

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 94»

Принята  
на Педагогическом совете  
протокол от 27.05.2025 г. № 4

Утверждена  
приказом заведующего муниципального  
бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения «Детский сад № 94»  
от 27.05.2025 г. № 52 а

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Сказочные лабиринты игры»  
для детей 4-7 лет**

Составитель: Чухарева А.В.

Каменск-Уральский городской округ

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ .....</b>	<b>3</b>
1.1 Пояснительная записка .....	3
1.2 Цели и задачи реализации Программы .....	5
1.3 Адресат Программы .....	6
1.4 Возрастные особенности детей .....	7
1.5 Планируемые результаты освоения Программы .....	9
1.6 Психолого - педагогическая диагностика .....	11
<b>2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....</b>	<b>12</b>
2.1 Учебный план.....	12
2.2 Содержание программы .....	13
<b>3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....</b>	<b>14</b>
3.1 Организационно – педагогические условия реализации Программы .....	14
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>16</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>17</b>

## 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая Программа «Сказочные лабиринты игры» (далее - программа) разработана для детей 4-7 лет. Программа направлена на развитие познавательно-творческих способностей детей, пространственного мышления средствами игровых технологий В. В. Воскобовича.

**Вид программы:** общеразвивающая, комплексная, уровень базовый.

**Актуальность программы:** Эффективное 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.

Интеллектуальный труд нелегок, и учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, мы педагоги должны помнить, что основной метод развития – проблемно – поисковый, а главная форма организации – игра.

А.С. Макаренко писал: «Игра имеет в жизни ребёнка такое же значение, как у взрослого деятельность – работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...».

Игра – это жизнь ребёнка, его существование, источник развития моральных качеств личности, его развитие в целом. Игра – в свете требования федеральной образовательной программы дошкольного образования – не развлечение, а особый метод образовательной деятельности, вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики – это лишение его главного источника развития. Игра – что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость, и познание, и творчество. Это то, ради чего ребёнок идет в детский сад.

Имя Вячеслава Вадимовича Воскобовича хорошо известно в наши дни любому дошкольному педагогу в России. Его развивающая методика под названием «Сказочные лабиринты игры» для детей, завоевала такую широкую популярность не зря. «Сказочные лабиринты игры» – это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности, это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика. В основу игр заложены три основных принципа: интерес, познание, творчество.

Технология «Сказочные лабиринты игры» – построение такой игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы - внимание, память, воображение, мышление, речь. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддержать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Игры В.В Воскобовича – необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми.

Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе.

**Новизна программы:** заключается в том, что используя развивающие игры Воскобовича В. В. в педагогическом процессе, педагоги, переходят от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития.

## **Возраст детей, участвующих в реализации программы.**

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (от 4 до 7 лет).

**Сроки реализации программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения и предполагает три этапа:

*подготовительный* – включает в себя диагностику знаний, обучение принципам работы с играми и пособиями В. В. Воскобовича, развитие мелкой моторики рук, знакомство с материалом программы, формирование навыков работы в коллективе;

*основной* - включает в себя освоение детьми основного материала программы;

*заключительный* – включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

## **1.2 Цели и задачи реализации Программы**

**Цель:** создание условий для развития познавательно-творческих способностей детей в игровой деятельности.

**Задачи:**

Воспитательные:

1. Воспитывать личностные качества: организованность, самоконтроль, умение доводить начатое дело до конца.
2. Воспитывать уважительное отношение к своему и чужому труду.

Развивающие:

1. Развивать процессы внимания, операции логического и творческого мышления, любознательность, мелкую моторику рук, глазомер.
2. Развивать мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение).
3. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
4. Развивать мотивацию к решению познавательных, творческих задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности.
5. Развивать произвольность в управлении двигательными и интеллектуальными процессами, переключаемость на разные виды деятельности.

6. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

Обучающие:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза.
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
5. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать и договариваться между собой в процессе решения игровых задач.

### **1.3 Адресат Программы**

**Программа ориентирована** на удовлетворение запросов родителей (законных представителей) и потребностей детей.

**Программа «Сказочные лабиринты игры» предназначена** для детей 4-7 лет, направлена на развитие познавательно-творческих способностей детей.

**Содержание** программы **способствует** развитию интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддержать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

1) Занятия составлены таким образом, что первая часть занятий направлена на развитие логического мышления, пространственного восприятия и креативности у детей.

2) Последующие части занятия направлены на развитие психических функций у детей: на углубление и расширение уже полученных навыков. Дети учатся работать с более сложными фигурами и задачами, что способствует развитию критического мышления и способности к решению нестандартных задач.

3) Также в процессе занятий акцент делается на сотрудничество и командную работу, что помогает развивать социальные навыки и умение взаимодействовать с другими.

4) Диагностика результатов работы.

#### **1.4 Возрастные особенности детей**

В среднем дошкольном возрасте связь мышления и действий сохраняется, но уже не является такой непосредственной, как раньше. Во многих случаях не требуется практического манипулирования с объектом, но во всех случаях ребенку необходимо отчетливо воспринимать и наглядно представлять этот объект. Внимание становится все более устойчивым, в отличие от возраста трех лет (если ребенок пошел за мячом, то уже не будет отвлекаться на другие интересные предметы). Важным показателем развития внимания является то, что к пяти годам появляется действие по правилу — первый необходимый элемент произвольного внимания. Именно в этом возрасте дети начинают активно играть в игры с правилами: настольные (лото, детское домино) и подвижные (прятки, салочки). В среднем дошкольном возрасте интенсивно развивается память ребенка. В 5 лет он может запомнить уже 5—6 предметов (из 10—15), изображенных на предъявляемых ему картинках.

В 5-6 лет внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 минут вместе с взрослым. Ребенок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задается взрослым. Объем памяти изменяется не существенно, улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства, ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и представлений о свойствах различных предметов и явлений. Возраст 5—6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребенком активным (продуктивным) воображением, которое начинает

приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предваряя ее. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность. Ребенок четко начинает различать действительное и вымыщенное.

В возрасте 6—7 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. Ребенок уже целенаправленно, последовательно обследует внешние особенности предметов. При этом он ориентируется не на единичные признаки, а на весь комплекс (цвет, форма, величина и др.). К концу дошкольного возраста существенно увеличивается устойчивость непроизвольного внимания, что приводит к меньшей отвлекаемости детей. Сосредоточенность и длительность деятельности ребенка зависит от ее привлекательности для него. Внимание мальчиков менее устойчиво. В 6—7 лет у детей увеличивается объем памяти, что позволяет им непроизвольно запоминать достаточно большой объем информации. Девочек отличает больший объем и устойчивость памяти.

Воображение детей данного возраста становится, с одной стороны, богаче и оригинальнее, а с другой — более логичным и последовательным, оно уже не похоже на стихийное фантазирование детей младших возрастов. Несмотря на то, что увиденное или услышанное порой преобразуется детьми до неузнаваемости, в конечных продуктах их воображения четче прослеживаются объективные закономерности действительности. Так, например, даже в самых фантастических рассказах дети стараются установить причинно-следственные связи, в самых фантастических рисунках — передать перспективу. При придумывании сюжета игры, темы рисунка, историй и т. п. дети 6—7 лет не только удерживают первоначальный замысел, но могут обдумывать его до начала деятельности.

В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщенных представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например,

при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребенок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений.

На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Предусматривается индивидуальная работа с детьми, обладающими различным уровнем психофизического и интеллектуального развития.

Количество детей в группе – до 10 человек.

Занятия проводятся 2 раза в неделю, во второй половине дня.

## **1.5 Планируемые результаты освоения Программы**

В результате освоения программы ребенок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т.д.);
- умеет выделять его по данным свойства, аргументировать свое решение;
- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;
- решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные подручные средства (пальцы, счетный материал, числовой отрезок);
- способен применить данные знания в другой ситуации, например, произвести расчет монетами (без сдачи);
- может составить текстовую задачу с опорой на наглядность, решить ее, записать решение, дать развернутый ответ;
- сравнивает группы предметов путем сопоставления и счета;
- отвечает на вопрос «На сколько больше (меньше)?»;
- имеет представление о различных величинах объекта (длина, площадь, вес, объем), о мерах и мерках этих величин;
- может использоваться в качестве мерки различные предметы. Например,

меркой длины (высоты) могут служить флагжи («Кораблик «Плюх-плюх»), мерные веревочки, клетка и т.д.;

- знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойство, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о ромбе, трапеции, четырехугольниках, многоугольниках;
- может разделить круг, квадрат на 2,4 равные части; хорошо конструирует по схеме, используя различные конструкторы;
- ориентируется на листе бумаги (8 направлений), способен выполнить графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знает времена года, дни недели; месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после);
- имеет представление о часах; определяет время с точностью до получаса;
- решает простые логические, комбинированные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

В целом, у дошкольника сформированы высокая познавательная активность и положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

Для проверки эффективности реализации программы используется диагностика определения уровня интеллектуально - творческих способностей у детей дошкольного возраста в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»».

## **1.6 Психолого - педагогическая диагностика**

Участие ребенка в психологической диагностике допускается только с согласия его родителей (законных представителей) в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» Ст. 44 п.2 (6,8)

В своей работе использую диагностическую методику для анализа эффективности использования технологии В.В. Воскобовича "Сказочные лабиринты" в образовательном процессе.

Диагностическая методика содержит процедуру проведения диагностического обследования детей средней группы (4-5 лет), старшей (5-6 лет) и подготовительной к школе группы (6-7 лет). Приложение 1.

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1 Учебный план

Учебный план по оказанию дополнительных платных образовательных услуг разработан с учетом требований нормативных документов.

#### **Режим оказания дополнительных платных образовательных услуг**

Организация образовательного процесса регламентируется Учебным планом и Графиком проведения занятий в порядке оказания дополнительных платных образовательных услуг в текущем учебном году, утвержденных приказом заведующего, которые разрабатываются и утверждаются образовательным учреждением самостоятельно.

Режим оказания дополнительных платных образовательных услуг устанавливается в соответствии с СанПиН

Проведение в Детском саду дополнительных занятий за счет времени, отведенного на прогулку и дневной сон, не допускается.

Программа рассчитана на 1 год обучение детей с 4 до 7 лет

#### **Учебный план.**

Дополнительная общеразвивающая программа	Количество занятий/часов в неделю / год	
	дошкольный возраст (4-7 лет)	
	Неделя	Уч. год
«Сказочные лабиринты игры»	2x30 мин	72 x 30 мин
<b>Всего</b>	<b>1 час</b>	<b>36 часов</b>

#### **Календарный учебный график.**

Этап образовательного процесса	Дошкольный возраст 4-7 лет
Начало учебного года	01 сентября
Продолжительность учебного года	36 недель
Продолжительность занятий	30 минут
Мониторинг	01.09.-06.09., 26.05.-30.05.
Окончание учебного года	31 мая

## 2.2 Содержание программы

Месяц	Тема занятия	Количество часов	Часов теории	Часов практики	Формы контроля
Сентябрь	Диагностика	1	0	1	Игра
	«Чудо-соты»	3	1	2	Игра
Октябрь	«Чудо крестики 2»	4	2	2	Наблюдение
Ноябрь	Квадрат Воскобовича (двуцветный)	4	2	2	Игра
Декабрь	«Чудо – цветик»	2	1	1	Самостоятельная работа
	«Четырёхцветный квадрат»	2	1	1	Игра
Январь	«Геоконт»	4	2	2	Игра
Февраль	«Геоконт»	1	0,5	0,5	Игра
	«Шнур – затейник»	3	1	2	Игра
Март	«Цифрятा – зверята»	2	1	1	Игра
	«Кораблик «Плюх – Плюх»	2	1	1	Игра
Апрель	«Кораблик «Плюх – Плюх»	1	0.5	0.5	Наблюдение
	«Математические корзинки 5»	3	1	2	Игра
Май	«Игровизор»	2	1	1	Игра
	Любые игры по выбору детей	1	0	1	Выставка
	Диагностика	1	0	1	Игра
Итого занятий в год		36	15	21	

### **3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

#### **3.1 Организационно – педагогические условия реализации Программы**

**Организация занятий.** Программа рассчитана на 72 ч в период с сентября по май. Занятия проводит педагог 2 раза в неделю во второй половине дня (продолжительность 30 мин.)

Группы комплектуются с учетом желания родителей и детей. Наполняемость группы не более 10 человек.

**Формы проведения занятий.** Занятия проводятся в группе. По форме работы все упражнения можно разделить на групповые и индивидуальные.

**Основные методы и приемы работы.** Все задания построены в форме игры или с учетом игровых моментов.

В процессе занятий используются различные **формы:** беседы, интерактивные экскурсии, дидактические игры, графические диктанты, виртуальные путешествия.

Для эффективной реализации Программы оборудована **развивающая предметно-пространственная среда**, обеспечивающая максимальную реализацию образовательного потенциала пространства.

Развивающая среда образовательной области познавательного развития, необходима для организации познавательной деятельности детей, в результате которой сформируются такие качества, как: любознательность, пытливость, самостоятельность, инициативность.

#### **Материальное обеспечение**

Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»

Игровой комплекс «МиниЛарчик»

Пособие «Набор цифр и знаков Ларчик», Пособие «Конструктор букв»

Пособие «Умные стрелочки Ларчик»

Графический тренажер «Игровизор» с приложениями

Игра «Математические корзинки 5»

Игра «Математические корзинки 10»

Игра «Счетовозик»

Игра «Кораблик Плюх-Плюх»

Игра «Кораблик Брызг-Брызг Ларчик»

Пособие «Теремки Воскобовича»

Игра «Читайка на шариках 1»

Игры-эрудиты «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»

Игра «Геоконт «Великан»

Игра «Геоконт «Малыш»

Игра «Геовизор»

Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный»

Игра «Змейка»  
Игра «Прозрачный квадрат»  
Сказка к «Прозрачному квадрату» «Нетающие льдинки Озера Айс»  
Игра «Прозрачная цифра»  
Игра «Чудо-Крестики 2»  
Игра «Чудо-Крестики 3»  
Игра «Чудо-Соты 1»  
Игра «Чудо-Цветик»  
Игра «Фонарики»  
Игра «Логоформочки 3»  
Игра «Логоформочки 5»  
Игра «Черепашки Пирамидка»  
Пособие «Разноцветные лепестки Ларчик»  
Игра «Конструктор букв Ларчик»  
Игра «Волшебная восьмерка 1»  
Игра «Волшебная восьмерка 3»  
Игра «Шнур-Затейник.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения умственного развития дошкольников. Программа «Сказочные лабиринты игры», рассчитана на детей 4-7 лет.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ананьев, Б. Г. Особенности восприятия пространства у детей [Текст]: / Б. Г. Ананьев, Е. Ф. Рыбалко. – М.: Просвещение, 1964. – 302 с.
2. Бережнова О. С. Оцените, какие новые кружки можно открывать в нашем детском саду // Журнал Справочник старшего воспитателя ДОУ. – 2018. - №6, с.8
3. Воскобович В. В. Методические рекомендации к игровым комплексам Коврограф «Ларчи» и «МиниЛарчик» [Текст]: В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – СПб, 2021
4. Методика обучения ориентировки в пространстве в старшем дошкольном возрасте [Электронный ресурс]: - Режим доступа: [https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00553700\\_0.html](https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00553700_0.html)
5. Развивающие игры В.В Воскобовича [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/09/11/razvivayushchie-igry-voskobovicha>
6. Теория и методика математического развития дошкольников: Учеб. Пособие [Текст]: / Е. И. Щербакова. – М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2005. - 392 с.

## Приложение 1

### Содержание и процедура проведения диагностического обследования

детей в средней группе (4-5 лет)

#### Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»

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

*Стимульный материал:* опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигуры (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается дорисовать фигурки, придумать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

*Критерии оценки результатов:*

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

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

8 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

(Приложение № 1 «Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»).

#### Задание 2. «ЛАБИРИИНТЫ»

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

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

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

*Критерии оценки результатов:*

0 баллов (низкий уровень) – ребёнок не справляется с заданием.

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

2 балла (высокий уровень) – ребёнок выполняет задание и может проследить путь к некому предмету самостоятельно.

### **Задание 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»**

*Цель:* диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

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

*Инструкция:* ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение путём наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путём проб, требуется помочь взрослого.

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

### **Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»**

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

*Стимульный материал:* половина листа бумаги формата А 4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1), простой или чёрный карандаш.

*Процедура проведения:* задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных на рисунке, воспроизвести картинки, изображённые на этом же рисунке.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

(Приложение № 2 «Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»).

### **Задание 5. «СТРЕЛОЧКИ»**

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

**Стимульный материал:** лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур-Малыш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

**Процедура проведения:** ребёнка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирного кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага вверх, два шага вправо».

**Критерии оценки результатов:**

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

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

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

(Приложение № 3 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

### **Задание 6. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»**

**Цель:** выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

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

**Процедура проведения:** придумать сказку о предложенных героях.

**Критерии оценки результатов:**

1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

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

### **Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРЫ»**

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

**Стимульный материал:** опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (5 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 5» или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

**Процедура проведения:** ребёнку предлагается фигурки превратить в образы. Подумать, какую картинку он сможет из них сделать, и дорисовать так, как не смог бы никто. Постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, спросить, что именно он изобразил (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура

оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

*Критерии оценки результатов:*

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

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

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

(Приложение № 4 – «Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»).

## **Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»**

*Цель:* определение сформированности ориентировке в пространстве, особенностей цветового восприятия.

*Стимульный материал:* лист бумаги, на котором изображены стрелочки, имеющие сложное направление – вверх вправо, вверх влево, вниз вправо, вниз влево.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющую направление «вверх вправо», зелёным цветом – имеющее направление «вверх влево», красным цветом – «вниз влево», жёлтым цветом – стрелочку по направлению «вниз вправо».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

(Приложение № 5 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

## **Задание 3. «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ»**

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

*Стимульный материал:* игра «Шнур-Малыш», шнурок.

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

#### **Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК СИММЕТРИЧНО»**

*Цель:* диагностика уровня развития наглядно - действенного мышления, организация деятельности у детей, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* 6 матриц без рамки, квадраты из игры «Прозрачный квадрат», простой или чёрный карандаш.

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

*Критерии оценки результатов:*

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

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналлов на величину до 0,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил всё задание, то есть нарисовал в пустых матрицах все шесть фигур, соблюдая симметрию.

#### **Задание 5. «ПРОДОЛЖИ РЯД»**

*Цель:* диагностика степени развития логического мышления, способности ребёнка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

*Стимульный материал:* приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 2), пластинки из игры «Прозрачный квадрат».

*Процедура проведения:* на листе дан ряд из трёх картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвёртую.

*Критерии оценки результатов:*

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

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

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 5 минут выполнил задание, то есть нашёл закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвёртую фигуру, соблюдая симметрию.

(Приложение № 6 «Стимульный материал к заданию «Продолжи ряд»).

## **Задание 6. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»**

*Цель:* диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

*Стимульный материал:* игра «Чудо – Крестики 2», альбом со схемами или схематичными рисунками в уменьшенном размере, трафарет к игре «Чудо – Крестики 2».

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

*Критерии оценки результатов:*

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

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

2 балла (высокий уровень) – ребёнок справился самостоятельно с заданием.

## **Задание 7. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»**

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

*Стимульный материал:* лист бумаги с изображением персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Вороны Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика, Девочки Дольки.

*Процедура проведения:* придумать сказку о предложенных героях.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

## **Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в подготовительной группе (6-7 лет)**

### **Задание 1. «ДОРИСУЙ ФИГУРУ»**

*Цель:* выявление творческого потенциала.

*Стимульный материал:* опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки 5» и игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

*Процедура проведения:* ребёнку даётся 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать это фигуры так, чтобы получилось какая-нибудь картинка. После выполнения даётся качественная и количественная

оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

*Критерии оценки результатов:*

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

8 – 14 баллов (средний уровень) – ребёнок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет воображаемый объект различными способностями.

5 – 21 балл (высокий уровень) – ребёнок рисунок несколько объектов по воображаемому сюжету.

(Приложение № 7 «Стимульный материал к заданию «дорисуй фигуру»).

## **Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»**

*Цель:* диагностика ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

*Стимульный материал:* лист бумаги, на котором изображено 12 стрелочек, имеющие сложное направление – левый верхний угол, правый верхний угол, левый нижний угол, правый нижний угол.

*Процедура проведения:* ребёнка просят закрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол, синим цветом – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зелёным цветом – в верхний левый угол, жёлтым цветом – в нижний правый угол. Остальные – любым цветом.

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – до 4 ошибок.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

(Приложение № 8 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

## **Задание 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»**

*Цель:* диагностика уровня развития наглядно-образного мышления ребёнка.

*Стимульный материал:* лист бумаги в клетку, на котором изображены 3 рисунка по клеткам, простой или чёрный карандаш.

*Процедура проведения:* ребёнку предлагается в правой части листа воспроизвести картинки, изображённые на этом же листе слева. Для этого ему даётся карандаш тёмного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: «Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам».

*Критерии оценки результатов:*

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 20 минут смог выполнить задание.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 20 минут, но в работе в его есть неточности: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположения рисунка.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выполнил задание менее чем за 20 минут, то есть нарисовал в левой части все три фигуры.