

0 баллов (низкий уровень) — ребенок не справляется с заданием.

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

2 балла (высокий уровень) — ребенок выполняет задание и может проследить путь к некоему предмету самостоятельно.

## ЗАДАНИЕ 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

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

*Стимульный материал:* игра «Чудо - Крестики 2».

*Процедура проведения:* ребенку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо - Крестики 2». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — ребенок выкладывает изображение путем наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) — ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путем проб, требуется помощь взрослого.

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

#### ЗАДАНИЕ 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

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

*Стимульный материал:* половина листа бумаги формата А4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» — «Игровой калейдоскоп 1»), графический тренажер «Игровизор», маркер или простой карандаш.

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

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — ребенок за 10 мин. смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень) — ребенок выполнил задание за 10 мин., в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень) — ребенок за 10 мин. выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

#### ЗАДАНИЕ 5 «СТРЕЛОЧКИ»

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

*Стимульный материал:* лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур – Малыш»), карта-схема, карандаш или графический тренажер «Игровизор», приложение к «Игровизору» — «Игровой калейдоскоп 1», маркер.

*Процедура проведения:* ребенка просят нарисовать карандашом (маркером) изображение в окошке, начиная с выделенного жирным кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага влево, два шага вверх, два шага вправо».

*Критерии оценки результатов:*

- 1 балл (низкий уровень) - ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.
- 2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.
- 3 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

### ЗАДАНИЕ 6 «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребенка.

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

*Процедура проведения:* придумать сказку о предложенных героях.

*Критерии оценки результатов:*

- 1 балл (низкий уровень) — 1-2 простых предложения.
- 2 балла (средний уровень) — сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).
- 3 балла (высокий уровень) — персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

### **Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в старшей группе (5-6 лет)**

#### ЗАДАНИЕ 1 «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»

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

*Стимульный материал:* опросный лист - половина листа А4, в центре изображения фигур (5 фигур, составленных из элементов игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

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

*Критерии оценки результатов:*

- 0 баллов (низкий уровень) - отказ, к фигуре ничего не дорисовано (низкий уровень).
- 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:* определение сформированности 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, имеющую направление «вверх вправо», зеленым цветом — имеющую направление «вверх влево», красным цветом — «вниз влево», желтым цветом — стрелочку по направлению «вниз вправо».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) — до 3 ошибок.

3 балла (средний уровень) — 2 ошибки.

5 баллов (высокий уровень) — 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 или графический тренажер «Игровизор», приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», маркер.

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

3 балла (высокий уровень) — выполнено без ошибок.

#### ЗАДАНИЕ 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК СИММЕТРИЧНО»

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

*Стимульный материал:* графический тренажер «Игровизор», приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» или 6 матриц без разметки и квадраты из игры «Прозрачный квадрат», простой или черный карандаш, маркер.

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

*Критерии оценки результатов:*

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 1,5 мм.

3 балла (высокий уровень) - ребенок за 10 мин. выполнил все задание, то есть нарисовал в пустых матрицах все шесть фигур, соблюдая симметрию.

#### ЗАДАНИЕ 5. «ПРОДОЛЖИ РЯД»

*Цель:* диагностика степени 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.

*Критерии оценки результатов:*

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 1,5 мм.



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

#### ЗАДАНИЕ 6. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

*Цель:* диагностика наглядно-образного мышления, организаций деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* игра «Чудо - Крестики 2», альбом со схемами или схематичные рисунки в уменьшенном размере.

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

#### ЗАДАНИЕ 7. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребенка.

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

*Процедура проведения:* ребенку дается 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Прозрачный квадрат», «Чудо - Крестики 2») и предлагается подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. После выполнения дается качественная и количественная оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно (1 балл — низкий уровень, 2 балла — средний уровень, 3 балла — высокий уровень).

*Критерии оценки результатов:*

0-7 баллов (низкий уровень) — 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 воображаемый объект различными особенностями.

15-21 балл (высокий уровень) — ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

**АНАЛИЗ И ОБРАБОТКА ДАННЫХ**

Возрастная группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Младшая группа (3-4 года)	0-5 баллов	6-13 баллов	14-21 балл
Средняя группа (4-5 лет)	0-4 балла	5-13 баллов	14-22 балла
Старшая группа (5-6 лет)	0-5 баллов	6-17 баллов	18-29 баллов

Периоды	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Чел.	%	Чел.	%	Чел.	%
Младший дошкольный возраст (3-4 года)						
Начало учебного года						
Конец учебного года						
Средний дошкольный возраст (4-5 лет)						
Начало учебного года						
Конец учебного года						
Старший дошкольный возраст (5-6 лет)						
Начало учебного года						
Конец учебного года						
ИТОГО:						
Начало учебного года						
Конец учебного года						

**Диагностика интеллектуально-личностного развития дошкольников в младшей группе (3-4 года)**

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Дорисуй фигуры			Нади пару			Повтори рисунок			Стрелочки			Конструи- рование по схеме			Расскажи, что видишь на картине.		
		в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н
1																			

**Диагностика интеллектуально-личностного развития дошкольников в средней группе (4-5 лет)**

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Дорисуй фигуры			Лабиринты			Конструирование по схеме			Повтори рисунок			Стрелочки			Придумай сказку		
		в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н
1																			


**Диагностика интеллектуально-личностного развития дошкольников в старшей группе (5-6 лет)**

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Дорисуй фигуры			Стрелочки			Графический диктант			Повтори рисунок симметрично			Продолжи ряд			Констру- ирование по схеме			Придумай сказку		
		в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н
1																						

## НАГЛЯДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ


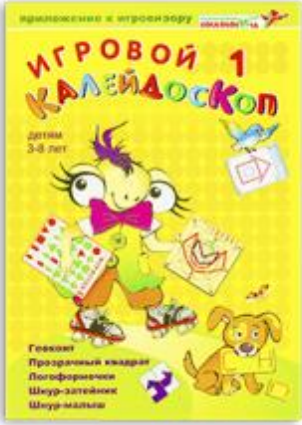
*Краткое описание игр и игровых комплектов В.В Воскобовича,*


*необходимых для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Геоконтик» для детей 3-6 лет*

№ п/п	Наименование	Описание
1.	Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»  	<p>Многофункциональная развивающая среда «Фиолетовый лес» позволяет решать любые образовательные задачи, связанные с развитием способностей ребенка. Идеальная для проведения групповых игровых занятий, ковровиновая основа «Фиолетового леса» может быть трансформирована по желанию педагога под нужды конкретного занятия.</p> <p>Поле - основа крепится к стене.</p> <p>Переносные модульные элементы из ковровина для крепления к основе: деревья, елки, озеро, солнышко, птицы, насекомые, листочки, плоды, облака, цветы, следы героя разного цвета.</p> <p><b>Возраст:</b> Любой</p> <p><b>Состав:</b> Основа (1,5х2,5 м), состав ковровин. Модульные элементы на липучках.</p>

<p>2.</p>	<p>«Квадрат Воскобовича двухцветный» + методическая сказка</p> 	<p>Волшебные превращения Квадрата способствуют развитию логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики рук. Методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях Квадрата» служит дополнительной игровой мотивацией, побуждающей детей выполнять необходимое по сюжету действие и добиваться результата.</p> <p>Важно: игра способствует освоению ребенком приемов конструирования геометрических фигур и алгоритмов сложения предметных форм, а выполняя задания сказки, ребенок выращивает свой «золотой плод» превращений.</p> <p><b>Возраст:</b> 2-6 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) - квадратная основа из ткани (140x140 мм) с нанесенными треугольниками из плотного картона; методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата».</p>
<p>3.</p>	<p>«Квадрат Воскобовича четырехцветный»</p> 	<p>Складывая четырехцветный «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу. Четыре цвета усложняют игру, делают ее более красочной, развивают пространственное мышление и фантазию.</p> <p><b>Возраст:</b> 5-9 лет.</p> <p><b>Состав:</b> На квадратную основу из ткани (140x140 мм) нанесены треугольники из плотного картона. Одна сторона «Квадрата» - красного и синего цвета, другая - зеленого и желтого; альбом схем.</p>

<p>4.</p>	<p>«Прозрачный квадрат» (в ассортименте)</p> 	<p>Ребенок конструирует, составляет геометрические фигуры или фигурные силуэты, накладывая квадратные пластинки друга на друга и совмещая закрашенные части, или прикладывая пластинки друг к другу для выполнения определенных заданий. Эта игра прекрасно развивает образное и пространственное мышление, логику, дает математические знания и представления о геометрии.</p> <p><b>Возраст:</b> 3-9 лет.</p> <p><b>Состав:</b> 30 цветных пластинок из прозрачного пластика (62x62 мм), на каждую нанесено изображение геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника; инструкция.</p>
<p>5.</p>	<p>«Игровизор» + маркер</p> 	<p>На специальный картонный лист «Игровизора» нанесена сетка, с помощью которой ребенок рисует любые фигуры, переносит изображения по клеточкам, выполняет графические диктанты на ориентировку в пространстве листа. Задания выполняются маркером на верхнем листе, а надписи и рисунки затем легко удаляются бумажной салфеткой.</p> <p><b>Возраст:</b> 3-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Игровизор (блокнот (210x297 мм) из двух сброшюрованных листов. Нижний лист – картон с нанесенной сеткой (цветная печать), верхний – прозрачный пластик); маркер для белой доски на водной основе.</p>


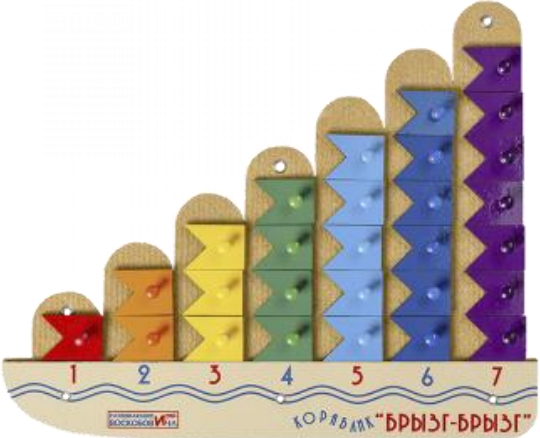
<p>6.</p>	<p>«Катя, Рыжик и Рыбка (Геометрические представления)»</p> 	<p>Задания в альбоме направлены на знакомство с эталонами формы и величины, с пространственными отношениями. Занятия по пособию будут наиболее эффективны при использовании игрового пособия «Игровизор».</p> <p><b>Возраст:</b> 3-7 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Альбом (297x210 м) с заданиями, 12 стр.</p>
<p>7.</p>	<p>«Игровой калейдоскоп 1»</p> 	<p>В альбоме собраны графические варианты развивающих игр «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Логоформочки», «Шнур-Затейник», «Шнур-Малыш». Занятия по пособию будут наиболее эффективны при использовании игрового пособия «Игровизор».</p> <p><b>Возраст:</b> 3-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Альбом (297x210 м) с заданиями, 12 стр.</p>

8.	<p>«МиниЛарчик» (комплект + методика)</p> 	<p>Игровой комплект «МиниЛарчик» представляет уменьшенную копию «Коврографа Ларчик» и предназначен для индивидуальной или групповой работы детей с дидактическими материалами. В комплект входят игровое поле «МиниЛарчик», комплект «Разноцветные веревочки» и дидактический набор «Кружки».</p> <p>Игровое поле может располагаться как на стене, так и на столе. Игровые элементы крепятся с помощью липкой ленты. Комплект является индивидуальным пособием для каждого ребенка для выполнения задач любой сложности. Облегчает проверку выполнения задания ребенком, а также самопроверку самим ребенком.</p> <p>Комплект дает возможность для развития самостоятельности каждого ребенка, развития самоконтроля, индивидуального усвоения материала.</p> <p><b>Возраст:</b> 3-9 лет.  <b>Состав:</b> 3 элемента: (МЛ-012, МЛ-014, ЛАР-130)</p>
9.	<p>«Чудо-Крестики 1»</p> 	<p>Из различных по форме деталей конструктора ребенок сначала складывает «крестики» непосредственно в рамке или на столе, а затем конструирует фигуры по схемам из альбома (с различными уровнями сложности) или по собственному замыслу.</p> <p><b>Возраст:</b> 2-4 лет.  <b>Состав:</b> Поле (147x208 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей (фанера, цветная пленка): 4 в форме крестиков (1 целая и 3 составные), 3 - круг и его половины; инструкция.</p>



10.	<p>«Чудо-Крестики 2»</p> 	<p>Усложненный вариант игры «Чудо Крестики 1» - из различных по форме деталей конструктора ребенок сначала складывает «крестики» непосредственно в рамке или на столе, а затем конструирует фигуры по схемам из альбома (с различными уровнями сложности) или по собственному замыслу.  <b>Возраст:</b> 4-6 лет.  <b>Состав:</b> Поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (фанера, цветная пленка): 1 целая и 6 составных; альбом фигурок.</p>
11.	<p>«Чудо-Крестики 3»</p> 	<p>Усложненный вариант игры «Чудо Крестики 2» - из различных по форме деталей конструктора ребенок сначала складывает «крестики» непосредственно в рамке или на столе, а затем конструирует фигуры по схемам из альбома (с различными уровнями сложности) или по собственному замыслу.  <b>Возраст:</b> 5-7 лет.  <b>Состав:</b> Поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка); 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (фанера, цветная пленка): 1 целая и 6 составных; инструкция.</p>

<p>12.</p>	<p>«Чудо-Цветик»</p> 	<p>В игровом поле или на столе ребенок составляет цветики - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки» и так до десяти. Более сложный вариант игры предполагает конструирование фигур по схемам из альбома или по собственному замыслу.</p> <p><b>Возраст:</b> 3-7 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Поле (120x240 мм, фанера, цветная пленка); Составные фигуры-вкладыши в форме цветка (фанера, цветная пленка): 1 - из 10 лепестков, 2 - из 4 неравных частей («двудолька», «трехдолька» и т.д.; альбом фигурок.</p>
<p>13.</p>	<p>«Математические корзинки Ларчик 10» (ковролин)</p> 	<p>Складывая «грибки» в «корзинки», ребенок запоминает цифры, учится считать, складывать и вычитать, осваивает состав числа, развивает мелкую моторику. А образные элементы («Набор карточек «Забавные цифры Мини»») позволяют это сделать в игровой, сказочной, непринужденной форме.</p> <p><b>Возраст:</b> 3-9 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Корзинки с выемками – 10шт. Корзинки без выемок (корзинки «Дцать») – 1шт. Грибочки вкладыши – 55шт. Красные – 15 шт. Оранжевые – 10шт. Белые – 10шт. Коричневые – 10 шт. Серые – 10 шт. Набор карточек «Забавные цифры МиниЛарчик» - 1 уп. Ковролиновая основа – 1шт.</p>

<p>14.</p>	<p>«Кораблик «Плюх-Плюх»</p> 	<p>Пятимачтовый кораблик «Плюх-Плюх» - игра для самых маленьких. Ребята знакомятся с простыми числами, впервые учатся счету, узнают цвета и развивают мелкую моторику.  <b>Возраст:</b> 1,5-4 лет.  <b>Состав:</b> Кораблик с 5 мачтами (фанера, пленка); 25 флажков 5 цветов (синтетический материал, заклепка); шнурок; инструкция.</p>
<p>15.</p>	<p>«Кораблик «Брызг-Брызг» Ларчик (дерево)</p> 	<p>К радужным мачтам по вертикальным, горизонтальным и диагональным рядам прикрепляются флажки, согласно условиям логико-математических задач из сборника. Переходя от простых задач к сложным, ребята учатся основным математическим операциям, развивают логику, пространственное мышление и мелкую моторику.  <b>Возраст:</b> 4-7 лет.  <b>Состав:</b> Игровое поле (350x290, ковролин) в виде корабля с 7 мачтами, с прикрепленным корпусом (фанера, шелкография); 28 флажков (фанера, цветная пленка) с держателями и липучкой; инструкция.</p>

16.	<p>«Шнур-Малыш»</p> 	<p>«Шнур малыш» удобно «сидит» в ручке самого маленького ребенка. Ребенок может выполнять шнуровку по готовым схемам, придумывать свои, следовать словесным указаниям взрослого.  <b>Возраст:</b> 2-7 лет.  <b>Состав:</b> Игровое поле (80x130 мм, фанера, цветная пленка) с 9 отверстиями и закрепленными в них металлическими кнопками; цветной шнурок; инструкция.</p>
17.	<p>«Волшебная восьмёрка 1»</p> 	<p>Ребенок составляет цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. В старшем возрасте мысленно моделирует цифры при помощи слов считалки «Кохле-Охле-Желе-Зеле...».  <b>Возраст:</b> 3-7 лет.  <b>Состав:</b> Поле для конструирования цифры (95x180 мм, фанера, пленка, шелкография) с закрепленной резинкой, нанесенным рисунком восьмерки и словами считалки; 7 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка); схемы сложения цифр.</p>

<p>18.</p>	<p>«Геокоонт «Малыш»</p> 	<p>Игра «Геокоонт» развивает сенсорику, мелкую моторику, логику, фантазию, учит силуэтному конструированию, совершенствует интеллект и развивает творческие и логические способности ребенка. Согласно определенным заданиям, ребенок натягивает резинки на гвоздики так, что создает предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы - по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.</p> <p><b>Возраст:</b> 4-6 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Поле (245x250 мм, фанера, цветная пленка) с нанесенной координатной сеткой. В 33 точках сетки установлены пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый); резинка трех цветов; альбом схем.</p>
<p>19.</p>	<p>Сказочный персонаж «Ворон Метр»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Геокоонт», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +подставка (до 26 см)</p>

20.	<p>Сказочный персонаж «Гусеница Фифа»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр «Коврограф «Ларчик».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>
21.	<p>Сказочный персонаж «Девочка Долька»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой игры «Чудо-Цветик».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10см)</p>
22.	<p>Сказочный персонаж «Китёнок Тимошка»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Чудо-Конструкторы».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>

<p>23.</p>	<p>Сказочные персонажи «Гномы» (7 шт.)</p> 	<p>Персонажи сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Могут использоваться как самостоятельные персонажи ФЛ, а также как герои различных комплектов игр, например «Чудо-Конструкторы 2».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерные фигурки +липучка, +магнит (до 10 см)</p>
<p>24.</p>	<p>Сказочные персонажи «Гусь Капитан Океанкин и Лягушата»»</p> 	<p>Персонажи сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Могут использоваться как самостоятельные персонажи, а также как герои комплектов игр с кораблями «Плюх-Плюх», «Буль-Буль» и «Брызг-Брызг».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерные фигурки +липучка, +магнит (до 10 см)</p>

25.	<p>Сказочный персонаж «Краб Крабыч»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Чудо-Конструкторы».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>
26.	<p>Сказочный персонаж «Луч Владыка»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой игры «Геоконт».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>



<p>27.</p>	<p>Сказочный персонаж «МагНолик»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Играем в математику».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>
<p>28.</p>	<p>Сказочный персонаж «Мальш Гео»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Геокопт», «Прозрачный квадрат».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>

<p>29.</p>	<p>Сказочный персонаж «Медвежонок Мишик»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Чудо-Конструкторы».</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>
<p>30.</p>	<p>Сказочный персонаж «Незримка Всясь»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Прозрачный квадрат»</p> <p><b>Возраст:</b> 2-8 лет.</p> <p><b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>

<p>31.</p>	<p>Сказочный персонаж «Околёсик»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске. Может использоваться как самостоятельный персонаж, а также как герой комплектов игр: «Игровизор», приложения «Лабиринты букв» (гласные, согласные).  <b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>
<p>32.</p>	<p>Сказочный персонаж «Паук Юк»</p> 	<p>Персонаж сказок «Фиолетового леса». Игровое пособие помогает ребенку максимально погрузиться в сказку, стать её участником и играть с удовольствием. Фигурку персонажа можно ставить на стол, прикреплять к «Коврографу «Ларчик», «Фиолетовому лесу», магнитной доске.  <b>Возраст:</b> 2-8 лет.  <b>Состав:</b> Фанерная фигурка +липучка, +магнит (до 10 см)</p>