

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА № 27
«АЛЕНЬКИЙ ЦВЕТОЧЕК» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

295047 г.Симферополь ул. М. Донского ,18 тел. (0652) 48-92-15

e-mail sadik_alenkiy-cvetocek@crimeaedu.ru

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
МБДОУ №27 «Аленький цветочек»
от «_31_» _____08_____ 2023г.
Протокол № _1_

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий
_____ Ю.Б. Веремьева
«_31_» __08__ 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Всезнайка»**

Направленность: *естественнонаучная*

Срок реализации программы: *1 год*

Вид программы: *модифицированная*

Уровень: *базовый*

Возраст обучающихся: *5-7 лет*

Составитель: *Бекирова А.Р.*

Воспитатель высшей категории

г. Симферополь, 2023 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Наши воспитанники живут и развиваются в новую эпоху – в эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию детей дошкольного возраста – перехода от традиционного информационно-накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному развивающему обучению. Именно при развивающем образовании создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого мышления. Данная программа готовит детей к обучению в школе, осуществляя их интеллектуальное развитие.

Направленность дополнительной образовательной программы. Программа «Всезнайка» по функциональному назначению – учебно-познавательная. Использование интеллектуальных игр В.В. Воскобовича в практике ДОО обосновано в первую очередь тем, что они содержат целый комплекс развивающих игр, которые очень легко внедрить в привычный педагогический процесс. Кроме того, данная технология способствует реализации одного из главных принципов Федерального государственного образовательного стандарта: образование должно строиться на адекватных возрасту формах. А поскольку ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то технология В.В. Воскобовича может быть органично вплетена в образовательный процесс.

Актуальность программы. Созданием данной образовательной программы послужил социальный запрос родителей. Интеллектуальная готовность ребенка (наряду с эмоциональной психологической готовностью) является приоритетной для успешного обучения в школе, успешного взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Данная программа предоставляет возможность комплексно решать проблемы социальной адаптации детей старшего дошкольного возраста к новым условиям, направлена на создание комфортных условий для развития ребёнка, его мотивации к познанию, интеллектуальное развитие, укрепление его психического и физического здоровья через использование технологий здоровьесбережения.

Новизна программы. Новизна данной программы заключается в том, что она предполагает использование современных игровых технологий, позволяющих активизировать мыслительные процессы ребёнка.

Отличительные особенности программы. Образовательная программа «Всезнайка» отличается от других программ тем, что основной задачей ставит задачу формирования потребности ребенка в познании, что является необходимым условием не только для развития логического мышления, но и для полноценного развития ребенка и играет неоценимую роль в формировании детской личности.

В программе скомбинированы игра и сказка, что особенно привлекательно для дошкольников. Сказка – мотивация, способ заинтересовать ребенка, а в ходе игры реализуются образовательные задачи. 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.

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей. Это облегчает осуществление индивидуального и дифференцированного подхода разными специалистами в рамках образовательного процесса, поскольку в подгруппе обучаются дети с разным уровнем развития.

Обозначенные особенности интеллектуальных игр В.В. Воскобовича, их высокая эффективность и развивающая направленность в совокупности с многофункциональностью и универсальностью в использовании послужили основой для разработки дополнительной программы «Всезнайки».

Программа построена по учебному плану, что позволяет более эффективно и комплексно проводить занятия. Содержание программы предусматривает развитие психических процессов, математических представлений и логики с помощью технологии В.В. Воскобовича.

Педагогическая целесообразность программы продиктована необходимостью интеллектуального развития и подготовки к школе детей, посещающих и не посещающих дошкольные образовательные учреждения. Содержание учебных занятий направлено на выявление индивидуальных возможностей ребёнка, на развитие его интеллектуальной и эмоционально-волевой сферы.

Занятия с детьми строятся на интегрированной основе с широким использованием интеллектуальных игр, что позволяет устранить разного рода перегрузки.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 5 - 7 лет. Набор обучающихся осуществляется на добровольной основе. Состав - постоянный.

Объем и срок освоения программы. Курс обучения - 1 год. Количество учебных часов в год: 64 часа.

Уровень программы: базовый.

Формы обучения: обучение строится на игровой деятельности и носит практический характер.

Форма организации занятий – подгрупповая. Среднее количество воспитанников в подгруппе – 10 человек. Занятия проводятся в соответствии с возрастными и индивидуально-психологическими особенностями детей.

Особенности организации образовательного процесса. Игровые формы и методы, используемые в программе, позволяют детям легко включаться в процесс обучения, в коллективную деятельность, дают возможность усвоения математических понятий, а также способствуют всестороннему развитию личности.

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю, для детей 6 – 7 летнего возраста, воспитанников подготовительных групп детских дошкольных образовательных учреждений. Общее количество занятий в учебном году – 64. Продолжительность занятий 30 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы– повышение уровня интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста через систему развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи программы:

Образовательные:

• Формировать познавательные умения (умение добывать информацию, проводить самостоятельные исследования, сравнивать, давать оценки, формировать и высказывать суждения, делать умозаключения, аргументировать, доказывать свою точку зрения);

• Формировать у дошкольников с помощью развивающих игр мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.

• Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.

Развивающие:

- Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Укреплять интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.
- Развитие способности к саморегуляции поведения и проявления волевых усилий.

- Развитие и формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии) в процессе решения математических задач.

Воспитательные:

- Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого
- Воспитание умения устанавливать отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

1.3. Воспитательный потенциал программы

Структура каждого занятия в рамках Программы включает:

- мотивационный этап;
- основное содержание занятия – изучение нового материала;
- физкультминутка;
- закрепление нового материала;
- подведение итогов занятия / рефлексия.

Мотивационный этап может включать художественное слово, знакомство со сказочным персонажем, видео- или аудиостимуляцию и др., что позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроить на продуктивную деятельность.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия, объединенных общим сюжетом.

Физкультминутки позволяют детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новыми знаниями.

Рефлексия является логическим окончанием проделанной работы и служит стимулом для ее продолжения на следующем занятии.

1.4. Содержание программы

Учебный план

№	Разделы программы	Количество часов		
		Неделя	ме-сяц	Год
1	игры на развитие сенсорных способностей («Геоконт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки», «Коврограф Ларчик», «Волшебная	2	8	16

	восьмёрка»)			
2	игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка»)	2	8	16
3	игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка»)	2	8	16
4	игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат», «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»)	2	8	16
			Итого:	64

Тематическое планирование

№ п/п	Название тем	Цели	Количество часов
1	«Геоконт». Знакомство с игрой сказкой.	Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки(главы 3,7,9,10,11);познакомить с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников, назвать их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого(паутина треугольной формы, квадратной).	2
2	«Квадрат Воскобовича (двухцветный)». Конструирование геометрических фигур.	Развивать умение выкладывать многоугольники с объяснением; знакомство с понятием «пятиугольник» и складывание других пятиугольников из игрового квадрата. Превращение квадрата в конверт. Конверт «закрылся». На какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»?	2
3	«Кораблик брызг - брызг». Количественный счет.	Количество занятий 2. Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (7-10).	2
4	«Чудо - соты». Сложение предметов из частей по образцу.	Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части.	2

5	<p>«Прозрачный квадрат».</p> <p>Конструирование квадрата.</p>	<p>Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треуг., четырёхуг., прямоуг., трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра « кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом).</p>	2
6	<p>«Ларчик».</p> <p>Выкладывание на ковровине.</p>	<p>Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые».</p> <p>Придумать и выложить верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.</p>	2
7	<p>«Чудо - цветик».</p> <p>Выкладывание из головоломки.</p>	<p>Чтение сказочной истории, рассматривание чудачетика, сборка из лепестков точно такого. Знакомство с альбомом фигурок, выбрать понравившуюся, сложить, обвести карандашом и раскрасить. Выкладывание фигурок, придуманных детьми, составление рассказов.</p>	2
8	<p>«Прозрачная цифра».</p> <p>Конструирование цифры.</p>	<p>Продолжать учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой-схемой. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие;</p> <p>2,4,7-зелёные; 3,9-красные;</p> <p>6,8 – жёлтые.</p>	2
9	<p>«Шнур - малыш».</p> <p>Знакомство с приемом закручивания вокруг.</p>	<p>. Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнура- затейника», сплести узоры из трёх шнуров, написать цифры по образцу; графический диктант под диктовку (один шаг вправо, один шаг вниз и т.д.)</p>	2
10	<p>«Математические корзинки - 5».</p> <p>Количественный и порядковый счет.</p>	<p>Знакомство детей с героями</p> <p>Цифроцирка, с игрой. Продолжать обучать количественному и порядковому счёту, закрепить состав чисел первого десятка,</p> <p>Понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».</p>	2
11	<p>«Кораблик брызг - брызг».</p> <p>Определение пространственных отношений.</p>	<p>Определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (7-10).</p>	2
12	<p>«Ларчик».</p> <p>Чтение карточек -</p>	<p>Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих</p>	2

	схем.	отсутствие свойства (игры «Лев, Пони, Павлин, Лань», «Помоги Мишику»)..	
13	«Волшебная восьмерка». Прямой и обратный счет.	Закреплять умение считать в пределах 10; продолжать знакомить с изображением цифр; закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».	2
14	«Чудо - крестики». Восприятие цвета, формы, величины.	Выкладывание из деталей головоломки многоугольников, затем самолётов, бабочек и др.; Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ).	2
15	«Четырехцветный квадрат». Сложение многоугольников по схемам.	Конструирование детьми многоугольников, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного квадрата объёмных фигур по схеме сложения, придумать свои фигуры, сложить и назвать их.	2
16	«Ларчик». Ориентировка в пространстве.	Закрепить состав числа в пределах десяти (зад.№39), развивать воображение (зад.№33), дать понятие части и целого (зад.№47-50).	2
17	«Шнур - затейник». Вышивание шнуром слов.	Продолжаем работать по схемам «шнура-затейника»: Разгадывание загадок Филимона Коттерфильда: можно ли превратить кота в кита, волшебника в цветок (маг-мак) или быка в собаку (бык-дог) и т.п.; написание букв, цифр, слов по образцу или по собственному замыслу. Продолжать выполнять графические диктанты под диктовку взрослого.	2
18	«Счетовозик». Сравнение чисел первого десятка.	. Закрепить счёт в пределах десяти, учить считать до двадцати; познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел; учить решать примеры на сложение и вычитание, записывая их при помощи шнура.	2
19	«Геоконт». Конструирование предметных фигур по образцу.	Продолжаем выполнять задания Паука Юка. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков).	2
20	«Ларчик».	Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие	2

	Закрепление формы.	внимания); игра «Кого не хватает?» (развитие памяти); игра «Кто Следующий?» (развитие логического мышления); игра «Фантастическое животное» (развитие воображения)	
21	«Чудо - крестики». Конструирование предметных форм.	Дети складывают из деталей головоломки каждый свою фигуру, рассказывают о ней, затем объединяют их в одну сюжетную картину и придумывают рассказ.	2
22	«Прозрачный квадрат». Складывание квадрата из треугольников.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима	2
23	«Кораблик брызг - брызг». Знакомство с понятиями: вертикаль, диагональ, горизонталь.	Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да – Нет»(дети учатся задавать вопросы, развивается речь).	2
24	«Чудо - цветик». Определение на ощупь предметов.	Закрепить понятие целого и части: возьми в руки один лепесток Чудо-цветика. Сколько частей Цветика у тебя в руках?(одна из десяти, то есть одна десятая и т. д.). Сколько десятых долей составляют Двухглазку, Трёхглазку и т. д.	2
25	«Прозрачная цифра». Определение количества недостающих полосок.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима.	2
26	«Квадрат Воскобовича». Самостоятельное рассказывание сказки.	Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструируют из игрового квадрата многоугольники. Дети складывают предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы.	2
27	«Чудо - соты». Придумывание детьми разных фигур.	. Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.	2
28	«Счетовозик». Количественный и порядковый счет .	Закрепить образование чисел второго десятка, сравнение их; решение примеров в пределах двадцати; развитие мелкой моторики рук	2

29	«Геоконт». Строение паутинок.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геоконте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геоконте».	2
30	«Логоформочки». Классификация логоформочек.	Игры с двумя и тремя логоформами. Дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого.(классификация логоформочек – «вершки-корешки»	2
31	«Прозрачный квадрат». Создание из пластинок сюжетной картинки.	. Дети придумывают продолжение сказки «Нетаящие льдинки озера Айс».	2
32	«Геоконт» Придумывание сказки.	Строение паутинки. Перенос ее на бумагу дорисовываем и какой – либо персонаж и придумываем сказку.	2
	Всего:		64

Данный план призван структурировать работу педагога в рамках кружка с учетом индивидуально-психологических и возрастных особенностей воспитанников группы, а также программных образовательных задач.

В процессе планирования важно учитывать принципы регулярности, последовательности и повторяемости образовательных воздействий. Одна игра может планироваться на протяжении довольно длительного периода, но изменяются и усложняются задачи, для решения которых она используется.

Таким образом, предложенное планирование позволяет устранить отрицательный эффект неопределенности, сосредоточить внимание на главных задачах. Планирование связано с предупреждением ошибок - с одной стороны, и с необходимостью использования всех возможностей - с другой.

1.5. Планируемые результаты

1. Дети научатся обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

2. У детей будут сформированы основные мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.

3. Появятся навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, навыки взаимодействия друг с другом, дети научатся согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

4. Расширится представление о математических понятиях: о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, математической терминологии.

5. Дети научатся выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца, видеть проблему, самостоятельно принимать решения.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяет календарный учебный график, соответствующий нормам, утвержденным СанПиН к устройству, содержанию и организации режима работы ДОУ.

Содержание	Возраст 6-7 лет
Количество групп	1
Начало учебного года	1 сентября 2023 г.
Окончание учебного года	31 мая 2024 г.
Сроки проведения родительских организационных и тематических собраний	сентябрь, май
Продолжительность учебного года	
Всего недель	36
1-е полугодие	16
2-е полугодие	20
Продолжительность рабочей недели	5 дней
Дни занятий	понедельник, четверг
Время занятий	15.40
Недельная образовательная нагрузка занятий	1
Объем недельной образовательной нагрузки (минут)	30
Сроки проведения мониторинга	сентябрь, май
Периодичность показа деятельности	январь, май
Итоговое занятие	открытое занятие

2.2. Условия реализации программы

Материально-технические условия.

1. Помещение для проведения занятий, соответствующее санитарным нормам, демонстрационная доска, дидактический материал.
2. Магнитно-маркерная доска.
3. Мебель по количеству детей.
4. Принтер, ноутбук.
5. Комплекты дидактических игр В.В.Воскобовича:
 - Геоконт
 - «Игровой квадрат»
 - «Прозрачная цифра»
 - «Чудо- головоломка»
 - «Разноцветные – веревочки»
 - Математические корзинки
 - Коврограф Ларчик
 - Волшебная восьмерка
 - Кораблик «Брызг-Брызг»
 - Квадрат Воскобовича
 - «Змейка»
 - «Чудо-крестики»
 - Фиолетовый лес

Учебно-наглядные пособия:

1. Играем в математику. Использование технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. — 312 е.: ил. — (Серия «Сказочные лабиринты игры»),
2. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. - 360 е.: ил.
3. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы II всероссийской научно-практической конференции с международным участием / под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича. – СПб.: Свое издательство, 2014. – 172с.
4. Умные игры в сказках для малышей: Сказкотерапия для детей 3,5-5 лет. Парциальная программа / Под ред. О. М. Вотиновой.— Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020.184 е.: ил. (Серия «Сказочные лабиринты игры»)

5. Харько Т.Г. Развивающие игры Воскобовича В.В. Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» - успехи и проблемы // Дошкольная Педагогика. 2002. № 3(7).
6. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». ООО «РИВ», 2007. – 110с.

2.3 Формы аттестации

- контрольные занятия;
- итоговое занятие;
- открытые занятия для родителей.

Подведение итогов выполнения программы складывается из двух составляющих: внешней и внутренней деятельности коллектива.

Для подведения итогов реализации образовательной программы ежегодно используется мониторинг результатов освоения программы и результатов личностного развития. Он проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика». Основная задача мониторинга заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и влияние непосредственного образовательного процесса, организуемого в дошкольном учреждении, на развитие ребенка.

2.4 Список литературы

1. Играем в математику. Использование технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. — 312 е.: ил. — (Серия «Сказочные лабиринты игры»),
2. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. - 360 е.: ил.
3. Игры Воскобовича в работе учителя-логопеда: Метод, пособие / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. — СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2019. — 236 с.
4. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы II всероссийской научно-практической конференции с международным участием / под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича. – СПб.: Свое издательство, 2014. – 172с.
5. Умные игры в сказках для малышей: Сказкотерапия для детей 3,5-5 лет. Парциальная программа / Под ред. О. М. Вотиновой.— Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020.184 е.: ил. (Серия «Сказочные лабиринты игры»)
6. Харько Т.Г. Развивающие игры Воскобовича В.В. Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» - успехи и проблемы // Дошкольная Педагогика. 2002. № 3(7).
7. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». ООО «РИВ», 2007. – 110с.