

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 96
"Калинка" комбинированного вида.**

**Рабочая программа интеллектуально-развивающего кружка по играм
В. В. Воскобовича «Лабиринты игры».
для детей 5-6 лет.**

Воспитатель – Перякина Н.П.

**г.Улан - Удэ
2024 – 2025 гг.**

Содержание

1. Пояснительная записка
 - 1.1. Актуальность программы
 - 1.2. Цель программы
 - 1.3. Задачи программы
 - 1.4. Принципы построения занятий кружка
 - 1.5. Характеристика особенностей развития детей 5-6 лет
 - 1.6. Формы и режим занятий
 - 1.7. Ожидаемые результаты
 - 1.8. Материально-техническое обеспечение

2. Содержание изучаемого курса
 - 2.1. Перспективный план работы кружка «Лабиринты игры»
 - 2.2. Способы проверки результатов освоения программы
3. Список литературы
- Приложение 1
- Приложение 2

1. Пояснительная записка

1.1. Актуальность

Рабочая программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет Воскобовича В.В.

Программа рассчитана на один год обучения.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая

наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.

Именно сочетание субъективной ценности игры для ребёнка и объективного развивающего значения делает игру наиболее подходящей формой организации жизни детей, особенно в условиях общественного дошкольного воспитания.

Детская игра - вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых отношений между ними, направленный на ориентировку и познание предметной деятельности, одно из средств физического, психического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Утро в детском саду начинается со слов: «Раз – два – три – четыре - пять -

начинаем мы играть!»

Сделать игру ведущей деятельностью помогла современная технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3- 7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения.

Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно определяется предметно-математическая подготовка дошкольников, ознакомление их

с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки.

1.2. Цель программы

Формирование психических качеств, обеспечивающих успешную познавательную адаптацию ребёнка к школе; развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям окружающей действительности; развитие воображения, креативного мышления.

1.3. Задачи программы

- развивать умение конструировать предметные формы по схемам, самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей;
- способствовать дальнейшему развитию сенсорных способностей и психических процессов (закреплять знания основных признаков геометрических фигур, обучить счёту, пониманию отношения целого и части);
- вызвать интерес к решению сложных интеллектуальных задач;
- развивать познавательные способности (память, воображение, речь), творческие способности (воспроизведение нетипичных изображений предметов);
- обогащать игровой опыт каждого ребёнка, повышать влияние игры на его развитие.

1.4. Принципы построения занятий кружка

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Повышенный уровень трудности.

1.5. Характеристика особенностей развития детей 5-6 лет

Представления об основных свойствах предметов углубляются: ребёнок хорошо знает основные цвета и имеет представления об оттенках (например, может показать два оттенка одного цвета: светло-красный и тёмно-красный); может рассказать, чем отличаются геометрические фигуры друг от друга; сопоставить между собой по величине большое количество предметов.

Ребенок 5-6 лет умеет из неравенства делать равенство; раскладывает 10 предметов от самого большого к самому маленькому и наоборот; рисует в тетради в клетку геометрические фигуры; выделяет в предметах детали, похожие на эти фигуры; ориентируется на листе бумаги.

Освоение времени все ещё не совершенно: не точная ориентация во временах года, днях недели (хорошо усваиваются названия тех дней недели и месяцев года, с которыми связаны яркие события).

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20-25 мин вместе со взрослым. Ребёнок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задаётся взрослым (отобрать несколько фигур определённой формы и цвета, найти на картинке изображения предметов и заштриховать их определённым образом).

Объём памяти изменяется не существенно. Улучшается её устойчивость.

При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приёмы и средства (в качестве подсказки могут выступать схемы, карточки или рисунки).

В 5-6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.).

К наглядно-действенному мышлению дети прибегают в тех случаях, когда сложно без практических проб выявить необходимые связи. При этом пробы становятся планомерными и целенаправленными. Задания, которые можно решить без практических проб, ребёнок нередко может решать в уме.

Развивается прогностическая функция мышления, что позволяет ребёнку видеть перспективу событий, предвидеть близкие и отдалённые последствия собственных действий и поступков.

1.6. Формы и режим занятий

Программа кружка «Лабиринты игры» адресована дошкольникам 5-6 лет и рассчитана на 1 год.

Общее количество учебных часов образовательной деятельности в год - 34.

Режим проведения - 1 раз в неделю с сентября по май включительно.

Длительность ОД - 25 минут.

Количество детей – 10-12.

Образовательная деятельность носит развивающий характер, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Формы проведения занятий

- логико-математические игры;
- интегрированные занятия;
- совместная игровая познавательная деятельность (совместные игровые мероприятия детей и родителей);
- самостоятельная игровая деятельность.

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового

обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей в дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

1.7. Ожидаемые результаты

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);
- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
- умеет составлять целое из частей;
- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
- понимает пространственные отношения;
- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
- конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
- считает до 10 и более и обратно, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного

года.

1.8. Материально-техническое обеспечение

Технические средства обучения: Развивающие игры:

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран.

игры В.В. Воскобовича;

логические блоки Дьенеша (ЛБД);

цветные палочки Х. Кюизенера;

игры Б.П. Никитина;

лабиринты;

головоломки.

2. Содержание изучаемого курса

2.1. Перспективный план работы кружка «Лабиринты игры»

(старшая группа)

1 Сентябрь

Первичная диагностика

развития познавательных процессов

Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет;

корректировка содержания программы

2 Октябрь

Блоки Дьенеша

Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями:

выявление свойств, их сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности

действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку

3 Игры Воскобовича.

Развивающая игра «Ларчик»

Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами

4 Палочки Кюизенера Развитие познавательных процессов;

формирование представлений о величине, цвете

и числах; формирование навыков счета;

формирование порядка счета; развитие

измерительных навыков

5 Игры Воскобовича.

Развивающая игра

«Прозрачный квадрат»

Развитие познавательных процессов; развитие

сенсорных, познавательных и творческих

способностей; ознакомление с эталонами формы

и величины; учить соотносить целое и часть;

развитие пространственных представлений и

ориентировки в пространстве; знакомство со

свойствами – прозрачность и гибкость

6 Ноябрь Палочки Кюизенера

Развитие познавательных процессов;

формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета;

формирование порядка счета; развитие измерительных навыков

7 Лабиринт. Развивающая игра «Лабиринты»

Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости

8 Игры Воскобовича.

Развивающая игра «Прозрачная цифра»

Развитие познавательных процессов; развитие коммуникативных и конструктивных умений;

ознакомление с цифрами, их формой; освоение понятий «часть» и «целое»; развитие

пространственных представлений и ориентировки в пространстве; знакомство со свойствами – «прозрачность» и «гибкость»

9 Головоломка «Колумбово яйцо»

Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие

конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости

10 Декабрь Блоки Дьенеша

Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями:

выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку

11 Палочки Кюизенера

Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядкового счета; развитие измерительных навыков

12 Игры Воскобовича.

Развивающая игра

«Геокоонт»

Развитие познавательных процессов; развитие сенсорных и познавательных способностей; развитие конструктивных умений и навыков; закрепление представлений о форме, цвете; формирование умений ориентировки в пространстве; формирование представлений о буквах и цифрах; развитие мелкой моторики; формирование символической функции сознания

13 Январь

Игры Никитина.

Развивающая игра

«Уголки»

Развитие познавательных процессов; развитие анализа и синтеза, способности к комбинированию; развитие конструктивных способностей; развитие смекалки, сообразительности

14 Головоломка «Пифагор» Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости

15 Февраль

Блоки Дьенеша

Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями:

выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку

16 Палочки Кюизенера

Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков

17 Лабиринты.

Развивающая игра «Лабиринты»

Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости

18 Игры Воскобовича.

Развивающая игра «Чудо-крестики»

Развитие познавательных процессов; ознакомление с сенсорными эталонами форм, цвета и величины; развитие глазомера; развитие мелкой моторики; освоение понятий «часть» и «целое»

19 Март

Палочки Кюизенера

Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков

20 Развивающая игра

«Логоформочки»

Развитие познавательных процессов; формирование понятий часть и целое; развитие координации движений; развитие мелкой моторики; развитие логики

21 Дидактическая игра

«Конструктор цифр»

Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; закрепление основных

цветов; запоминание образа цифр

Головоломки «Сфинкс»

Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости

23 Апрель

Блоки Дьенеша

Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической

культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку

24 Развивающая игра

«Кубики для всех»

Развитие познавательных процессов; развитие конструктивных комбинаторных способностей;

развитие ориентировки в пространстве; развитие мелкой моторики; формирование символического и графического мышления

25 Палочки Кюизенера

Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков

26 Игры Воскобовича.

Развивающая игра

«Ларчик»

Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами

27 Май Итоговая диагностика развития познавательных процессов

Выявление динамики развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; анализ деятельности за год

2.2. Способы проверки результатов освоения программы

Подведение итоговых результатов освоения программы осуществляется с помощью мониторинга, основными методами которого являются беседа, наблюдение, исследовательские методы Д. Векслера, Л.А. Венгера и В.В. Холмовской, содержащие инструментарий измерения результатов и показывающие уровень развития познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста.

Список литературы

1. Бондаренко, Т.М. «Развивающие игры в ДОУ» [Текст] / Т.М. Бондаренко. - Изд.: Воронеж, 2009 г. - 192 с.;
2. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» [Текст] / В.В. Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с.;
3. Воскобович, В.В. Развивающие игры [Текст] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
4. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.;
5. Михайлова, З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» [Текст] / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г. - 80 с.: ил.;
6. Никитин, Б.П. Развивающие игры [Текст] / Б.П. Никитин.- Изд.: «Просвещение», 1994. - 160 с.: ил.;
7. Носова, Е.А. Логика и математика для дошкольников [Текст] / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2004. - 79 с.: ил.;
8. Смоленцова, А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей [Текст] / А.А. Смоленцова, О.В. Суворова. - СПб.: Детство – Пресс: 2010. - 112 с.;
9. Финкельштейн, Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 46 с.: ил.;
10. Финкельштейн, Б.Б. «Страна блоков и палочек» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 24 с.: ил.;
11. Финкельштейн, Б.Б. Лепим нелепицы. Альбом для занятий с блоками Дьенеша [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 8 с.: ил.;
12. Финкельштейн, Б.Б. Палочки Кюизенера, блоки Дьенеша «Вместе весело

играть» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2015. - 12 с.: ил. Приложение 1

Методика диагностики развития познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста

(Д. Векслера, Л.А. Венгера и В.В. Холмовской)

Дополнение фраз

Диагностирует способность детей устанавливать причинно-следственные связи

в окружающей среде. Даёт возможность получить более объективную информацию об осведомлённости ребёнка, его ориентировке в окружающем.

Инструкция к проведению:

- Мы будем сейчас играть с тобой в интересную игру. Я буду говорить тебе начало предложения, а ты его будешь заканчивать. Давай попробуем: «Если кусочек льда принести в комнату, то... Продолжай». Можно задать вопрос: «То, что случится?» Если ребёнок не понял правила игры, предложить ещё одно предложение: «Воспитательница похвалила мальчика (девочку), потому что...» После проигрывания ребёнку предлагается 10 тестовых фраз.

1. Мальчик весело смеялся, потому что...
2. Если зимой будет очень сильный мороз, то...
3. Если взлететь высоко как птица, то...
4. Девочка стояла и плакала, потому что...
5. Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что...
6. Если наступит день рождения, то...
7. Девочка стояла одна около дома, потому что...
8. Если весь снег растает, то...
9. В комнате погас свет, потому что...
10. Если пойдёт сильный дождь, то...

В процессе тестирования не следует торопить ребёнка с ответом. Если ему

трудно, используйте дозированную помощь, одобрение: «Молодец, ты обязательно ответишь. Ты всё знаешь. Не бойся ответить. Как считаешь нужным, так и говори!» Наводящих вопросов задавать не следует. Ответы детей фиксируются в протоколе, оцениваются в баллах, подсчитывается суммарный показатель, определяется уровень.

Оценка результатов.

8-10 баллов - ответ считается правильным, если в содержании ответа даны причина, следствие;

6-7 баллов - дети принимают правило игры. Содержание ответов носит полу причинный характер, частично установлена причина, следствие;

0-5 баллов - на этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его с неверной причинностью. Например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

Отношение к школе

Вопросник:

1. Хочешь ли ты ходить в школу?
2. Почему ты хочешь (не хочешь) ходить в школу?
3. Как надо готовиться к школе?
4. Какие занятия тебе больше всего нравятся в детском саду?
5. Хочешь ли ты ещё остаться в детском саду? Дома?
6. Кто бы, ты хотел, чтобы тебя учил в школе: учительница, воспитательница или мама?
7. В какой школе ты бы хотел учиться: где дети много читают, пишут, считают, или где дети много играют, рисуют, поют, танцуют?

Оценка результатов.

Ответы детей, ориентированные на учебную деятельность (предпочтение школьного обучения домашнему, школьных видов деятельности дошкольному)

оцениваются в 1 балл.

Счёт

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

Общие правила:

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

Инструкция к проведению

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

1 серия

1а 3 – 8 – 6 1а 5 – 7 – 4

1б 6 – 1 – 2 1б 2 – 5 – 9

2 серия

2а 3 – 4 – 1 – 7 2а 7 – 2 – 9 – 6

2б 6 – 1 – 5 – 8 2б 8 – 4 – 9 – 3

3 серия

3а 8 – 4 – 2 – 3 – 9 3а 4 – 1 – 3 – 5 – 7

3б 5 – 2 – 1 – 8 – 6 3б 4 – 7 – 8 – 5 – 2

Оценка результатов

5 баллов - ребёнок повторяет пять цифр;

4 балла - ребёнок повторяет четыре цифры;

2 балла - ребёнок повторяет три цифры.

Последовательные картинки

Диагностирует способности анализа и синтеза. Это одно из самых сложных заданий. Ребёнку предлагаются отдельные картинки, расположенные в случайном порядке, по которым следует сложить целый сюжет-рассказ. Этот субтест применяется у Д. Векслера, но в пособии использованы другие картинки с учётом опыта детей и их возраста. Сам Д. Векслер и многие его последователи связывают выполнение теста с планирующей и организующей функцией ума, с умением быстро понять смысл отдельного элемента, его роль и место в структуре целого.

Инструкция к проведению

1. Начинайте с демонстрации задачи «Мостик». Разложите картинки в порядке абв, по ходу давая объяснения.
2. Давайте время испытуемому посмотреть на раскладку, затем разложите в беспорядке. «Теперь сложи сам», - говорит экспериментатор.
3. Если ребёнок не справится, сложите картинки ещё раз последовательно без объяснения.
4. Экспериментатор: «Теперь у меня есть несколько других картинок. Каждый раз они будут лежать в беспорядке. Я хочу, чтобы ты расположил их правильно, чтобы получился рассказ». Затем показываете наборы картинок «Кукла», «Стирка».
5. Каждую последующую задачу начинайте со слов: «Теперь сложи эти картинки, чтобы получился осмысленный рассказ».
6. Если сюжет раскладывается справа налево, то спросите: «А где начинается твой рассказ?»
7. Если задачи «Мостик» и «Кукла» не решены, то тест прекращается.

Оценка результатов

2 балла - за решение задачи «Мостик» в порядке абв с первой попытки

самостоятельно;

1 балл - за решение в порядке абв со второй попытки, с подсказкой;

2 балла - за решение задачи «Кукла» и «Стирка» в порядке абв и абвг с первой попытки самостоятельно;

1 балл - за решение со второй попытки и при косвенной подсказке.

Максимальное количество баллов – 6.

Четвёртый лишний

Диагностирует способности к обобщению. Ребёнку нужно, проанализировав 4 предмета на картинках, отвлечься от несущественных, второстепенных признаков и выделить из них три предмета, которые обладают каким-либо общим признаком, например, все игрушки, вся мебель и т.д. Решение задачи характеризует высокий уровень таких операций мышления, как классификация и обобщение.

Исходная ситуация

Ребёнку предъявляется карточка с изображением четырёх предметов, три из которых относятся к определённому классу, а четвёртый не относится.

Инструкция к проведению

1. Экспериментатор: «На карточке изображены 4 картинки, одна из которых лишняя. Какая картинка лишняя и почему?»;
2. Если ребёнок не справится, то объясните ему на примере первой карточки принцип решения;
3. Каждую карточку предъявляйте с вопросом: «Какая картинка здесь лишняя и почему?»

Примечание

Ребёнок может указывать лишнюю картинку наугад. Его объяснение, почему он так считает, поможет вам понять, на что он опирается в своём решении и оценить ответ.

1. Собака, кошка, коза, ласточка;
2. Карандаш, ранец, тетрадь, лес;
3. Кукла, мяч, юла, девочка;
4. Яблоко, груша, слива, картофель;
5. Чашка, стакан, блюдце, стул;
6. Стол, стул, книжный шкаф, чайник.

Оценка результатов

За каждую правильно решённую задачу - 1 балл.

Максимальное количество баллов – 6.

Назови одним словом

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

Задание характеризует уровень умения классифицировать и обобщать словесный материал.

Инструкция к проведению

1. Экспериментатор: «Я назову тебе несколько слов, а ты скажи, как их все вместе можно назвать одним или двумя словами».
2. Каждую новую группу слов начинайте с задания: «Назови эти слова одним словом».
3. Если ребёнок не справится, можно помочь на первой группе слов: «Рубашка, брюки, платье – всё это одежда».

Прекращение теста

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

Оценка результатов

За каждое правильное обобщение ставится 1 балл.

Максимальное количество баллов – 10. Столько групп слов будет предложено

ребёнку.

Примечание

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

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

Езда по дорожке

Диагностирует уровень развития моторики руки.

Инструкция к проведению

Ребёнку предлагается проехать по дорожке, соединив изображение машины и дома. Проводить линию необходимо не отрывая карандаша от бумаги,

соблюдая изгибы, не выходя за пределы дорожки.

Оценка результатов

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

дрожащая линия, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.

Оценка результатов

Дополнение фраз

Высокий уровень - 8-10 баллов;

Средний уровень - 6-7 баллов;

Низкий уровень - 0-5 баллов.

Отношение к школе

Высокий уровень - 6-7 баллов;

Средний уровень - 4-5 баллов;

Низкий уровень - 0-3 балла.

Счёт

Высокий уровень: 19-24 балла.

Средний уровень: 13-18 баллов.

Низкий уровень: 1-12 баллов.

Последовательные картинки

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

Четвёртый лишний

Высокий уровень - 4-6 баллов;

Средний уровень - 2-3 балла;

Низкий уровень - 0-1 балл.

Назови одним словом

Высокий уровень - 6-10 баллов;

Средний уровень - 4-5 баллов;

Низкий уровень - 0-3 балла.

Езда по дорожке

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

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

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

Приложение 2

Развивающие игры

Игры Воскобовича

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геококт», «Игровой квадрат», «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С

каждым годом их становилось все больше - «Прозрачный квадрат»,

«Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки.

Логические блоки Дьенеша (ЛБД)

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

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина).

Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению

и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые

«рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

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

Палочки Х. Кюизенера

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

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

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

Игры Никитина

В развивающих творческих играх Никитина удалось объединить один из основных принципов обучения «от простого к сложному» с очень важным принципом творческой деятельности - «самостоятельно по способностям». Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста; задания ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу

свободного и радостного творчества; играя в игры Никитина со своими детьми, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение - сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

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

Головоломки и лабиринты

Данные виды игр способствует развитию логического мышления, внимания и памяти.