**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 145»**

|  |  |
| --- | --- |
| ­  ПРИНЯТО | УТВЕРЖДАЮ |
| Педагогическим советом | Заведующий МДОУ«Детский сад № 145» |
| МДОУ«Детский сад № 145»  Протокол № 5 от 20.08.2021г. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_­­­­­­­­­­­­­­­Т.В. Воробьева  20.08.2021г. |
|  |  |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

**«МИР ОТКРЫТИЙ»**

Возрастная категория детей: 5-7 лет*(первый год обучения).*

Срок реализации программы ­- 1 год.

Автор-составитель программы:

Костерина Оксана Робертовна

учитель-дефектолог

высшей квалификационной категории

Ярославль, 2021

**Оглавление**

[1. Целевой раздел 3](#_Toc93913159)

[1.1. Пояснительная записка 3](#_Toc93913160)

[1.2. Возрастные и психологические особенности развития воспитанников, обучающихся по Программе 4](#_Toc93913161)

[1.2.1. Характеристика особенностей развития детей с ограниченными возможностями здоровья 5](#_Toc93913162)

[1.3.Цель и задачи Программы 8](#_Toc93913163)

[1.4. Принципы построения Программы 9](#_Toc93913164)

[1.5. Планируемый результат освоения Программы 9](#_Toc93913165)

[2.1. Тематическое планирование 10](#_Toc93913166)

[3. Организационный раздел 19](#_Toc93913167)

[3.1. Календарный планреализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы естественно-научной направленности «Мир открытий» 19](#_Toc93913168)

[3.2. План взаимодействия с семьями воспитанников 20](#_Toc93913169)

[3.3. Материально-техническое обеспечение Программы. 22](#_Toc93913170)

[4. Библиографический список 22](#_Toc93913171)

[5. Приложения 24](#_Toc93913172)

# 1. Целевой раздел

## **1.1. Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования естественно-научной направленности «Мир открытий» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов, регламентирующих функционирование системы дошкольного образования в Российской Федерации:

- Конвенция ООН о правах ребенка 1989 года;

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ № 1155 Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года);

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Постановление правительства № 527-п от 17.07.218 года Концепцияперсонифицированного дополнительного образования детей Ярославской области;

- Приказ департамента образованияЯрославской области от 27.12.2019 года №47-нп Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Ярославской области;

- Письмо департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12. 2006 № 06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей»;

 - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020№ 28«Об утверждении СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Срок реализации программы - 1 год.

## **1.2. Возрастные и психологические особенности развития воспитанников, обучающихся по Программе**

Игра в детском возрасте – норма. Ребёнок должен играть, даже если он делает самое серьёзное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения детейдошкольного возраста проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала воспитанников.

Игра – не только вид деятельности детей дошкольного возраста, но и средство их умственного и нравственного развития и воспитания. Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей, которым предстоит учиться в школе. Интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека. Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей по-прежнему остаётся актуальным на сегодняшний день. Детис развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Творческие качества личности и высокая культура мышления помогают ребёнку адаптироваться в различных жизненных ситуациях.

Большую роль в будущей жизни ребёнка дошкольного возраста играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они обладают большой инициативой, но вместе с тем успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя личную независимость суждений и действий.

Одним из необходимых условий создания комфортной обстановки в процессе организации образовательной деятельности с детьмиявляется доброжелательное, эмоционально окрашенное общение с педагогом. Игровые сюжеты и сказочные герои В.В. Воскобовича создают непринужденную обстановку и способствуют включению детей в образовательный процесс, обеспечивая стойкую мотивацию к совместной деятельности.

Настоящая Программа по развитию интеллектуально-творческих способностей детей 5-7 лет является дополнительной к образовательным программам дошкольного учреждения.

### **1.2.1. Характеристика особенностей развития детей с ограниченными возможностями здоровья**

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 145» посещают дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата в возрасте от 2 до 7 лет. Дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата (далее – ОДА) – это полиморфная в клиническом и психолого-педагогическом отношении группа, в этой группе выделяется 3 категории детей:

1. Дети, у которых нарушения ОДА обусловлены органическими поражениями нервной системы:

* дети с поражением головного мозга вследствие детского церебрального паралича, опухолями и травматическими повреждениями головного мозга;
* дети с поражением проводящих нервных путей (с параличами руки, кривошеей и т. п.);
* дети с поражением спинного мозга (последствиями полиомиелита, травмами).

Большинство детей данной категории имеют инвалидность.

1. Дети, имеющие сочетанные поражения нервной системы и опорно-двигательного аппарата вследствие родовых травм.
2. Дети, имеющие нарушения опорно-двигательного аппарата при сохранном интеллекте (с артрогриппозом, хондродистрофией, сколиозом и т.д.).

При всем разнообразии врожденных и рано приобретенных заболеваний и повреждений опорно-двигательного аппарата у большинства таких детей наблюдаются сходные проблемы. Ведущим в клинической картине является двигательный дефект (задержка формирования, недоразвитие, нарушение двигательных функций).

Группа дошкольников с двигательным дефектом не однородна - в нее входят дети с комплексными нарушениями развития: двигательными, речевыми и сенсорными расстройствами, а также специфическими нарушениями познавательной деятельности,интеллектуальными недостатками.

У детей отмечаются следующие нарушения речи: ОНР, ФФНР, недоразвитие речи при смешанных специфических расстройствах психологического развития.Выраженность дизартрических нарушений различна - от легких форм до тяжелых. В самых тяжелых случаях наблюдается анартрия, значительно реже алалия.

По состоянию интеллекта дети с двигательными нарушениями представляют крайне разнородную группу: одни имеют нормальный или близкий к нормальному интеллект, у других наблюдается задержка психического развития, у части детей имеются интеллектуальные недостатки.

Для детей с нарушениями двигательной сферы характерны разнообразные расстройства эмоционально-волевой сферы: у одних детей они проявляются в виде повышенной эмоциональной возбудимости, раздражительности, двигательной расторможенности, у других – в виде заторможенности, застенчивости, робости.

Для детей с комплексными нарушениями характерна замедленность, истощаемость психических процессов. У значительного количества детей отмечается низкая познавательная активность, что проявляется в пониженном интересе к заданиям, плохой сосредоточенности, медлительности и понижен­ной переключаемости психических процессов.

**Направления работы с детьми с нарушениями опорно-двигательного аппарата:**

− развитие двигательной сферы (общей моторики, функциональных возможностей кистей и пальцев рук, артикуляционной моторики), коррекция их нарушений;

− формирование игровой деятельности;

− развитие высших психических функций (внимания, мышления, памяти);

− развитие сенсорных функций. Развитие всех видов восприятия (зрительного, слухового, тактильно- кинестетического). Формирование сенсорных эталонов цвета, формы, величины, пространственных и временных эталонов, коррекция их нарушений;

− расширение запаса знаний и представлений об окружающем;

− развитие речевого общения с окружающими (со сверстниками и взрослыми);

− увеличение пассивного и активного словарного запаса, формирование связной речи. Развитие и коррекция нарушений лексического, грамматического и фонетического строя речи;

− формирование математических представлений;

− формирование продуктивных видов деятельности: изобразительной, конструктивной, элементов трудовой деятельности;

− подготовка детей к обучению в школе.

Особое внимание в ходе реализации Программы необходимо уделять соблюдению рекомендаций врача-ортопеда, который определяет правила посадки и передвижения ребёнка, рефлекс-запрещающие позиции (поза, которую взрослый придаёт ребёнку для снижения активности патологических рефлексов и нормализации мышечного тонуса), обеспечивающие максимально комфортное положение ребёнка в пространстве и возможность осуществления движений.

В связи с неоднородностью, различными вариантами и степенью выраженности нарушений развития детей с НОДА необходим дифференцированный подход к разработке организационных форм, видов и условий обучения.

## **1.3.Цель и задачи Программы**

**Цель:**всестороннее развитие личности детей дошкольного возраста, развитие их интеллектуально-творческих способностей через развивающие игры В.В. Воскобовича.

**Задачи**

**Обучающие:**

- познакомить детей авторскими играми В.В. Воскобовича и их героями, обогатить игровой опыт;

- обогатить и систематизировать представления об окружающем мире, математические представления;

- учить работать по схеме, ориентируясь на образец;

- учить ориентироваться в пространстве и на плоскости;

- формировать умение анализировать информацию и принимать верное решение;

- формировать у детей практические навыки работы с доской (Коврограф «Ларчик»).

**Развивающие:**

- развивать у ребёнка познавательный интерес, желание и потребностьк изучению нового;

- развивать воображение, креативность мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

- развивать у детей эмоционально-образное и логическоемышление;

- формировать представления (математические, об окружающем мире), речевыекомпетенции;

- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности.

**Воспитательные:**

- воспитывать интерес к новым играм, потребность в эмоциональном общении с педагогом и детьми по ходу игры;

- воспитывать желание откликаться на просьбу о помощи;

-воспитывать умение выслушивать ответы сверстников,не перебивая, контролировать свои действия;

- воспитывать умение работать в команде.

## **1.4. Принципы построения Программы**

Содержание базового образовательного процесса, многообразная развивающая предметно-пространственная средаявляются предпосылками к развитию исследовательской активности ребенка.

Основные принципы построения Программы:

* **Принцип поэтапности** - *«погружения»* в Программу.

Программа составлена с учетом возрастных особенностей ребенка.

* **Принцип динамичности.** Каждое задание необходимо творчески пережить и прочувствовать, только тогда сохранится логическая цепочка - от самого простого до заключительного, максимально сложного задания.
* **Принцип сравнений** подразумевает разнообразие вариантов решения детьми заданной темы, развитие интереса к поисковойработе с материалом с привлечением к данной теме тех или иных ассоциаций, помогает развитию самой способности к ассоциативному, а значит, и к творческому мышлению.
* **Принцип выбора** подразумевает творческое взаимодействие взрослого и ребенка при решении заданной темы без каких-либо определенных и обязательных ограничений, поощряется оригинальный подход к работе.

## **1.5. Планируемый результат освоения Программы**

В результате освоения Программы дети:

* умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять, эффективно усваиваются математические представления, развивается самостоятельность в принятии и выборе решений, развивается речь- доказательство, речевое общение;
* умеют выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца;
* умеют видеть проблему, самостоятельно принимать решения;
* имеют достаточный уровень развития мелкой моторики кистей рук.

**2. Содержательный раздел**

## **2.1.** **Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тема** | **К/ч** | | | | **Задачи** | **Методы и приемы** | **Оборудование и материалы** |
| **Теория** | **Практика** | | |
| **1.«Квадрат Воскобовича»**  **(двухцвет-**  **ный)** | 1 | 1 | | | Инструктаж по технике безопасности. Познакомить с некоторыми играми и героями (Малыш Гео, Лопушок, Ворон Метр);  учитьскладывать многоугольники; знакомить с понятием «пятиугольник». | Конструирование геометрических фигур с опорой на схему и по словесной инструкции,  складывание пятиугольников из игрового квадрата, превращение квадрата в конверт (конверт «закрылся»,  на какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»)? | Игры: «Квадрат Воскобовича» со схемами (адаптированными), «Фонарики Ларчик», «Волшебная восьмёрка».  Герои Фиолетового леса Малыш Гео, Лопушок, Ворон Метр. |
| **2.«Кораблик Брызг-Брызг»** | 1 | 1 | | | Познакомитьс игрой «Кораблик Брызг-Брызг» и её героями (Гусь-капитан и Лягушки- матросы);  закреплять понятия: высокий, низкий, средний, выше, ниже; длинный, короткий, средний, длиннее, короче. | Гусь - капитан загадываетзагадки на величину, дети отгадывают.  Игра «Да и нет» (дети учатся задавать вопросы). | Игра «Кораблик Брызг-Брызг», сказочные герои Гусь- капитан и Лягушки-матросы. |
| **3.«Геоконт»** | 1 | | 1 | | Познакомитьс игрой- сказкой, с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки (главы 3,7,9,10). | Познакомить с «именами» гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого(паутина треугольной формы, квадратной формы). | Игра «Геоконт» на каждого, комплект резинок, демонстрационный «Геоконт», карточки- схемы (авторские и адаптированные),  сказочный герой Паук Юк. |
| **4.«Чудо-соты».** | 1 | | 1 | | Учить сложению предметов из частей по образцу;  обучать пониманию отношения целого и части;  учить находить детали по 2,3 признакам; находить геометрические фигуры на ощупь и называть их. | Конструированиепредметных форм по схемам;  самостоятельное составление фигуры из заданных частей. | Комплекты игр  «Чудо-соты», карточки со схемами для конструирования. |
| **5.«Прозрачный квадрат».** | 1 | | 1 | | Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур;  развивать умение определять закономерность расположения фигур  в ряд. | Игра «Поможем Малышу Гео» (треугольник, четырёхугольник, прямоугольник, трапеция); выкладывание картинок с изображениями по схемам.  Игра «Кто быстрее сложит девять квадратов?» | Игра «Прозрачный квадрат» - комплект на двоих детей;  демонстрационные логические схемы (адаптированные).  Незримка Всюсь. |
| **6.«Коврограф Ларчик».** | 1 | | 1 | | Познакомить с Коврографом Ларчик и некоторыми приложениями к нему;  учить построению контуров геометрических фигур с помощью верёвочек;  учить уравнивать верёвочки. | Игры «Волшебный Коврограф», «Дострой фигуру», «Сделай одинаковые фигуры».  Придумывание и выкладывание верёвочками разных предметов, сопровождая рассказом. | Игровое пособие «Коврограф Ларчик» с приложениями, сказочный герой Малыш Гео. |
| **7.«Шнур-малыш».** | 1 | 1 | | | Познакомить с игрой-сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром. | Работа детей по схемам игры «Шнур- малыш», (сплести узоры из двух шнуров, написать цифры по образцу); Графический диктант (под диктовку: один шаг вправо, один шаг вниз и т.д.). | Игра «Шнур-малыш» на каждого,  схемы к игре «Шнур-малыш». |
| **8.«Математи-ческие корзинки»** | 1 | 1 | | | Познакомить детей с героями Цифроцирка. Игра «Математи-ческие корзинки-5»;  продолжать обучать количественному и порядковому счёту; закреплять состав чисел в пределах 5;  повторить понятия «больше-меньше» и действия «вычитание», «сложение». | Знакомство с героями Цифроцирка.  Игры «Математические корзинки-5», «Разложи корзинки», «Собери грибы в корзинки», «Задачи зверят-цифрят». | Игра «Математические корзинки-5»;  карточки с изображением зверят-цифрят. |
| **9.«Кораблик Брызг-Брызг»** | 1 | 1 | | | Учить определению высоты мачт (высокая, низкая, выше средней, чуть ниже высокой и т.д.);  закреплять порядковый и количественный счёт; закреплять состав числа в пределах 5-10;  продолжать решать логико-математические задачи в пределах 5-7. | Гусь - капитан загадывает загадки на величину, дети отгадывают;  игра «Да и нет» (дети учатся задавать вопросы и отвечать на них);  решение задач на состав числа (с использованием разноцветных флажков). | Игра «Кораблик Брызг-брызг» с героями,  игровое пособие «Коврограф Ларчик». |
| **10.«Волшебная восьмёрка»** | 1 | 1 | | | Познакомить с игрой «Волшебная восьмерка» с радужными гномами;  закреплять умение считать в пределах 5- 10;  продолжать знакомить с изображением цифр; закреплять состав чисел первого десятка;  закреплять понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение». | Игры «Построй цифру по схеме», «Назови загаданную цифру» (взрослый- ребёнок), «Найди свою пару и реши пример». | Игровое пособие «Коврограф Ларчик»,  игра «Волшебная восьмерка» на каждого + демонстрационная,  радужные гномы,  карточки-схемы для построения цифры, карточки-схемы для решения примеров (авторские). |
| **11.«Чудо-крестики 2».** | 1 | | 1 | | Познакомить с игрой «Чудо-крестики 2»;  закреплять умение конструировать по схеме, по образцу, по замыслу;  учить придумывать сказку к своей постройке. | Выкладывание из деталей головоломки многоугольников, самолётов, бабочек и др.;  игра «Придумай и расскажи». | Игра «Чудо-крестики 2» со схемами для конструирования (адаптированными);  сказочные герои Лопушок и Медвежонок Мишек. |
| **12. «Шнур- затейник»** | 1 | | 1 | | Работать по схемам игры «Шнур-затейник»   (разгадываниезагадок Филимона  Коттерфильда -  написание букв, цифр, слов по образцу или по собственному замыслу);  продолжать выполнять графические диктанты под диктовку взрослого. | Разгадывание загадок Филимона  Коттерфильда: можно ли превратить кота в кита, волшебника в цветок (маг-мак)  или быка в собаку  (бык-дог) и т.п.  Графический диктант. | Игра «Шнур-затейник» на каждого и схемы к игре,  сказочный герой Филимон Коттерфильд. |
| **13.«Геоконт»** | 1 | | 1 | | Продолжать конструирование фигур по картинкам, по схемам;  учить выполнять конструирование фигур на «Геоконте» по загадке взрослого. | Выполнение задания Паука Юка (распределение паутинок по длине: нужно выложить на Геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного).  Конструирование фигур на Геоконте по картинкам, по схемам, по загадке взрослого (взрослый называет координаты и перечисляет «имена» гвоздиков). | Игра «Геоконт» на каждого и комплект резинок, демонстрационный «Геоконт», карточки-схемы (авторские и адаптированные).  Сказочный герой Паук Юк. |
| **14.«Счетовозик»** | 1 | | 1 | | Познакомить с игрой  «Счетовозик» и её героем Магноликом;  закреплять счёт в пределах 10;  познакомить с числами второго десятка;  учить решать примеры на сложение и вычитание, «записывая» их при помощи шнура. | Игры со шнурком «Предыдущее, последующие», «Соседи числа»;  знакомство с образованием чисел второго десятка  с помощью шнурка; игра «Реши задачу и запиши решение». | Игра «Счетовозик» на каждого;  карточки-картинки с задачами. |
| **15. «Коврограф Ларчик».** | 1 | | | 1 | Продолжать знакомить с игровым пособием «Коврограф Ларчик» и с приложениями к нему;  развивать психические процессы. | Игры на развитие внимания, памяти, мышления и воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие внимания), игра «Кого не хватает?» (развитие памяти),  игра «Кто следующий?» (раз-витие логического мышления),  игра «Фантастическое животное» (развитие воображения). | Игровое пособие «Коврограф Ларчик» с приложениями. |
| **16.«Чудо-цветик»** | 1 | | | 1 | Познакомитьс игрой «Чудо-цветик»;  закреплять навыки конструирования по образцу, по замыслу;  развивать графические навыки, обрисовывая постройку по контуру;  развивать монологическую форму речи. | Чтение сказочной истории; рассматривание чуда-цветика (сборка из лепестков точно такого же цветика);  знакомство с альбомом фигур(выбрать понравившуюся, сложить, обвести карандашом и раскрасить);  выкладывание фигур, придуманных детьми, составление рассказов. | Игра «Чудо-цветик», сказочные герои  Малыш Гео и Лопушок, лист А4 и цветные карандаши на каждого ребёнка. |
| **17.«Прозрачная цифра»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Прозрачная цифра»;  учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой-схемой;  закреплять порядковый и обратный счет. | Складывание разноцветных и одноцветных цифр, пользуясь карточкой-схемой;  складывание цифр по алгоритму: 0, 1, 5-синие;  2, 4, 7 - зелёные; 3, 9 - красные;  6,8 - жёлтые.  Восстановление числового ряда в прямом и обратном порядке (по заданию). | Игра «Прозрачная цифра» с карточками- схемами. |
| **18.«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)** | 1 | | | 1 | Продолжать закреплять умение конструировать из игрового квадрата различные фигуры (используя схему-образец);  закреплять умение составлять загадки (описательные) про сконструированную фигуру. | Складываниепредметных форм;  выполнение конструирования по образцу;  сочинениеописательных загадок или сюжетных рассказов. | Игра «Квадрат Воскобовича» со схемами для конструирования (адаптированными), сказочный герой  Ворон Метр. |
| **19. «Складушки»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Складушки»;  закреплять умение прослушивать аудиозапись песен и проговаривать совместно звуки;  закреплять умение находить знакомые буквы в тексте и определять их количество;  находить картинки на заданный звук. | Прослушивание аудиозаписигласных и согласных звуков, слогов (проговаривание их совместно с аудиозаписью);  игра «Найди подходящую картинку» (на заданный звук);  игра «Посчитай буквы». | Игра «Складушки»,  аудиозапись песен к игре, сказочный герой  Попугай Беник. |
| **20. «Логофор-**  **мочки»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Логофор-  мочки»;  закреплять умение составлять целое из частей;  закреплять навыки конструирования по образцу, по замыслу;  развивать графические навыки обрисовывая постройку по контуру. | Игры с двумя и тремя логоформами  (дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого); классификация логоформочек –«вершки-корешки»; игра «Обведи по контуру». | Игра «Логофор-  мочки» и «Логофор-  мочки Ларчик»,  игровое пособие «Коврограф Ларчик», сказочные герои  Дракоша Лого и Лопушок,  лист А4 и карандаш на каждого ребёнка. |
| **21. «Ромашка»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Ромашка»;  развивать мелкую моторику пальцев рук;  закреплять умение образовывать короткие слова из длинного слова и читать их по слогам. | Игры «Придумай слово и запиши его» (с помощью шнурка), «Кто больше слов найдёт», «Исправь слово». | Игра «Ромашка» с веревочками,  сказочные герои Малыш Гео и Лопушок. |
| **22. «Игровизор»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Игровизор»;  закреплять пространственные понятия (верхний-нижний левый угол, верхний-нижний правый угол);  развивать графические навыки; закреплять умение ориентироваться на листе в клетку. | Знакомство с пространственными понятиями (верхний- нижний левый угол, верхний-нижний правый угол),  игры «Лабиринты букв», «Лабиринты цифр», «Столбики и строчки», «Найди нужную клетку». | Игра «Игровизор» с приложениями, маркеры и салфетки,  сказочный герой Околесик. |
| **23. «Фонарики»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Фонарики»;  закреплять умение конструировать по схеме;  закреплять умение давать характеристику деталям постройки (цвет, форма, величина);  развивать графические навыки. | Игры «Собери Фонарики», «Конструируй по схеме» (замыслу), «Из каких деталей твоя картина» (цвет, форма, величина, количество). | Игра «Фонарики», «Фонарики Ларчик»  лист А4 и карандаш на каждого ребёнка. |
| **24. «Снеговик»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Снеговик»;  развивать мелкую моторику пальцев рук;  закреплять умение образовывать короткие слова из длинного слова и читать их по слогам. | Игры «Придумай слово и запиши его» (с помощью шнурка), «Кто больше слов найдёт», «Исправь слово». | Игра «Снеговик» с веревочками,  сказочные герои Малыш Гео и Лопушок. |
| **25. «Теремки»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Теремки»; закреплять умение составлять слова и изменять слова, заменяя 1 букву, либо меняя буквы местами;  учить выполнять звуковой анализ слов из 3-4 звуков и зарисовывать схему слова. | Игры «Собери слово», «Поменяй слово», «Выполни анализ слова», «Запиши схему слова». | Игра «Теремки», листы в клетку, цветные карандаши. |
| **26. Логофор-**  **мочки»** | 1 | | | 1 | Продолжать закреплять умение составлять целое из частей;  закреплять навыки конструирования по образцу, по замыслу;  развивать ориентировку в пространстве по клеткам (столбики и строчки). | Игра «Логоформочки» (дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого);  игра «Найди фигуру» (ориентировка в пространстве по клеткам). | Игра «Логофор-  мочки» и «Логофор-  мочки Ларчик»,  игровое пособие «Коврограф Ларчик», сказочные герои  Дракоша Лого и Лопушок. |
| **27. «Игровизор»** | 1 | | | 1 | Продолжать закреплять пространственные понятия (верхний-нижний левый угол, верхний-нижний правый угол);  развивать графические навыки; закреплять умение ориентироваться на листе в клетку. | Игры «Лабиринты цифр», «Столбики и строчки», «Найди нужную клетку», «Обведи по контуру» (буквы, цифры). | Игра «Игровизор» с приложениями, маркеры и салфетки,  сказочный герой Околесик. |
| **28. «Фонарики»** | 1 | | | 1 | Продолжать закреплять умение конструировать по схеме;  закреплять умение давать характеристику деталям постройки (цвет, форма, величина);  развивать графические навыки. | Игры «Собери Фонарики», «Конструируй по схеме» (замыслу), «Из каких деталей твоя картина» (цвет, форма, величина, количество), «Выложи камешки соблюдая закономерность». | Игра «Фонарики», «Фонарики Ларчик»,  лист А4 и карандаш на каждого ребёнка. |
| **29. «Яблонька»** | 1 | | | 1 | Познакомить детей с игрой «Яблонька»;  развивать мелкую моторику пальцев рук;  закреплять умение образовывать короткие слова из длинного слова и читать их по слогам. | Игры «Придумай слово и запиши его» (с помощью шнурка), «Кто больше слов найдёт», «Исправь слово». | Игра «Яблонька» с веревочками,  сказочные герои Малыш Гео и Лопушок. |
| **30. «Игровизор»** | 1 | | | 1 | Продолжать  развивать графические навыки; закреплять умение ориентироваться на листе в клетку;  развивать психические процессы. | Игры «Найди нужную клетку», «Графический диктант», «Предметы окружающего мира». | Игра «Игровизор» с приложениями, маркеры и салфетки,  сказочный герой Околесик. |
| **31. «Теремки»** | 1 | | | 1 | Продолжать закреплять умение составлять слова и изменять слова, заменяя 1 букву, либо меняя буквы местами (сон-нос; кот-кит);  учить выполнять звуковой анализ слов из 3-4 звуков и зарисовывать схему слова. | Игры «Собери слово», «Поменяй слово», «Выполни анализ слова», «Запиши схему слова». | Игра «Теремки», листы в клетку, цветные карандаши. |
| **32. Итоговое занятие «Умники и умницы»** | 1 | | | 1 | Закреплять умение отгадывать логические загадки; закреплять умение ориентироваться в пространстве; закреплять умение восстанавливать числовой ряд от 1 до 10;  закреплять умение выполнять графический диктант по схеме;  закреплять умение конструировать по схеме. | Игры «Радужные конверты», «Собери числовой ряд», «Графический диктант», «Сложи картинку» (по выбранной схеме). | Конверты с загадками, цифры от 1 до 10, игровое пособие «Стрелочки», листы в клетку и карандаши (на каждого), игра «Фонарики», сказочные герои Радужные гномы. |
| **Итого:** | 32 | | | 32 |  |  |  |

# 3. Организационный раздел

## **3.1. Календарный планреализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы естественно-научной направленности «Мир открытий»**

Таблица 1

|  |  |
| --- | --- |
| Содержание | 5-7 лет |
| Количество групп | 2 |
| Начало учебного года | 1октября 2021г. |
| Окончание учебного года | 31 мая 2022г. |
| Сроки проведения родительских собраний | Октябрь, декабрь, май |
| **Продолжительность учебного года** | |
| Всего недель | 32 |
| Продолжительность рабочей недели | 5 дней |
| Дни занятий | Вторник,четверг |
| Время занятий | 15.30-16.00  16.05 – 16.35 |
| Недельная образовательная нагрузка | 2 часа |
| Длительность условного учебного часа (в минутах) | Не более 30 мин. |
| Периодичность показа деятельности | Декабрь, май |

Таблица 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Разделы программы | Количество часов | | |
|  | Неделя | Месяц | Год |
| 1 | Игры на развитие сенсорных способностей и счетных операций («Геоконт»/конструктор/, «Квадрат Воскобовича», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Змейка», «Фонарики», «Коврограф Ларчик» с приложениями, «Волшебная восьмёрка», «Математические корзинки», «Счетовозик», «Игровизор» с приложениями). | 2 | 8 | 16 |
| 2 | Игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Кораблик Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка», «Фонарики», «Фонарики Ларчик», «Логоформочки», «Коврограф Ларчик» с приложениями). | 2 | 8 | 16 |
| 3 | Игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат», «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес», «Волшебная восьмёрка» «Фонарики», «Фонарики Ларчик»). | 2 | 8 | 16 |
| 4 | Игры на развитие навыков чтения («Теремок», «Коврограф Ларчик» с приложениями, «Яблонька», «Ромашка», «Снеговик», «Читайка на шариках», «Игровизор» с приложениями, «Шнур- затейник»). | 2 | 8 | 16 |
|  |  |  | Итого: | 64 |

## **3.2. План взаимодействия с семьями воспитанников**

**Сентябрь-октябрь**

1. Знакомство родителей с сенсомоторной зоной «Фиолетовый лес» - центр развивающих игр, Коврографом Ларчик.

**Цель:** заинтересовать родителей, показать возможности игрового центра.

1. Анкетирование родителей «Ваши пожелания и ожидания от Программы».

**Цель:** выявить уровень ожиданияродителей от реализации программы «Мир открытий».

**Декабрь**

1. Игротека для детей и родителей «Чудо-головоломки».

**Цель:** расширить представление родителей об использовании плоскостных конструкторов.

1. Совместный групповой мини-проект «Эти забавные животные» (с использованием развивающих игр «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1,2,3») с составлением описательных рассказов.

**Цель:** развитие конструктивных навыков, воображения, связной речи детей при выполнении совместной работы.

**Май**(заключительное)

Оценка эффективности реализации программы:

**-** итоговое занятие «Умники и умницы»;

- мультимедийная презентация: «В Фиолетовом лесу сказка не кончается, пока с нами В.В. Воскобович – игры продолжаются»;

- вручение грамот, призов, дипломов воспитанникам и родителям.

**Цель:** предоставление возможности продемонстрировать результативность проделанной работыв ходе итогового занятия.

## **3.3. Материально-техническое обеспечение Программы.**

Средства реализации Программы – комплекты развивающих игр Воскобовича, сказочные герои фиолетового леса:

Таблица 3

|  |  |
| --- | --- |
| Развивающие игры | Сказочные герои |
| 1. «Геоконт».  2. «Игровой квадрат».  3. «Прозрачная цифра».  4. «Счетовозик»  5.  «Разноцветные – веревочки».  6. «Математические корзинки».  7. «Коврограф Ларчик».  8. «Волшебная восьмерка».  9. «Кораблик Брызг-Брызг».  10. «Квадрат Воскобовича».  11. «Игровизор».  12. «Чудо-крестики».  13. «Фиолетовый лес».  14. «Яблонька».  15. «Снеговик».  16. «Ромашка».  17. «Шнур-малыш».  18. «Шнур-затейник».  19. «Чудо-соты».  20. «Логоформочки».  21. «Прозрачный квадрат».  22. «Теремки».  23. «Складушки». | 1. Малыш Гео.  2. Лопушок.  3. Гусь-капитан.  4. Лягушки-матросы.  5. Паук Юк.  6. Медвежонок Мишек.  7. Филимон Коттерфильд.  8. Магнолик.  9. Попугай Беник.  10. Околесик.  11. Дракоша Лого.  12. Радужные гномы. |

# 4. Библиографический список

1. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Воронеж, 2009.
2. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. СПб., 2000.
3. Васильева В.Н. Игра- путь к познанию предметного мира. Д/п, 2008, №6.
4. Петровский В.А., Ярошевский М.Г. Основы теоретической психологии.М. Инфа-М, 1998.
5. Васильева М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду. М.Мозаика-Синтез, 2005.
6. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей. – СПб.: Питер, 2002.
7. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. С.-П.: ООО РИВ, 2007.
8. Давидчук А. Н.,Селихова Л.Г. Дидактическая игра – средство развития дошкольников 3-7 лет. Методическое пособие. Издательство ТЦ «Сфера» 2017.
9. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр Воскобовича В. В. Д/п., 2008, №10.
10. Новикова В.П. Математика в детском саду. М.,Издательство«Мозаика-Синтез», 2007.
11. Нищева Н.В. Обучение грамоте детей дошкольного возраста. Парциальная программа, 2016.
12. Петерсон Л.Г. Игралочка. Практический курс математики для дошкольников. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
13. Сажина С.Д. Составление рабочих учебных программ для ДОУ. ТЦ «Сфера», 2006.
14. ХарькоТ.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки Фиолетового леса. – СПб.: Детство Пресс, 2013.
15. Цуканова С.П., Л.Л.Бетц. Учим ребенка говорить и читать. Конспекты занятий по развитию фонематической стороны речи и обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста. Издательство «Гном»,2017.

# 5. Приложения

**Приложение 1.** Контрольно-измерительные, оценочные, дидактические материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир открытий».

**Приложение 2.** Таблица уровня знаний, практической подготовки

обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир открытий» (результаты фиксируются в начале и середине программы).

**Приложение 3.** Таблица уровня знаний, практической подготовки уровня воспитанности обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир открытий».

(результаты фиксируются в конце программы).

**Приложение 1.**

**Контрольно-измерительные, оценочные, дидактические материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир открытий»**

Для определения достижения детьми планируемых результатов используется следующая диагностическая методика:

**Шкала оценки:**

* высокий уровень освоения программы (ВУ);
* средний уровень освоения программы (СУ);
* низкий уровень освоения программы (НУ).

**Промежуточный контроль:**

1. Тестирование детей с целью выявления интереса к развивающим играм **Воскобовича,** приобретения детьми собственного опыта.

2. Диагностирование детей по выявлению уровня сформированности специализированных умений и навыков.

3. Организация практической деятельности с учетом **программного**

содержания каждого года обучения и индивидуальных особенностей детей.

4. Оценивание полученных знаний *(в форме квеста,* ***игры****, путешествий).*

**Критерии:**

**Низкий уровень** – ребенок затрудняется в ответах на вопросы по **программному содержанию.** Пользуется помощью взрослого. Словарный запас беден. Не активен.

**Средний уровень** – в **рассказе**ребенок допускает пропуск, логические ошибки, но исправляет их сам при помощи взрослых или сверстников. Проявляется интерес к играм, но недостаточно активен.

**Высокий уровень** – ребенок владеет играми, речевыми умениями, активен и самостоятелен. В общении инициативен: задает вопросы, делится впечатлениями, привлекает к общению детей.

**Итоговый контроль:**

**Задание 1. «Дорисуй фигуры»**

*Цель:* определение особенностей развития креативности.

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

*Процедура проведения:* ребенку предлагается фигурки превратить в образы, дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получилась картинка. Нужно постараться, чтобы рисунки получились необычными. После того как ребенок дорисовал, предложить объяснить, что именно он нарисовал. (объяснение ребенка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (1 – низкий уровень, 2 балл – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

***Критерии оценки результатов:***

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

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

3 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей, образ фигуры является второстепенной частью рисунка.

**Задание 2. «Стрелочки»**

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

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

*Процедура проведения:* ребенку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющую направление «вверх-влево»; зеленым цветом – «вверх-вправо»; красным – «вниз-влево»; желтым – «вниз-вправо».

***Критерии оценки результатов:***

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 баллов (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

**Задание 3. «Графический диктант»**

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

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

*Процедура проведения:* ребенок выполняет шнуровку: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

***Критерии оценки результатов:***

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

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

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

**Задание 4. «Повтори рисунок симметрично»**

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

*Стимульный материал:* игра «Прозрачный квадрат», простой карандаш.

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

***Критерии оценки результатов:***

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

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 10 мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 11.5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 мин. выполнил все задания, то есть нарисовал в пустых матрицах все 6 фигур, соблюдая симметрию.

**Задание 5. «Продолжи ряд»**

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

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

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

***Критерии оценки результатов:***

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

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

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

**Задание 6. «Конструирование по схеме»**

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

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

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

***Критерии оценки результатов:***

1 баллов (низкий уровень) – ребенок не справился с заданием.

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

3 балла (высокий уровень) - ребенок самостоятельно справился с заданием.

**Задание 7. «Придумай сказку»**

*Цель:* выявление степени развития речевых способностей ребенка.

*Стимульный материал:* лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса» – Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика.

*Процедура проведения:* ребенку дается 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат»). И предлагает подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая-нибудь картинка.

***Критерии оценки результатов:***

1 балл (низкий уровень) – ребенок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишен дополнительных деталей.

2 балла (средний уровень) – ребенок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет изображаемый объект различными особенностями.

3 балла (высокий уровень) – ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

**Практическая подготовка (применение полученных компетенций).**

**Итоговое занятие «Умники и умницы»**

*Цель:* Развитие познавательных способностей и математических представлений детей на основе развивающих игр В. В. Воскобовича.

*Задачи:*

*Образовательные:*

- закрепить знания цветов радуги;

- формировать на уровне образа представления о геометрических фигурах (треугольник, квадрат, прямоугольник, многоугольник).

*Развивающие:*

- развивать мелкую моторику пальцев рук;

- развивать внимание, моторную память, пространственное и творческое воображение, речь;

- активизировать ассоциативно-творческое мышление.

*Воспитывающие:*

- воспитывать познавательный интерес, любознательность, усидчивость, готовность прийти на помощь.

**Критерии:**

Высокий уровень освоения программы (ВУ): ребёнок самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения.

Средний уровень освоения программы (СУ): ребёнок находит новые пути решения поставленных задач с помощью педагога.

Низкий уровень освоения программы (НУ): без педагога ребёнок не способен привнести в процесс новое, создать самостоятельный продукт.

**Уровень развития и воспитанности учащихся**

*Оценочные материалы для определения уровня развития и воспитанности детей.*

**Критерии воспитанности:**

**1.Коллективная ответственность:** проявляет активность и заинтересованность при участии в массовых мероприятиях учебного характера (выставках, конкурсах, итоговых занятиях и др.)

Предлагает помощь в организации и проведении мероприятий. Участвует в выполнении коллективных работ.

**2.Умение взаимодействовать с другими членами коллектива**: Неконфликтен. Не мешает другим детям на занятии. Предлагает свою помощь другим детям.

**3. Стремление к самореализации социально адекватными способами:** стремится к саморазвитию, получению новых знаний, умений, навыков. Проявляет удовлетворение своей деятельностью. С желанием показывает другим результаты своей работы.

**4. Соблюдение нравственно-этических норм:** соблюдает правила этикета. Развита общая культура речи. Проявляет общую культуру своей внешности. Выполняет правила поведения на занятиях кружка.

**Система оценок названных поведенческих проявлений**:

0 баллов – не проявляется,

1 балл – слабо проявляется,

2 балла – проявляется на среднем уровне,

3 балла – высокий уровень проявления.

**Оценка уровня развития и воспитанности детей:**

12-10 баллов - высокий уровень (ВУ)

9-8 баллов - средний уровень (СУ)

7 и менее баллов - низкий уровень (НУ)

**Приложение 2**

**Таблица уровня знаний, практической подготовкиобучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей**

**Программе «Мир открытий»**

(Результаты фиксируются в начале и середине программы)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И. ребенка | Вводный контроль | Промежуточный контроль | |
| Выполнение творческих заданий по разделам программы | Игротека  «Чудо-головоломки» |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |

**Приложение 3**

**Таблица уровня знаний, практической подготовки**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И. ребенка | Уровень практической  подготовки | Уровень развития и воспитанности | | | | | Итоговый уровень |
| Коллективная ответственность | Умение взаимодействовать с другими членами коллектива | Стремление к самореализации | Соблюдение нравственно-этических норм | Итоговый показатель |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**и уровня воспитанности обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир открытий»**

(Результаты фиксируются в конце программы)