

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА ДЕТСКИЙ САД №41
«РОСИНКА»**

ПРИНЯТА

Советом педагогов
протокол от 30.08.2023г.
№1

УТВЕРЖДЕНА

Заведующий
_____ Р.А. Ротова
от 30.08 2023г.

**Программа ДПОУ проведения занятий
по развитию интеллектуально-творческих
способностей у детей
«Сказки леса»**

Программа рассчитана на детей дошкольного возраста (от 4 до 5 лет)
Срок реализации – 1 год

г. Нижневартовск

Паспорт программы

№ п\п	Программы	Программа ДПОУ проведения занятий по развитию интеллектуально – творческих способностей у детей «Сказки леса»
1.	Основание для разработки программы:	1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» п. 4 ч. 2 ст. 29, ч. 3 ст. 30, с ч.1 ст. 91, ч. 1 ст. 101; 2. Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»; 3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях»; комментариями к ФГОС дошкольного образования от 28.02.2014г; 4. Устав МАДОУ г. Нижневартовска ДС №41 «Росинка»
2.	Заказчик, координатор программы	Педагогический совет, родители, (законные представители) детей посещающих детский сад.
3.	Составитель программы	Воспитатель Гусейнова У.М. Заведующий методическим отделом Сухина Е.В.
4.	Исполнители программы	Участники образовательного процесса МАДОУ
5.	Цель программы	Развитие интеллектуальных способностей у детей через использование современных игровых технологий.
6.	Задачи программы	1. Развитие мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей). 2. Развитие конструктивных способностей детей. 3. Развитие мышления наглядно-действенного, наглядно-образного элементы словесно-логического, памяти, восприятия, внимания.
7.	Срок реализации программы:	1 учебный год
8.	Ожидаемые результаты реализации Программы:	У детей будут развиты мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей). Сформировано в соответствии с возрастными особенностями детей наглядно-действенное, наглядно-образное, элементы словесно-логического мышления, память, восприятие, внимание.

Пояснительная записка

Дополнительное образование-это особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, расширяются возможности для жизненного самоопределения детей. Расширяющееся образовательное пространство способствует формированию внутренней образовательной среды ребенка его интересов и склонностей» (из Концепции лаборатории проблем дополнительного образования детей В.А.Горского).

Современное общество, предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой ее ступени- дошкольному образованию. Уже вошли в жизнь принципы гуманизации дошкольного образования. Появилось множество образовательных программ для детских садов с обновленным содержанием. Очередная насущная задача, введение вариативных организационных форм дошкольного образования. Одна из таких форм, дополнительные платные образовательные услуги и группы кратковременного пребывания детей в детском саду. Система дополнительного образования требует таких форм работы с детьми, которые могли бы стать для них способом самореализации, развития интересов и способностей, удовлетворения духовных потребностей.

Программа «Сказки леса» составлена на основе технологии развивающих игр В.В.Воскобивича и рассчитана на детей среднего дошкольного возраста.

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

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения. Это обусловлено тем, что у детей раннего и дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов, осуществляется формирование и функциональная дифференциация отдельных участков коры головного мозга, связей между ними и движениями рук.

Бытует мнение, что сензитивность дошкольного возраста предопределяет самостоятельное становление познавательных процессов, и вмешиваться в процесс развития совсем не обязательно. Разработаны и доказаны на практике теории, утверждающие, что психические процессы можно тренировать и совершенствовать через организованную по особым правилам внешнюю деятельность. Развивающее обучение способствует не только психическому развитию, но и ускоренному созреванию мозга, совершенствованию его функций. Если удастся найти ключ к управлению развитием мышления ребенка-дошкольника, то открываются возможности для совершенствования всех познавательных процессов.

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

уровня трудности. Когда перед ребенком не возникает препятствий, которые могут быть им преодолены, то их развитие идет слабо и вяло.

Образование ребенка-дошкольника должно быть направлено на **обогащение** (амплификацию), а не искусственное ускорение (акселерацию) развития. Обогащение психического развития ребенка предполагает максимальную реализацию его возможностей (А.В. Запорожец). В отличие от искусственного ускорения развития, оно дает возможность сохранить и укрепить физическое и психическое здоровье ребенка, обеспечивает нормальное гармоничное его развитие, сохраняет радость детства.

Обучающее влияние на ребенка не может осуществляться без реальной **деятельности самого ребенка**. Содержание и способы этой деятельности определяют процесс его психического развития (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и др.). Деятельность ребенка строит его психику. Это относится, прежде всего, к деятельности, **ведущей** в каждом психологическом возрасте (общение, орудийно-предметная, игра).

Деятельность ребенка осуществляется в условиях определенной **предметной среды**. Предметный мир детства – это не только игровая среда, но шире – среда развития всех специфически детских видов деятельности. Ни один из них не может полноценно развиваться на чисто вербальном уровне, вне предметной среды. Деятельность осуществима только при условии, что у ребенка есть соответствующие объекты и средства, сформированы необходимые способы действия.

Нагрузка:

занятия проводятся 2 раза в неделю, 8 занятий в месяц, 72 занятия в учебном году.

Цель программы: Развитие интеллектуальных способностей у детей через использование современных игровых технологий.

Задачи:

1. Развитие мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей).
2. Развитие конструктивных способностей детей.
3. Развитие мышления наглядно-действенного, наглядно-образного элементы словесно-логического, памяти, восприятия, внимания.

Концептуальные подходы к реализации программы

В основу программы взята игровая развивающая технология Воскобовича.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр Воскобовича. В МАДОУ создана развивающая среда (специально выделенное помещение) «Сказки фиолетового леса».

Особенности развивающих игр Воскобовича

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей:

Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

Многофункциональность развивающих игр Воскобовича.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Содержание технологии «Сказочные лабиринты игры»

Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста являются содержанием технологии «Сказочные лабиринты игры».

Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста.

Значительное влияние на психическое развитие оказывают и продуктивные виды деятельности. Благодаря им происходит переход от предметного, внешнего уровня восприятия к смысловому, развивается ручная умелость.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному

развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления - наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического.

Принцип постепенного и постоянного усложнения материала, а также конструктивные особенности игр послужили основанием для объединения их в комплекты. Каждый комплект имеет двойное название. Одно отражает конструктивные особенности игр или повторяет название ведущей игры в этом комплекте. Второе является образным и связано с сюжетом сказок Фиолетового Леса.

Раннее развитие творческих способностей малышей

Большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Они инициативны, проявляют интерес ко всему новому и необычному, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Как показывают исследования психологов, креативность имеет пик в возрасте от 3,5 до 4,5 лет и впоследствии возрастает только в первые три года школьного обучения. Развитие творчества не происходит само, а требует создания определенных физических и психологических условий.

Процессуальная часть технологии – игровое обучение детей дошкольного возраста

Все обучение, по технологии «Сказочные лабиринты игры» осуществляется в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности - игре. Достоинства игровой деятельности известны всем. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, совершенствуется воображение, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребенка дошкольного возраста. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Развивающие, учебно-дидактические игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Общение со взрослым в игре, окрашенное положительными эмоциями, выполнение интересных заданий, яркое,

красочное оформление игр делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным.

Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности. Как правило, игры не оставляют взрослых равнодушными зрителями и дают импульс к творческим проявлениям.

Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Сказки-методики содержат игровое обозначение понятий, дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослому организовывать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

Возрастные особенности психического развития детей среднего дошкольного возраста

В игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. В процессе игры роли могут меняться. Игровые действия начинают выполняться не ради них самих, а ради смысла игры. Происходит разделение игровых и реальных взаимодействий детей.

Значительное развитие получает изобразительная деятельность. Рисунок становится предметным и детализированным. Графическое изображение человека характеризуется наличием туловища, глаз, рта, носа, волос, иногда одежды и ее деталей. Совершенствуется техническая сторона изобразительной деятельности. Дети могут рисовать основные геометрические фигуры, вырезать ножницами, наклеивать изображения на бумагу и т. д.

Усложняется конструирование. Постройки могут включать 5-6 деталей. Формируются навыки конструирования по собственному замыслу, а также планирование последовательности действий.

Двигательная сфера ребенка характеризуется позитивными изменениями мелкой и крупной моторики. Развиваются ловкость, координация движений. Дети в этом возрасте лучше, чем младшие дошкольники, удерживают равновесие, перешагивают через небольшие преграды. Усложняются игры с мячом.

К концу среднего дошкольного возраста восприятие становится более развитым. Дети оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Они могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку — величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве. Возрастает объем памяти. Дети запоминают до 7-8 названий предметов. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение и т. д.

Начинает развиваться образное мышление. Дети оказываются способными использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач. Они могут строить по схеме, решать лабиринтные задачи. Развивается предвосхищение. На основе пространственного расположения объектов дети могут сказать, что произойдет в результате их взаимодействия. Однако при этом им трудно встать на позицию другого наблюдателя и во внутреннем плане совершить мысленное преобразование образа. Для детей этого возраста особенно характерны известные феномены Ж. Пиаже: сохранение количества, объема и величины. Например, если ребенку предъявить три черных кружка из бумаги и семь белых

кружков из бумаги и спросить: «Каких кружков больше — черных или белых?», большинство ответят, что белых больше. Но если спросить: «Каких больше — белых или бумажных?», ответ будет таким же — больше белых.

Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность. Дети могут самостоятельно придумать небольшую сказку на заданную тему.

Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15-20 минут. Он способен удерживать в памяти при выполнении каких-либо действий несложное условие.

В среднем дошкольном возрасте улучшается произношение звуков и дикция. Речь становится предметом активности детей. Они удачно имитируют голоса животных, интонационно выделяют речь тех или иных персонажей. Интерес вызывают ритмическая структура речи, рифмы. Развивается грамматическая сторона речи. Дети занимаются словотворчеством на основе грамматических правил. Речь детей при взаимодействии друг с другом носит ситуативный характер, а при общении со взрослым становится внеситуативной.

Изменяется содержание общения ребенка и взрослого. Оно выходит за пределы конкретной ситуации, в которой оказывается ребенок. Ведущим становится познавательный мотив. Информация, которую ребенок получает в процессе общения, может быть сложной и трудной для понимания, но она вызывает интерес.

У детей формируется потребность в уважении со стороны взрослого, для них оказывается чрезвычайно важной его похвала. Это приводит к их повышенной обидчивости на замечания. Повышенная обидчивость представляет собой возрастной феномен.

Взаимоотношения со сверстниками характеризуются избирательностью, которая выражается в предпочтении одних детей другим. Появляются постоянные партнеры по играм. В группах начинают выделяться лидеры. Появляются конкурентность, соревновательность. Последняя важна для сравнения себя с другим, что ведет к развитию образа Я ребенка, его детализации.

Основные достижения возраста связаны с развитием игровой деятельности; появлением ролевых и реальных взаимодействий; с развитием изобразительной деятельности; конструированием по замыслу, планированием; совершенствованием восприятия, развитием образного мышления и воображения, эгоцентричностью познавательной позиции; развитием памяти, внимания, речи, познавательной мотивации, совершенствованием восприятия; формированием потребности в уважении со стороны взрослого, появлением обидчивости, конкурентности, соревновательности со сверстниками, дальнейшим развитием образа Я ребенка, его детализацией.

Учебный график

№пп	Название раздела	Форма занятия	Всего часов	Теория	Практика
1.	Игры с буквами, звуками, слогами и словами	Комплексное занятие	9 ч	2 ч	7 ч
2.	Игры, направленные на логико-математическое развитие.	Комплексное занятие	9 ч	2 ч	7 ч
3.	Неизменность количественных групп в случае иного их расположения, различий в величине элементов и качественных признаков	Комплексное занятие	9ч	2 ч	7 ч
4.	Игры на развитие психических процессов	Комплексное занятие	9 ч	2ч	7 ч

Итого: 72занятия, 36 часов

Программно – методическое обеспечение программы

№	Наименование услуги	Наименование программы	На основании какой программы разработана и кем утверждена, рекомендована
1	«Сказки леса»	Программа ДПОУ проведения занятий по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей «Сказки леса»	-В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Сказочные лабиринты игры» » С.-П.: ООО РИВ, 2007. - 110 с.

Календарный график

№п/п	Содержание	Месяц / неделя	№ занятия
1	Игра: «Теремок» Игра: «Чудо-головоломки»	Сентябрь 1-2 нед.	1-4
2	«Как Зайчонок стал храбрым»	Сентябрь 3-4 нед.	5-6
3	Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)	Октябрь 5-6 нед.	7-12
4	игра «Как мы путешествовали»	Октябрь 7 нед.	13-14
5	Игры «Чудо-крестики»	Ноябрь 8-10 нед.	15-20
6	Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Ноябрь 11-13 нед.	21-26
7	Тема: «В гости к веселым гномам».	Декабрь 13-14 нед.	25-28
8	игра «Прозрачный квадрат»	Декабрь 15-16 нед.	29-32
9	Игра «Как друзья собирали ягоды»	Январь 17 нед.	33-34
10	Игра «Геокопт-конструктор»	Январь 18-19 нед.	35-38
11	Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Февраль 20-22 нед.	39-44
12	Игра «Как друзья встречали новый год»	Февраль 23 нед.	45
13	игра «Прозрачный квадрат»	Март 23-25 нед.	46-49
14	Игра «Прозрачная цифра»	Март 25-28 нед.	50-55
15	Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости»	Апрель 28-29 нед.	56-57
16	Игра «Пять математических корзиночек»	Апрель 29-32 нед.	58-63
17	Игра «Квадрат-домино»	Май 32-35 нед.	64-69
18	Игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей»	Май 35-36 нед.	70-71
19	Игры «Чудо-соты»	Май 36 нед.	72

Содержание технологии «Сказочные лабиринты игры»

Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста являются содержанием технологии «Сказочные лабиринты игры».

Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста.

Значительное влияние на психическое развитие оказывают и продуктивные виды деятельности. Благодаря им происходит переход от предметного, внешнего уровня восприятия к смысловому, развивается ручная умелость.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления - наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического.

Принцип постепенного и постоянного усложнения материала, а также конструктивные особенности игр послужили основанием для объединения их в комплекты. Каждый комплект имеет двойное название. Одно отражает конструктивные особенности игр или повторяет название ведущей игры в этом комплекте. Второе является образным и связано с сюжетом сказок Фиолетового Леса.

Раннее развитие творческих способностей малышей

Большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Они инициативны, проявляют интерес ко всему новому и необычному, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Как показывают исследования психологов, креативность имеет пик в возрасте от 3,5 до 4,5 лет и впоследствии возрастает только в первые три года школьного обучения. Развитие творчества не происходит само, а требует создания определенных физических и психологических условий.

Процессуальная часть технологии – игровое обучение детей дошкольного возраста

Все обучение, по технологии «Сказочные лабиринты игры» осуществляется в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности - игре. Достоинства игровой деятельности известны всем. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, совершенствуется

воображение, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребенка дошкольного возраста. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Развивающие, учебно-дидактические игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Общение со взрослым в игре, окрашенное положительными эмоциями, выполнение интересных заданий, яркое, красочное оформление игр делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным.

Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности. Как правило, игры не оставляют взрослых равнодушными зрителями и дают импульс к творческим проявлениям.

Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Сказки-методики содержат игровое обозначение понятий, дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослому организовывать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

Организация образовательного процесса

➤ *Решение образовательных задач в играх Воскобовича*

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на три группы:

Игры, направленные на логико-математическое развитие.

Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями - манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

Игры с буквами, звуками, слогами и словами.

В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, путешествуя по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

Универсальные игровые обучающие средства.

Они могут быть материалом для игр детей и дидактическими пособиями на различных занятиях. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям.

Игры на развитие психических процессов.

Организация педагогического процесса.

«Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная.

➤ *Развивающая среда*

В течение ноября дети адаптировались к образовательной среде, познакомились и научились играть с новыми играми, подчиняться новым правилам.

Для эффективного решения образовательных задач по технологии «Сказочные лабиринты игры» очень важно оснащение группы детей комплектом игр и игровых пособий. Состав комплекта зависит от возраста ребенка и этапа работы, рассчитан на 8-10 детей и подходит для подгрупповых занятий

В условиях МАДОУ все игры и пособия концентрируются в одном месте - «интеллектуально-игровом центре» «Сказки фиолетового леса». Оформление «центра» - объемный и плоскостной Фиолетовый Лес, «населенный» персонажами сказок-методик к развивающим играм Воскобовича. Фиолетовый Лес - это своего рода виртуальный, несуществующий мир, и его внешний вид зависит от фантазии и творчества взрослого.

Фиолетовый Лес можно сделать из фанеры, ковролина, пенопласта, нарисовать на ткани или стене. Важно, чтобы при этом реализовался принцип функциональности. По сути, Фиолетовый Лес - это сенсомоторная зона, в которой ребенок активно действует с развивающими играми в горизонтальной плоскости или прикрепляет к вертикальной стене, реализуя свои творческие замыслы. Сказочность развивающей среды способствует релаксации детей, создает

дополнительную игровую мотивацию. Коврограф «Ларчик» является «частью» Фиолетового Леса, он размещается в хорошо освещенном, удобном для детей и взрослых месте.

Развивающая среда - это не только обеспечение детей материалами для творчества и возможности в любую минуту действовать с ними. Интеллектуально-творческому развитию детей способствует и атмосфера в коллективе. Как кружево из тоненьких ниточек, она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и чувства внутренней раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми его творческих начинаний.

➤ **Планирование**

Технология «Сказочные лабиринты игры» включает различные формы организации детского коллектива - логико-математические игры; интегрированные игровые занятия; совместную игровую деятельность малышей и взрослых, детей и родителей; самостоятельную игру детей.

Развивающие игры В.В.Воскобовича выполняют роль дидактического материала на них легко вписываться в любую форму планирования. Наилучший результат в развитии и образовании детей дает использование технологии «Сказочные лабиринты игры», направленных на развитие познавательных способностей, математических представлений, экологическое образование, ознакомление с предметным миром и конструирование.

Усложнение игрового материала идет по трем направлениям:

1. Выбор игры, соответствующей интересам и возможностям ребенка в данный период.
2. Подбор соответствующих заданий к игре.
3. Постепенное использование всех игр комплекта.

Для результативности работы учитываются определенные условия:

4. - занятия проводятся утром (во второй половине дня закрепляются дома с родителями индивидуально);
5. - занятия проводятся ежедневно без пропусков;
6. - занятия проводятся в доброжелательной обстановке;
7. - упражнения проводятся стоя или сидя за столом;
8. - упражнения проводятся по - специально разработанным комплексам.

Этапы освоения игр детьми и роль взрослого на каждом из них

Первый этап. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо - головоломки», «Чудо-головоломки» Ларчик, «Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Фонарики», «Аогоформочки 3», «Лепестки».



Эти игры являются яркими, красочными и состоят из большого количества достаточно простых игровых заданий и упражнений. На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами

сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможностей и интересов ребенка, играет и занимается вместе с ними.

Второй этап. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Геоконт», «Игровизор», «Коврограф «Ларчик», «Шнурзатейник», «Теремки Воскобовича», «Логоформочки 5», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Математические корзинки», «Счетовозик».

На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.

Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности - как самостоятельной, так и совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т.д. Общение в играх со сверстниками способствует социально-личностному развитию дошкольника.

Третий этап. «Геовизор», «Прозрачная цифра», «Игровизор», «Теремки Воскобовича», «Домино», «Счетовозик», «Коврограф «Ларчик», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Логоформочки 5», «Логоформочки» Ларчик.



На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предложенных задач, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения детей.

Если игра нравится ребенку и служит материалом для проявления творчества, то малыш может с ней заниматься на всех этапах. Переходить с одного этапа на другой лучше постепенно, учитывая особенности восприятия материала детьми, уровень их развития, интерес и потребности.

➤ **Формы организации детской деятельности**

Логико-математические игры.

Организовывать и проводить логико-математические игры можно следующим образом.

Эту игру характеризует единый динамичный сюжет с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией, побуждающей ребенка к действию или самостоятельному решению задачи.

Вопросы, задания ставит не взрослый, а сказочный герой, которому по сюжету необходимо решить какую-либо проблему. Ребенок, как правило, является активным участником игры, а не просто слушателем, отвечающим на поставленные вопросы.

Для организации такой логико-математической игры можно использовать сказки-методики Фиолетового Леса. Педагог может проявить творчество и адаптировать известные сказки, например, вложить игровой квадрат в руки

Незнайки. Сюжет логико-математической игры может включать одну игру, особенно на этапе первого знакомства с развивающими играми, или комбинировать большое количество игр с небольшим набором игровых заданий, упражнений и интеллектуальных задач для каждой, особенно на этапе, когда дети давно играют и хорошо знают все игровые упражнения.

Интегрированные игровые занятия.

Интеграции поддаются следующие виды деятельности: развивающие игры плюс математика и экологическое образование, развивающие игры плюс развитие речи и математика, развивающие игры плюс математика и предметный мир и многое другое. Развивающие игры добавляют в эти виды занятий действия с реальным результатом и игровую мотивацию.

Взрослый на таких занятиях выступает в роли организатора поискового процесса, активизирующего память, восприятие, воображение, разные формы мышления ребенка, часто являясь партнером по игре. Перед ребенком необходимо ставить вопросы и задания, которые побуждают его не только к четкому выполнению заданных упражнений, но и к придумыванию своих задач, поиску новых решений, приучая, таким образом, к самостоятельности.

Перспективный план

№ зан.	Содержание
№ 1-2	<p style="text-align: center;">Игра: «Теремок»</p> <p>Цель: Развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять по схеме фигуру из частей. Игры «Геоконт», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схема зайки.</p>
№ 3-4	<p style="text-align: center;">Игра: «Чудо-головоломки»</p> <p>Цель: Познакомить детей с сенсорными эталонами формы, цвета, величины; способствовать развитию глазомера, развивать познавательные и творческие способности детей, совершенствовать процессы логического мышления, свойства внимания и пространственного мышления. Развивать мелкую моторику руки.</p>
№ 5-6	<p style="text-align: center;">Тема: «Как Зайчонок стал храбрым»</p> <p>Цель: Развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять по схеме фигуру из частей. Игры «Геоконт», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схема.</p>
№7-8	<p style="text-align: center;">Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с квадратом. • Превращения квадрата (гибкость, твердость). • Превращение квадрата в парус и шоколадку.
№ 9-10	<p style="text-align: center;">Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Превращение в другой треугольник, или квадрат, или прямоугольник. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь)</p>
№11-12	<p style="text-align: center;">Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка). Превращение в различные примеры по собственному замыслу.</p>
№13-14	<p style="text-align: center;">Тема: игра «Как мы путешествовали»</p> <p>Цель: Развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке; ориентироваться в количестве предметов. Игры «Геоконт», «Чудо-соты 1», «Прозрачная цифра» (по количеству детей); коврограф и приложение к нему «Цветные карточки».</p>

№15-16	<p>Игры «Чудо-крестики»</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <ul style="list-style-type: none"> •«Знакомимся с игрой». • «Находим геометрические фигуры». •«Раскладываем по цветам».
№17-18	<p>Игры «Чудо-крестики»</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Находим одинаковые элементы». •«Находим многоугольники». • «Строим «башню» из многоугольников».
№19-20	<p>Игры «Чудо-крестики»</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <ul style="list-style-type: none"> •«Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужи». •«Придумываем фигуры как китенок Тимошка».
№21-22	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Конструирование геометрических фигур красного цвета. <p>Конструирование геометрических фигур зеленого цвета</p>
№23-24	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование геометрических фигур синего цвета. <p>Конструирование геометрических фигур желтого цвета</p>
№25-26	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование геометрических фигур синего цвета. •Конструирование геометрических фигур желтого цвета • Конструирование геометрических фигур по желанию.
№27-28	<p>Тема: «В гости к веселым гномам».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Математическая игра: «Что изменилось?» 2. Математическая игра: «Построй космический корабль» 3. Рисование «Радуга» <p>Цель: Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие внимания, памяти, воображения. Учить тонировать бумагу, воспитывать аккуратность.</p>
№29-30	<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачный квадрат», учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (треугольники,</p>

	<p>квадраты и т. п.); конструировать квадраты из двух-трех геометрических фигур; складывать из пластин простые фигуры («елочка», «домик», и т. п.) Способствовать созданию образов объектов по собственному замыслу.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Собери все льдинки с квадратами. • Собери все льдинки с треугольниками.
№31-32	<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачный квадрат», учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (треугольники, квадраты и т. п.); конструировать квадраты из двух-трех геометрических фигур; складывать из пластин простые фигуры («елочка», «домик», и т. п.) Способствовать созданию образов объектов по собственному замыслу.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Собери из льдинок с большими треугольниками квадрат. • Собери квадрат из других геометрических фигур. • Конструирование
№33-34	<p>Игра «Как друзья собирали ягоды»</p> <p>Цель:</p> <p>Развитие умений сравнивать предметы по форме и размеру; самостоятельно придумывать и складывать силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематическими.</p> <p>Игры «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» (по количеству детей); коврограф, карточки с изображениями лисенка (хорошо видны треугольные ушки), медвежонка (четко обозначены прямоугольные косолапые лапки), зайчонка (заметен круглый хвостик), трех корзин, овала.</p>
№35-36	<p>Игра «Геоконт-конструктор»</p> <p>ЦЕЛЬ: Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику свое имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Цвета радуги. Их очередность. • Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ света. • Прямая линия. • Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геоконте».
№37-38	<p>Игра «Геоконт-конструктор»</p> <p>ЦЕЛЬ: Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику свое имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Пересекающиеся линии. • Вертикальные и горизонтальные прямые линии. • Отрезок. Имя отрезка. • Ломаная линия.
№39-40	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование геометрических фигур красного цвета. • Конструирование геометрических фигур зеленого цвета.
№40-41	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование геометрических фигур синего цвета.

	<ul style="list-style-type: none"> • Конструирование геометрических фигур желтого цвета.
№42-43	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование геометрических фигур красного цвета. • Конструирование геометрических фигур зеленого цвета. • Конструирование геометрических фигур синего цвета. • Конструирование геометрических фигур желтого цвета.
№44-45	<p>Игра «Как друзья встречали новый год»</p> <p>Цель:</p> <p>Развитие умений различать предметы по размеру (шире-уже), сравнивать их, находить связи между предметами по размеру, употреблять слова «такой же, как», «не такой»-, понимать пространственные отношения (слева, справа, между, посередине); определять предмет по его части; самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей.</p> <p>Игры «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); коврограф, пособие «Разноцветные веревочки».</p>
№46-47	<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачный квадрат», учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (треугольники, квадраты и т. п.); конструировать квадраты из двух-трех геометрических фигур; складывать из пластин простые фигуры («елочка», «домик», и т. п.) Способствовать созданию образов объектов по собственному замыслу.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование «Елочка». • Придумывание простых фигур.
№48-49	<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачный квадрат», учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (треугольники, квадраты и т. п.); конструировать квадраты из двух-трех геометрических фигур; складывать из пластин простые фигуры («елочка», «домик», и т. п.) Способствовать созданию образов объектов по собственному замыслу.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование «Домики». • Придумывание простых фигур.
№50-51	<p>Игра «Прозрачная цифра»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачная цифра». Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению окрашенных полосок.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Придумай фигуру из пластинок с полосками». • «Сложи единицу из разноцветных «палочек».
№52-53	<p>Игра «Прозрачная цифра»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачная цифра». Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению окрашенных полосок.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Сложи единицу из разноцветных «палочек». • «Сложи единицу из «палочек» синего цвета».
№54-55	<p>Игра «Прозрачная цифра»</p> <p>Цель: Познакомить детей с игрой «Прозрачная цифра». Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению окрашенных полосок.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Сложи единицу из «палочек» синего цвета». • «Сложи «О».

	<ul style="list-style-type: none"> • «Фигура из трех «палочек».
№56-57	<p>Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости»</p> <p>Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций.</p> <p>Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталоны формы)», коврограф, схематичное изображение домика.</p>
№58-59	<p>Игра «Пять математических корзинок»</p> <p>ЦЕЛЬ: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяина» каждой корзинки». • Игра «Во все ли корзинки можно вставить два гриба». • Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов - у песика или у зайки Двойки».
№60-61	<p>Игра «Пять математических корзинок»</p> <p>ЦЕЛЬ: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов - у песика или у зайки Двойки». • Игра «Заполни корзинки поровну». • Игра «Найди в лесу свою поляну».
№62-63	<p>Игра «Пять математических корзинок»</p> <p>ЦЕЛЬ: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Найди в лесу свою поляну». • Игра «Набери полнее корзины». • Игра «Найди полянку каждого героя».
№64-65	<p>Игра «Квадрат-домино»</p> <p>ЦЕЛЬ: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Кто спрятался за красным квадратом?» • «Кто спрятался за белым окошком?» • «Кто спрятался не за белым окошком?»
№66-67	<p>Игра «Квадрат-домино»</p> <p>ЦЕЛЬ: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Кто спрятался за красным квадратом?» • «Кто спрятался за белым окошком?» • «Кто спрятался не за белым окошком?» • «Кто спрятался не за красным окошком?»
№68-69	<p>Игра «Квадрат-домино»</p> <p>ЦЕЛЬ: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Кто спрятался за красным квадратом?» • «Кто спрятался за белым окошком?» • «Кто спрятался не за белым окошком?»

	<ul style="list-style-type: none"> • «Кто спрятался не за красным окошком?» • «Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»
№70-71	<p>Игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей»</p> <p>Цель: Развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определенные фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному желанию.</p> <p>Игры: «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобович» (двухцветный, схемы куклы и платья (по количеству детей).</p>
№72	<p>Игры «Чудо-соты»</p> <p>ЦЕЛЬ: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Раскладываем геометрические фигуры по группам». 2. «Кто быстрее соберет свою полянку?» 3. «Строим паровозик».
Итоговые занятия	
	<p>Игры «Чудо-соты»</p> <p>ЦЕЛЬ: Систематизировать знания по освоению приемов сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Строим паровозик». • «Конструируем фигурки по схемам». • «Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки». • Игра «На что похоже?»
	<p>«Игровизор»: «Катя, Рыжик, и рыбка», лабиринты цифр, лабиринты букв, предметный мир.</p> <p>ЦЕЛЬ: Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений детей, знакомство их с предметным или природным миром; развивается точность и координация движения детей, готовится рука к письму.</p>
	<p>«Ларчик»: «Шел домой Глеб», разноцветные веревочки.</p> <p>Цель: Помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы логического мышления.</p>
	<p>Тема: «Мы строим дом, волшебный дом».</p> <p>Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Волшебные слова» • Игра с разноцветными полосками • Игра «Конструктор цифр».
	<p>Игра «Квадрат-домино»</p> <p>Цель: Продолжать помогать детям запомнить в игре словесно-образные коды углов</p>

	<p>квадрата и подобрать к каждому игровые карточки.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Запомни словесно-образные символы, их расположение. • «Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»). • «Подбери карточки с маленькими квадратами».
	<p style="text-align: center;">Игра «Как мы встречали гостей в детском саду»</p> <p>Цель: Продолжать развивать умение различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.</p> <p>Игры «Геоконт», «Прозрачный квадрат» (девять пластинок с маленькими треугольниками и одна пластинка с большим треугольником); «Чудо-соты 1» (по количеству детей); коврограф, приложение к нему «Цветные карточки».</p>

РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Математическое развитие детей

		Комплекты																		
		Гео конт	Игро вой квادر ат	Прозра чный квadrat		Цифроцирк			Чудо- головолом ки			Игровиз ор		Ларчик			Конструк тор-шнур	Лого- вкла дыши		
Образовательные задачи		Гео конт	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Прозрачный квadrat	Прозрачная цифра	Математические корзинки	Фонарики	Счетовозик	Чудо-крестики	Чудо-соты	Чудо-цветик	Каля, Рыжик и рыбка	Лабиринты цифр	Коврограф «Ларчик»	Лепестки	Фонарики Ларчик	Чудо-соты 1 Ларчик	Волшебная восьмерка	Шнур-затейник	Логоформочки
Свойства	Цвет	•	•		•		•		•	•				•	•	•	•	•		
	Геометрические фигуры (родовое обобщение: круг, квадрат, треугольник)	•	•	•			•		•	•		•		•		•	•		•	•
	Размер	•	•	•			•		•	•		•		•		•	•		•	
Отношения	Пространственные отношения	•	•	•	•				•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•
	Понимание того, что предмет состоит из частей		•	•	•		•		•	•	•					•	•	•		•
	Количественные отношения групп предметов (столько же, поровну, много, мало)		•	•	•	•	•	•	•	•	•					•	•	•		
Сохранение	Неизменность количественных групп в случае иного их расположения, различий в величине элементов и качественных признаков			•		•		•	•	•	•			•			•			
и Числа цифры	Обучение счету		•	•	•	•	•	•	•	•	•		•	•	•	•	•	•		•
	Состав числа. Понимание количественного состава числа. Умение определять равенство (неравенство) групп по количеству			•	•	•		•			•	•	•				•			

РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Речевое развитие

Комплекты												
		Гео конт	Игровой квадрат	Цифр о цирк	Чудо- головоломки			Игровизор		Ларчик		Тысяче слов
Игры, пособия		Гео конт	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Фонарики	Чудо-крестики	Чудо-соты	Чудо-цветик	Катя, Рыжик и рыбка	Предметный мир	Лепестки	Чудо-головоломки Ларчик	Теремки Воскобовича
Образовательные задачи												
Развитие связной речи	Составление коротких описательных рассказов о предметах		•	•	•	•	•			•	•	
	Пересказ литературных произведений		•					•				
	Объяснительная речь	•	•						•			
Развитие словаря	Названия материалов, цветовых оттенков	•	•	•	•	•				•	•	
	Названия живых существ и сред их обитания				•	•	•				•	
	Названия родовых и видовых обобщений (игрушки, посуда, животные и др.)	•			•	•	•	•	•		•	
Обучение грамоте	Различение на слух гласных и согласных звуков, твердых и мягких согласных											•
	Овладение произношением наиболее трудных звуков – свистящих, шипящих, Л, Р											•

РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ
Развитие психических процессов

Комплекты																
Игры, пособия	Геокопт	Игровой квадрат		Прозрачный квадрат			Цифроцирк		Чудо-головоломки			Игровизор		Ларчик		Лого-вкладыши
	Геокопт	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	Прозрачный квадрат	Прозрачная цифра	Домино	Математические корзинки	Фонарики	Чудо-крестики	Чудо-соты	Чудо-цветик	Катя, Рыжик и рыбка	Предметный мир	Лепестки	Кораблик «Плюх-плюх»	Логоформочки
Образовательные задачи																
Сенсорные способности	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Внимание	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Элементы логического мышления	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Творческое мышление	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Память	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Речь	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Воображение	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

**Методика обследования познавательного развития,
качественная и количественная оценка действий ребёнка 4-5 лет.**

1. ПОИГРАЙ (набор сюжетных игрушек). Задание направлено на выявление уровня развития игры, умения ребёнка действовать с игрушками, выполнять ряд логически связанных действий, объединяя их в единый сюжет.

Оборудование: кукла, мебель для куклы (стол, стул, кровать с постельными принадлежностями, буфет с набором посуды), строительный набор, машинка, мячик.

Проведение обследования: взрослый предлагает ребёнку поиграть. Если ребёнок не начинает выполнять игровые действия, то взрослый сажает куклу за стол и накрывает его, расставляя посуду, просит ребёнка о помощи, постепенно вовлекая его в совместную деятельность. В тех случаях, когда ребёнок отказывается от игры с куклой, взрослый предлагает поиграть с машинкой, нагружает её кубиками и просит ребёнка помочь ему перевезти кубики на ковер, там начинает с ним постройку забора вокруг домика и т. д.

Обучение: если ребёнок не начинает участвовать в сюжетной игре, то ему предлагают выполнить несколько предметно-игровых действий (покатать машинку): взрослый толкает машинку к ребёнку и просит его покатить также машинку ему.

Оценка действий ребёнка: интерес к сюжетным игрушкам, к сюжетной игре, характер действий (наличие неадекватных действий, предметно-игровых), умение выполнить ряд логически связанных игровых действий,

2. КОРОБКА ФОРМ. Задание направлено на проверку уровня развития ориентировки на форму — практического примеривания.

Оборудование: деревянная коробка с пятью прорезями — полукруглой, треугольной, прямоугольной, квадратной, шестиугольной формы («почтовый ящик») и десятью объёмными геометрическими фигурами, основание каждой из которых соответствует по форме одной из прорезей.

Проведение обследования: взрослый берет одну из фигур и бросает ее в соответствующую прорезь. Затем предлагает ребёнку опустить остальные. Если ребёнок не может найти нужную прорезь, а силой заталкивает фигуру, то следует провести обучение.

Обучение: психолог берет одну из форм и медленно показывает действия, прикладывая фигуру к разным отверстиям, пока не найдет нужное. Затем дает ребёнку другую фигуру и вместе с ним прикладывает ее к прорезям, отыскивая соответствующую. Остальные фигуры ребёнок опускает самостоятельно.

Оценка действий ребёнка: принятие и понимание задания; способы выполнения; обучаемость; отношение к результату своей деятельности.

3. РАЗБЕРИ И СЛОЖИ МАТРЕШКУ (пятисоставную). Задание направлено на проверку развития ориентировки на величину.

Оборудование: пятисоставная матрешка.

Проведение обследования: взрослый показывает ребенку матрешку и просит ее разобрать; «Посмотри, что у нее | есть внутри». После рассмотрения всех матрешек ребенку предлагают: «Собери все матрешки, чтобы получилась одна». В случае затруднений проводится обучение.

Обучение: взрослый показывает ребенку, как складывается сначала двусоставная, а затем и остальные матрешки. Показ выполняется медленно, методом проб.

Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способы выполнения; обучаемость; отношение к результату своей деятельности.

4. ДОМ ЖИВОТНОГО (адаптированный вариант методики В. Векслера). Задание направлено на проверку умения действовать целенаправленно, ориентируясь на образец, на проверку уровня восприятия цвета.

Оборудование: деревянная доска, в верхней части которой имеются четыре углубления, где последовательно изображены животные: собака, курица, рыба. Кошка. На остальной части доски расположены углубления в четыре ряда, по пять в каждом. Набор цветных фишек - домиков.

Проведение обследования: взрослый кладет перед ребенком доску и предлагает ему рассмотреть по очереди изображения животных в первом ряду, указывая при этом палочкой на каждое животное. Затем психолог по очереди последовательно вставляет фишки в углубления и объясняет: «У собаки есть свой домик, он желтый, у курицы домик белый, у рыбы — голубой, у кошки вот какой — черный». Далее взрослый предлагает, указывая на образцы: «А теперь поставь каждому животному домик. Смотри, как здесь». Взрослый помогает ребёнку расставить первые две фишки, потом ребенок должен выполнить задание самостоятельно.

Обучение: если ребенок расставляет фишки не по порядку, то его начинают обучать. Взрослый указывает на каждое последующее углубление и просит ребенка поставить этому животному свой домик. Помощь оказывают в расстановке первого ряда. Затем предлагают выполнить задание самостоятельно.

Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; наличие целенаправленности в действиях; умение работать по образцу; уровень восприятия цвета; отношение к результату своей деятельности.

5. СЛОЖИ РАЗРЕЗНУЮ КАРТИНКУ (из четырех частей). Задание направлено на выявление уровня развития целостного восприятия предметного изображения на картинке.

Оборудование: две одинаковые предметные картинки, одна из которых разрезана на четыре части (чашка).

Наглядный материал: набор № 1, рис. 26, 27.

Проведение обследования: взрослый показывает ребенку четыре части разрезной картинки и просит: «Сделай целую картинку».

Обучение: в тех случаях, когда ребенок не может правильно соединить части картинки, взрослый показывает целую картинку и просит сложить из частей такую же.

Если и после этого ребенок не справляется с заданием, психолог накладывает часть, разрезной картинки на целую и предлагает ребенку наложить другую, после чего опять просит ребенка выполнить задание самостоятельно.

Оценка действий ребенка: принятие задания; способы выполнения; обучаемость; отношение к результату; результат.

6. УГАДАЙ, ЧЕГО НЕТ (сравнение картинок). Задание направлено на выявление умения анализировать, сравнивать изображения, находить сходство и различие, решать задачи в образном плане с опорой на наглядность.

Оборудование: две сюжетные картинки с изображением одинаковых полок и стоящих на них игрушек и одной и той же девочки. На первой картинке игрушки находятся

на полках в одном порядке и девочка тянется рукой к игрушечной кошке, а на второй — игрушки нарисованы в другом порядке, а девочка уходит, унося в руках какую-то игрушку. Что она взяла, не показано.

Наглядный материал: набор № 1, рис. 28, 29.

Проведение обследования: перед ребенком кладут две картинки. Психолог предлагает ребенку рассмотреть картинки, а затем рассказывает: «Это девочка Катя, у неё много игрушек, она их переставила и унесла с собой только одну игрушку. Догадайся. Какую игрушку унесла Катя». Катя».

Обучение: в тех случаях, когда ребенок начинает перечислять все игрушки по очереди, психолог еще раз обращает внимание ребенка на то, что игрушки стоят на других местах, напоминая о том, что девочка Катя унесла только одну игрушку. Если после этого ребенок не решит задачу, то взрослый показывает способ решения: берет палочку и поочередно соотносит игрушки на первой и второй картинках: «Эта кошка стояла здесь наверху, Катя переставила ее вниз. Это Буратино, Катя его поставила наверх. Вот он где». Таким образом, взрослый, соотнося игрушки, объясняет их местонахождение на полках обеих картинок. Затем отдает палочку ребенку и говорит «Дальше проверяй ты, какой игрушки нет, значит, ее и унесла Катя».

Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способы выполнения — самостоятельно решает задачу в умственном плане, сравнивая и анализируя картинки, решает задачу после объяснения взрослого («Надо

назвать только одну игрушку»), решает задачу способом практического соотнесения, показанного взрослым; результат выполнения задания.

7. ПОСЧИТАЙ. Задание направлено на выявление уровня сформированности количественных представлений (детям до 4 лет 6 мес. предлагают задания в пределах трёх, а после 4 лет 6 мес. до 5 лет — в пределах пяти).

Оборудование: десять плоских палочек, экран.

Проведение обследования: перед ребенком кладут 10 палочек и предлагают ему взять из них три, затем одну палочку, потом еще две палочки. При этом каждый раз его спрашивают: «Сколько ты взял палочек?» Если ребенок правильно выделяет из множества три (пять) палочки, то предлагают выполнить счетные операции в пределах трех (пяти). Взрослый раскладывает в ряд три (пять) палочки, предлагая ребенку запомнить их количество, закрывает их экраном, за которым отнимает две штуки. Потом кладет эти палочки перед ребенком, спрашивает его: «Сколько там осталось?», указывая на экран. После этого экран открывают и сравнивают ответ ребенка с остатком. Затем экспериментатор снова раскладывает три (пять) палочки перед ребенком, закрывает их экраном, отнимает только одну штуку, показывая ее ребенку, спрашивает: «Сколько там осталось?», указывая жестом на экран.

Обучение: в тех случаях, когда ребенок не может выделить определенное количество палочек по словесной инструкции, ему предлагают выполнить это по показу. Взрослый на глазах у ребенка берет три палочки, кладет их на свою ладонь и говорит: «Возьми, как я, три палочки». Если ребенок не справляется, то его просят взять одну палочку, а потом много палочек. Счетным операциям не обучают.

Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; сформированность восприятия количества в пределах трех (пяти); умение выполнять счетные операции по представлению в пределах трех (пяти); обучаемость; отношение к результату.

8. ПОСТРОЙ ИЗ ПАЛОЧЕК. Задание направлено на выявление умения ребенком работать по образцу.

Оборудование: пятнадцать плоских палочек одного цвета.

Проведение обследования: взрослый за экраном сооружает постройку из пяти палочек, открыв экран, предлагает построить ребенку такую же. Если ребенок справился с первым заданием, то ему предлагают выполнить вторую постройку. В случае затруднений проводится обучение.

Обучение: если ребенок не может выполнить задание по образцу, то взрослый показывает, как это надо сделать, а затем просит ребенка

выполнить постройку самостоятельно. В случае повторно возникших затруднений психолог использует способ действий по подражанию.

Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способы выполнения (по образцу, показу, подражанию); отношение к результату; результат выполнения.

9. НАРИСУЙ ЧЕЛОВЕКА (адаптированный вариант методики Гудинаф-Харрисона). Задание направлено на выявление уровня развития предметного рисунка.

Оборудование: лист бумаги, цветные карандаши (фломастеры).

Проведение обследования: перед ребенком кладут лист бумаги и цветные карандаши (фломастеры) и просят как можно лучше нарисовать человека (мужчину). Если ребенок выполняет рисунок не в полный рост, то ему предлагают перерисовать. В завершение проводят дополнительную беседу с ребенком, в которой уточняют непонятные детали и особенности изображения.

Обучение не проводится.

Оценка действий ребенка: принятие, понимание задания и интерес к нему; соответствие рисунка словесно; инструкции; уровень изображения предметного рисунка (черкание, предпосылки к предметному рисунку — «головоног», изображение человека — наличие в рисунке её основных частей тела и лица).

10. РАССКАЖИ (сюжетная картинка «Зимой»). Задание направлено на выявление уровня понимания, восприятия сюжетного изображения, развития связной речи.

Оборудование: картинка с изображением зимнего сюжета (кругом белый снег; с горки бежит кошка, за ней гонится собака, впряженная в санки; двое смеющихся детей лежат недалеко от санок в снегу).

Наглядный материал: набор № 1, рис. 30.

Проведение обследования: взрослый предлагает ребенку рассмотреть картинку и рассказать о ней. Если ребенок не начинает рассказывать, то тогда экспериментатор следовательно задает ему уточняющие вопросы: «Какое время года здесь нарисовано? Что случилось с ребятами? Что они хотели? Почему им не удалось съехать с горки на санках? Почему так быстро побежала собака? Кого она увидела?»

Обучение: если ребенок не может ответить на эти эти вопросы, то взрослый организует рассматривание сюжетного изображения: «Давай посмотрим, кто тут лежит в снегу (указывая на детей). Почему дети оказались в сугробе? Что случилось с санками? А это кто бежит (указывая на собаку)? За кем побежала собака? Что хотели дети? Почему им не удалось съехать с горки на санках?» Обследование прекращается, если ребенок молчит или отвечает: неадекватно.

Оценка действий ребенка: принятие и понимание задания; способ выполнения (самостоятельно составляет рассказ); уровень восприятия и понимания изображенного сюжета — не отвечает на вопросы, дает ответы, не отражающие смысловую сторону изображенного сюжета (перечисляет объекты), отвечает одним словом, отражающим содержание сюжетного изображения, отвечает на вопросы фразовой речью, отражающей смысловое содержание сюжетного изображения.

Результаты проведенного обследования оцениваются в баллах

1 балл - не принимает задания.

2 балла – задание выполняет с помощью взрослого.

3 балла – переносит помощь на самостоятельную работу.

4 балла – справляется самостоятельно, результат интересен.

**РЕЗУЛЬТАТЫ ПСИХОЛОГО - ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ОБСЛЕДОВАНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 4—5 ЛЕТ**

Первую группу (10—12 баллов) составляют дети, которые не проявляют интереса к игрушкам, не включаются в совместную игру с психологом, не решают познавательных задач, а в условиях обучения действуют неадекватно. Собственная речь этих детей характеризуется наличием отдельных звуков.

Анализ показателей этой группы говорит о глубоком недоразвитии общих интеллектуальных умений. В этих случаях необходимо использовать клинические методы диагностики.

Во вторую группу (13—23 балла) входят дети, которые эмоционально реагируют на игрушки, но неспособные организовать самостоятельную игру, а охотно включающиеся в организованную взрослым; отмечаются некоторые процессуальные действия с игрушками.

При самостоятельном выполнении практических задач у детей этой группы преобладают в основном хаотичные действия; в условиях обучения действуют адекватно, но после обучения не переходят к практической ориентировке (методу проб). У них не сформированы предпосылки к продуктивным видам деятельности (интерес, орудийные действия, зрительно-двигательная координация). Активная речь этих детей характеризуется отдельными словами или звуками. Фразовая речь, как правило, аграмматическая, малопонятная для окружающих.

Показатели обследования этой группы детей говорят о значительном недоразвитии общих интеллектуальных умений. Эти дети также нуждаются в комплексном изучении с использованием клинических методов.

Третью группу (24—33 балла) составляют дети, заинтересованные в действиях с игрушками, включающиеся в совместную игру со взрослым и способные выполнить самостоятельно предметно-игровые действия.

В процессе выполнения практических задач они пользуются в основном методом перебора вариантов, но после обучения переходят к практической ориентировке (методу проб). У этих детей отмечается интерес к продуктивным видам деятельности (конструированию, рисованию), но они не могут самостоятельно выполнить задание, после обучения с заданием справляются. У них, как правило, имеется собственная речь: в основном это лепет либо отдельные слова, иногда встречается малопонятная для окружающих фраза. Эта группа детей нуждается в тщательном обследовании слуха и речи.

Четвертую группу (34—40 баллов) составляют дети, у которых отмечается интерес к действиям с игрушками, они самостоятельно организуют сюжетную игру. При выполнении практических задач эти дети пользуются практической ориентировкой (методом проб). У них имеется интерес к продуктивным видам деятельности, они самостоятельно справляются с предложенными заданиями. Речь у этих детей, как правило, фразовая, понятная для окружающих. Они достигают хорошего уровня познавательного развития.

Материально – техническое обеспечение программы

Для эффективного решения образовательных задач по технологии «Сказочные лабиринты игры» очень важно оснащение группы детей комплектом игр и игровых пособий. Состав комплекта зависит от возраста ребенка и этапа работы, рассчитан на 8-10 детей и подходит для подгрупповых занятий

В условиях МАДОУ все игры и пособия концентрируются в одном месте - «интеллектуально-игровом центре» «Сказки леса». Оформление «центра» - объемный и плоскостной Фиолетовый Лес, «населенный» персонажами сказок-методик к развивающим играм Воскобовича



Материалы для проведения занятий

№	Наименование	Кол-во
1	Коврограф Воскобовича (большой)	6шт
2	Логические блоки Денеша	10 шт
3	Игра «Фонарики»	16шт
4	Лого-формочки 3	14 шт
5	Лого-формочки 5	18 шт
6	Соты (геометрические фигуры, деревянные)	48 шт
7	Чудо-соты (ларчик приложение к коврографу)	43 шт
8	Цифры Воскобовича (приложение к коврографу)	17 шт
9	Буквы Воскобовича (приложение к коврографу)	12 шт
10	Вкладыши Воскобовича (листья)	12 шт
11	Игра «Чудо-цветик»	23 шт
12	Игра «Шнуровка» (большая)	11 шт
13	Игра «Шнуровка» (маленькая)	11 шт
14	Игра «Г еоконт»	14 шт

15	Игра «Математические корзинки»	26 шт
16	Игра «Читаем по слогам»	3 шт
17	Игра «Ларчик-черепашки»	5 шт
18	Игра «Тайна ворона Метро» (квадраты Воскобовича)	34 шт
19	Игра «Змейка»	22 шт
20	Игра «Цифры-домино»	7шт
21	Игра «Прозрачная цифра»	26 шт
22	Игра «Прозрачные квадраты»	12шт
23	Игра «Головоломка - три кольца»	13 шт
24	Игра «Волшебная восьмёрка»	10 шт
25	Игра «Кораблик брызги-брызг»	18шт
26	Игровизор Воскобовича	26 шт
27	Рабочая тетрадь «Лабиринты букв»	24 шт
28	Игра «Парные картинки»	10 шт
29	Буквенные дорожки	20шт
30	Магнитные доски(маленькие)	8 шт
31	Набор магнитных букв	8 шт

Литература

1. Ханс Горг Мелхорн «Гениями не рождаются», Москва, «Провещение», 1989
2. В.И. Логинова, Т.И. Бабаева, Н.А. Ноткина «Детство» Программа развития и воспитания в детском саду, Санкт-Петербург, «Детство-Пресс», 2000
3. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей, 2003
4. Инна Светлова «Повышаем интеллект»
5. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003.
6. В.В. Воскобович, « Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с.
7. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с.
8. Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Сказочные лабиринты игры» » С.-П.: ООО РИВ, 2007. -110 с.

