



ПРИКАЗ

от 25.09.2024г.

№ 157

г.Ижевск

Об организации и предоставлении платных
образовательных услуг в МБДОУ № 248

В целях удовлетворения спроса на дополнительные платные образовательные услуги, выявленного среди родителей (законных представителей) обучающихся МБДОУ, и привлечения дополнительных внебюджетных средств для обеспечения и улучшения функционирования МБДОУ, повышения профессионального мастерства педагогов, в соответствии со ст. 101 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации", Постановлением Правительства РФ от 15.09.2020г № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг, Уставом МБДОУ

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Организовать в МБДОУ № 248 с 01.10.2024г. с учетом результатов проведения анкетирования родителей (законных представителей) обучающихся предоставление платных образовательных услуг за рамками образовательной программы дошкольного образования МБДОУ № 248 (утв. приказом руководителя МБДОУ № 248 от 30.08.2024г. № 139).
2. Утвердить перечень платных образовательных услуг и образовательных программ по ним на 2024/2025уч. г.:

Наименование ПОУ

Наименование дополнительной образовательной программы

ПОУ по художественной направленности
«Чудо лепка»

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности по
развитию у детей дошкольного возраста
технике пластилиновой живописи
«Чудо лепка» (средняя группа)

ПОУ по художественной направленности
«Фантазия»

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности по

ПОУ по художественной направленности «Соленая фантазия»	освоению детьми нетрадиционных способов рисования «Фантазия» (подготовительная группа) Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию у детей дошкольного возраста мелкой моторики, творчества посредством тестопластики «Солёная фантазия» (первая младшая группа)
ПОУ по художественной направленности «Мир творчества»	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию у детей творческих способностей «Мир творчества» (вторая младшая группа)
ПОУ по художественной направленности «Мастерская шитья»	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по освоению детьми дошкольного возраста навыков шитья «Мастерская шитья» (подготовительная группа)
ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Ловкие пальчики»	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста навыков письма «Ловкие пальчики» (старшая группа)
ПОУ по художественной направленности «Голосок»	Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию вокальных данных, творческих способностей, исполнительского мастерства у детей 5-6 лет «Голосок» (старшая группа)
ПОУ по художественной направленности «Волшебное тесто»	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по развитию у детей дошкольного возраста мелкой моторики, творчества посредством тестопластики «Волшебное тесто» (первая младшая группа)
ПОУ по художественной направленности «Мастерилка»	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности по освоению детьми

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Умняшки»**

дошкольного возраста нетрадиционных техник ручного труда и рисования «Мастерилка» (средняя группа)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемышлительных способностей

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Умные игры»**

«Умняшки» (вторая младшая группа)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемышлительных способностей «Умные игры» (средняя группа)

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Стемики»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемышлительных способностей «Стемики» (средняя группа)

ПОУ по социально-гуманитарной направленности **«Занимательная логика»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемышлительных способностей «Занимательная логика» (средняя группа)

3. Утвердить учебный план ПОУ на 2024/2025уч. г. (приложение № 1).
4. Утвердить календарный учебный график на 2024/2025уч. г. (Приложение 2).
5. Утвердить расписание предоставления ПОУ на 2024/2025 уч. г. (Приложение 3).
6. Утвердить план работы организатора ПОУ на 2024/2025 уч. г. (Приложение 4).
7. Заключение в срок до 30.09.2024г. договоры на оказание платных образовательных услуг со следующими педагогами:

Сиговой Ириной Александровной- воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Умняшки», «Занимательная логика», «Стемики»),
Артемьевой Наталией Анатольевной- воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Ловкие пальчики»), Зянкиной Татьяной Николаевной- воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Умные игры», ПОУ художественной направленности

«Мастерилка»), Власовой Натальей Юрьевной - воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Фантазия»), Алексюниной Ксенией Петровной- музыкальному руководителю МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Голосок», Державиной Ульяной Петровной - воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Мастерская шитья»), Трефиловой Наталией Анатольевной - воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Мир творчества»), Кочкаревой Татьяной Сергеевной - воспитателю МБДОУ № 248 (ПОУ по художественной направленности «Соленая фантазия»), Чураковой Наталии Геннадьевной-воспитателем МБДОУ № 248 (ПОУ художественной направленности «Волшебное тесто»), Чернявской Ольгой Сергеевной- воспитателю МБДОУ № 248 (ПОУ художественной направленности «Чудо лепка»), ведение табеля учета посещаемости детей, соблюдение правил ПБ и техники безопасности на занятиях, обеспечение пособиями и материалами обучающихся.

8. Заключить в срок до 30.09.2024 договоры с родителями (законными представителями). Ответственный – старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна.
9. Оформить информационный стенд “О платных образовательных услугах в МБДОУ № 248. Ответственный старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна. Срок – 30.09.2024г.
10. Контроль качества предоставляемых услуг, составление расписания занятий, учет посещаемости услуг и оплаты услуг возложить на старшего воспитателя МБДОУ № 248 Губайдуллину Эльмиру Рамзильевну.
11. В срок до 30.09.2024г. обеспечить подготовку помещений и необходимого оборудования, оснащения, пособий. Ответственный: старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна
12. Провести инструктаж для педагогов дополнительного образования по технике безопасности во время проведения занятий. Ответственный – старший воспитатель МБДОУ № 248 Губайдуллина Эльмира Рамзильевна .
15. Контроль исполнения настоящего приказа оставляю за собой.

Заведующий МБДОУ № 248

О.В.Кузнецова

С приказом ознакомлена: _____

Э.Р.Губайдуллина

ПРИНЯТА:
Решением педагогического совета
Протокол от 30.08.2024 № 1

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом заведующего
МБДОУ № 248
от 25.09.2024г. № 157

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности по освоению детьми
дошкольного возраста речемыслительных способностей
«Занимательная логика»»**

(Срок реализации программы: 1 год)

Адресность (возраст детей): 4-5 лет
Разработчик: воспитатель Сигова Ирина Александровна

г.Ижевск, 2024г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности по освоению детьми дошкольного возраста речемыслительных способностей «Занимательная логика» Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 248» разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 25.11.2022 N 1028 "Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования"
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 21 апреля 2023 г.);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи
- Приказ Министерства Образования и науки Удмуртской Республики от 23.06.2020г. № 699 «Об утверждении целевой модели развития системы дополнительного образования у детей в Удмуртской Республике»
- Уставом Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 248».
- Программа Развития МБДОУ «Детский сад № 248».
- Постановление Правительства РФ от 15 сентября 2020 г. N 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг".

Образовательная программа «Занимательная логика» обеспечивает развитие интеллекта, используя различные навыки от пространственного мышления до распознавания образов, развивая в то же время способности к решению задач и памяти, выработки индивидуальной тактике решению игровых задач.

В дошкольном возрасте познания у ребёнка происходит эмоционально- практическим путём. Каждый дошкольник маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Ребёнок стремится к активной деятельности и важно не дать этому стремлению угаснуть, способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребёнка и отвечает его природе, тем успешнее идёт его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления.

Игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. В игре становится доступным сложные и, казалось бы непосильные задачи. Игра создаёт свободные и неформальные ситуации, приглашающие ребёнка активно участвовать в них. Игры служат прекрасным дополнением, углубляющим и развивающим знания и навыки ребёнка. Играя, ребёнок сможет много раз встретиться с одним и тем же, не испытывая при этом скуки и не занимаясь заучиванием и зубрёжкой. Помимо этого игры могут стать источником удовольствия, развлечения и информации.

Использование развивающих игр, в том числе и игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия

для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач. Современные дети живут и развиваются в эпоху новых технологий. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не только владение знаниями, но и в первую очередь умение добывать эти знания самому и оперировать ими, мыслить самостоятельно и творчески. Развитие умений получать, перерабатывать и практически использовать полученную информацию и лежит в основе программы STEM-образования. Использование на занятиях элементов технологий STEM-образования развивает у детей любознательность и познавательную активность; необходимость самим определять для себя интересную задачу, выбирать способы и составлять алгоритм ее решения, умение критически оценивать результаты - вырабатывают инженерный стиль мышления; коллективная деятельность вырабатывает навык командной работы.

Программа имеет **социально- гуманитарную направленность.**

Уровень программы Ознакомительный

Дошкольное образование

Актуальность программы

Настоящая программа обращена к актуальной проблеме психологического стимулирования и актуализации процесса развития познавательной сферы дошкольников. **Актуальность** данной темы заключается и в том, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание условий, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, качества ума, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. **Актуальность** состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Психологи доказали, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственными положительными эмоциями, не становятся полезными. У детей дошкольного возраста преобладает образное мышление. Они хотят и могут жить по закону сказки, игры. Почему так часто можно увидеть картину: у малыша много игрушек, а он не играет ими? Причина тому, конечно не одна, но чаще всего главная причина в том, что игрушки уже себя "исчерпали". Элемент новизны исчез. А он-то и привлекает ребёнка в первую очередь. Становится очевидным: **нужны игры нового типа**, игры, моделирующие сам творческий процесс и создающий свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта. Такими играми нового типа и являются развивающие игры, которые при своём многообразии объединены под общим названием и не случайно: они все исходят из общей идеи и обладают характерными возможностями:

1. Каждая игра представляет собой набор задач.
2. Задачи даются в разной форме: в виде модели, плоского рисунка, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности: от простого к сложному.
4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей, поэтому игры могут возбуждать интерес ребёнка в течении многих лет.
5. Постепенное возрастание трудности задач позволяет ребёнку идти вперёд и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности.
6. Нельзя поэтому объяснять ребёнку способ и порядок решения задач. Осуществляя решение практически, ребёнок учиться всё брать сам из реальной действительности.

7. Нельзя требовать и добиваться, чтоб с первой попытки ребёнок решил задачу.
8. Решение задачи предстаёт перед ребёнком не в абстрактной форме ответа, а в виде рисунка, узора и т.д., т.е. в виде видимых и осязаемых вещей.

Это позволяет самому проверить точность выполнения задания.

9. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями. а позволяет составлять новые варианты заданий. т.е. заниматься творческой деятельностью.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться до "потолка" своих возможностей, где развитие идёт более успешно.

В развивающих играх- в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребёнок может подняться до "потолка" своих возможностей. Знания, данные в занимательной форме игры, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче, чем те, которые сопряжены с долгими «бездушными» упражнениями. Простая и всем, казалось бы, ясная мысль, но, как это часто бывает, легко сказать, но трудно сделать. Вот почему проблема детской игры является одной из самых **актуальных** проблем детской психологии и педагогики. Актуально, как никогда ранее.

Основные задачи, которые ставит В.В.Воскобович в своей технологии, это:

- эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи;
- постоянное и постепенное усложнение игр, что позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимального развития
- продуктивная деятельность, осуществляется в " зоне ближайшего развития", т.е. ребёнок должен в любой игре получать какой-то предметный результат;
- раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Таким образом развивающим играм Воскобовича характерны следующие черты:

- широкий возрастной диапазон участников (от 3 до 7 лет)
- многофункциональность, т.е. с помощью одной игры можно решать большое количество общеобразовательных задач;
- творческий потенциал каждой игры.

Игры В.В.Воскобовича способствуют наилучшему формированию представлений. развивают речь детей. Эти игры дают возможность ребёнку самостоятельно придумывать и тут же творчески воплощать свои идеи в действительность. Дети, переключаясь с одного вида деятельности на другой, чувствуют себя свободно, раскованно, их увлекает игра.

Интеллектуальные и речевые способности детей дошкольного возраста интенсивно развиваются в том случае, если образовательная деятельность осуществляется в системе постоянного и постепенного усложнения игр. Поэтому усложнение материала идёт по трём направлениям:

1. выбор игр соответствующих интересам и возможностям детей в данный период ;
2. подбор развивающих заданий к играм, дающих возможность осуществлять образовательные задачи;
3. постепенное включение в игровую познавательную деятельность всего спектра игр, входящих в каждый комплект.

Таким образом, ребёнку постоянно предлагается более сложный материал, что интенсивно развивает его возможности.

У детей, занимающихся по этой методике, очень хорошо развиты память и мышление, умение сосредоточиться находится на высоком уровне.

Настоящая программа описывает курс развития интеллектуально – творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги. Программа разработана на основе источников, приведённых в списке литературы.

Данные игры совершенствуют память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление и речь. Технология «Сказочные лабиринты игры» в первую очередь

направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка-дошкольника. От научения зависит не только психическое развитие, но и биологическое созревание организма.

Используя элементы технологий STEM-образования, дети помимо математики, экспериментирования с живой и неживой природой, LEGO - конструирования исследуют робототехнику и программирование, знакомятся с дидактической системой Ф. Фребеля.

У детей, занимающихся по этой методике, очень хорошо развиты память и мышление, умение сосредоточиться находится на высоком уровне.

Настоящая программа описывает курс развития интеллектуально – творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги. Программа разработана на основе источников, приведённых в списке литературы.

Данные игры совершенствуют память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление и речь.

Отличительные особенности программы:

Программа способствует социальной адаптации дошкольников, предоставляя им новые возможности взаимодействия в ДОУ, и является основой для дальнейшего развития дошкольников. Программа направлена на обеспечение познавательного развития каждого ребенка, что достигается за счет учета индивидуальных особенностей детей как в вопросах организации, так и в формах и способах взаимодействия с ребенком (проявление уважения к его индивидуальности, чуткости к его эмоциональным состояниям, поддержка его чувства собственного достоинства и т. д.). В технологии используется проблемно-игровая методика познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста с акцентом на развитие универсальных, речевых, творческих способностей детей, интеграции образовательного содержания и игровых форм взаимодействия взрослого с детьми.

Новизна данной программы заключается в том, что в ней выстраивается единая линия занятий по целенаправленному развитию познавательной сферы ребёнка.

Разработана система творческих заданий, которая целенаправленно развивает познавательные процессы детей, в течение всего периода обучения ребёнка. Систематическое выполнение целенаправленно подобранных нестандартных заданий, задач, упражнений будет оказывать положительное влияние не только на качество знаний по программному материалу, но и на активизацию познавательной деятельности; значительно расширяет объём и концентрацию внимания.

Новизна заключается и в том, что развивающие игры рассмотрены как вид деятельности раннего уровня психического развития ребенка и как одно из наиболее действенных средств формирования у него представлений об окружающем мире. Новизна опыта состоит в создании системы использования занимательных развивающих, интеллектуальных игр, нацеленных на развитие логического мышления детей, познавательных интересов в процессе воспитания и обучения на современном уровне.

Новизна применения STEM-технологий на занятиях с детьми выражается в введение дошкольника программирования и робототехники; ориентирование навыков восприятия информации с помощью зрительных и слуховых анализаторов; введение дошкольника в основы математики и теории вероятности; развитие пространственного мышления, изучения основ картографии, базовой астрономии; формирование базовых понятий и навыков в криптографии.

Новизна и практическая значимость:

-произведен анализ игр В.В.Воскобовича с целью определения видов игр, наиболее эффективно способствующих оптимизации развития интеллектуальных способностей детей

-предложена практико-ориентированная модель развития интеллектуальных способностей детей

- разработаны методические рекомендации для педагогов
- отмечена эффективность применения современных технологий в обучении и воспитании детей (развитие способностей к программированию активизирует мыслительные процессы ребёнка, рождает интерес к творческому решению поставленных задач, изобретательности и самостоятельности, инициативности, стремление к поиску нового и оригинального, а значит, способствует развитию индивидуальности личности ребёнка, умению эффективно работать вместе, в команде).

Педагогическая целесообразность

Каждое занятие строится по одной сюжетной линии, с включением сказочных героев. Предполагается обязательное разнообразие различных видов деятельности, включение игры, игротехнических приемов. Большое место отводится действиям с предметами. Выдвигая перед ребенком определенную задачу, ей придаётся познавательный характер, вызывая у ребенка самостоятельный поиск, построение простейших умозаключений, подводят его к определенным предположениям. В таком процессе экспериментирования дети выступают как исследователи, они познают скрытые связи и отношения предметов, а так же учатся контактировать и оказывать содействие и помощь друг другу или сказочным персонажам.

Учитывая вышеперечисленные обстоятельства в рамках комплексной программы используется разнообразные формы проведения занятий, соответствующих дошкольному возрасту: беседа, игра, эстафета, конкурс, соревнование.

Адресат программы

Условия приёма в группу: Набор детей в группу зависит от желания ребенка и его родителей.

Сведения об участниках программы:

Программа рассчитана на детей среднего дошкольного возраста на один учебный год.

Она предполагает активное участие родителей, педагогов.

Наполняемость групп: Программа работы объединения рассчитана на одгогодиное обучение. Количество детей в группе для освоения программы от 4-20 человек.

Возраст детей: от 4 до 5 лет с учетом санитарно-гигиенических требований к учебным занятиям, возрастных особенностей, компетенций детей.

Возрастная характеристика

К пяти годам складывается «психологический портрет» личности, в котором важная роль принадлежит компетентности, в особенности интеллектуальной (это возраст «почемучек»), а также креативности.

Физическое развитие

В этом возрасте продолжается рост всех органов и систем, сохраняется потребность в *движении*. Двигательная активность становится целенаправленной, отвечает индивидуальному опыту и интересу, движения становятся осмысленными, мотивированными и управляемыми. Сохраняется высокая эмоциональная значимость процесса деятельности для ребенка, неспособность завершить ее по первому требованию. Появляется способность к регуляции двигательной активности. У детей появляется интерес к познанию себя, своего тела, его строения, возможностей. У детей возникает потребность действовать совместно, быстро, ловко, в едином для всех детей темпе; соблюдать определенные интервалы во время передвижения в разных построениях, быть ведущим. Уровень функциональных возможностей повышается.

Позитивные изменения наблюдаются в развитии *моторики*. Дошкольники лучше удерживают равновесие, перешагивая через небольшие преграды, нанизывает бусины (20 шт.) средней величины (или пуговицы) на толстую леску.

В 4-5 лет у детей совершенствуются *культурно-гигиенические навыки* (хорошо освоен алгоритм умывания, одевания, приема пищи): они аккуратны во время еды, умеют правильно надевать обувь, убирают на место свою одежду, игрушки, книги. В элементарном самообслуживании (одевание, раздевание, умывание и др.) проявляется самостоятельность ребенка.

Социально-личностное развитие

К 5 годам у детей возрастает интерес и потребность в *общении, особенно со сверстниками*, осознание своего положения среди них. Ребенок приобретает способы взаимодействия с другими людьми. Использует речь и другие средства общения для удовлетворения разнообразных потребностей. Лучше ориентируется в человеческих отношениях: способен заметить эмоциональное состояние близкого взрослого, сверстника, проявить внимание и сочувствие. У детей формируется потребность в уважении со стороны взрослого, для них оказывается чрезвычайно важной его похвала.

Это приводит к их повышенной обидчивости на замечания. Повышенная обидчивость представляет собой возрастной феномен. Совершенствуется умение пользоваться установленными формами вежливого обращения.

В *игровой деятельности* появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. В процессе игры роли могут меняться. В этом возрасте начинают появляться постоянные партнеры по игре. В общую игру может вовлекаться от двух до пяти детей, а продолжительность совместных игр составляет в среднем 15-20 мин.

Ребенок начинает регулировать свое поведение в соответствии с принятыми в обществе нормами; умеет довести начатое дело до конца (соорудить конструкцию, убрать игрушки, правила игры и т. п.) - проявление произвольности.

У детей начинает формироваться способность контролировать свои эмоции в движении, чему способствует освоение ими языка эмоций (гаммы переживаний, настроений). Эмоциональность пятилетнего ребенка отличается многообразием способов выражения своих чувств: радости, грусти, огорчения, удовольствия. Ребенок способен проявить сочувствие, сопереживание, которое лежит в основе нравственных поступков.

К 5-ти годам в элементарном выполнении отдельных поручений (дежурство по столовой, уход за растениями и животными) проявляется самостоятельность.

Познавательное-речевое развитие.

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

В *речевом развитии* детей 4-5 лет улучшается произношение звуков (кроме сонорных) и дикция. Речь становится предметом активности детей. Они удачно имитируют голоса животных, интонационно выделяют речь тех или иных персонажей. Интерес вызывают ритмическая структура речи, рифмы.

Развивается грамматическая сторона речи. Дети занимаются словотворчеством на основе грамматических правил. Речь детей при взаимодействии друг с другом носит ситуативный характер, а при общении со взрослым становится внеситуативной.

В *познавательном развитии* 4-5 летних детей характерна высокая мыслительная

активность. 5-ти летние «почемучки» интересуются причинно-следственными связями в разных сферах жизни (изменения в живой и неживой природе, происхождение человека), профессиональной деятельностью взрослых и др., то есть начинает формироваться представление о различных сторонах окружающего мира. К 5-ти годам более развитым становится восприятие. Дети оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Они могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку - величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве. Возрастает объем памяти. Дети запоминают до 7-8 названий предметов. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение и т.д. Начинает развиваться образное мышление. Дети оказываются способными использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач. Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15-20 минут.

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

Художественно-эстетическое развитие

На пятом году жизни ребенок осознаннее воспринимает произведения художественно-изобразительно-музыкального творчества, легко устанавливает простые причинные связи в сюжете, композиции и т.п., эмоционально откликается на отраженные в произведении искусства действия, поступки, события, соотносит увиденное со своими представлениями о красивом, радостном, печальном, злом и т.д. У ребенка появляется желание делиться своими впечатлениями от встреч с искусством, со взрослыми и сверстниками. Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность. Дети могут самостоятельно придумать небольшую сказку на заданную тему.

Значительное развитие получает изобразительная деятельность. Рисунки становятся предметным и детализированным. В этом возрасте дети рисуют предметы прямоугольной, овальной формы, простые изображения животных. Дети могут своевременно насыщать ворс кисти краской, промывать по окончании работы. Графическое изображение человека характеризуется наличием туловища, глаз, рта, носа, волос, иногда одежды и ее деталей. Дети могут вырезать ножницами по прямой, диагонали, к 5 годам овладевают приемами вырезывания предметов круглой и овальной формы. Лепят предметы круглой, овальной, цилиндрической формы, простейших животных, рыб, птиц.

Практическая значимость

Практическая значимость изучаемого предмета обуславливается тем, что обучающийся проходит путь от простого увлечения игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления облегчает процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Преимущества программы

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе –

развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления.

Благодаря тому, что развивающая игра является для ребенка активной и осмысленной деятельностью, в которую он охотно и добровольно включается, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным опытом и достоянием.

Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка

Развивающие игры В.В.Воскобовича - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление...

А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся в школе, лучше ориентируются в социуме.

STEM-образование предусматривает введение дошкольника в основы программирования и робототехники, что определяет дальнейшие перспективы знакомства с основами программирования, в условиях школьного обучения.

Объём программы: 62 ак.ч

Срок освоения программы: 1 год

Режим занятий:

Занятия по данной программе проводятся два раза в неделю. Продолжительность одного занятия **20** минут с перерывом на отдых.

Формы организации:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность

Структура занятия разнообразна; это могут быть тематические (посвященные изучению одной темы) и комплексные занятия.

Программа учитывает индивидуальные запросы и личные возможности детей дошкольного возраста.

Цель программы: Всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, развитие его интеллектуально – творческих и речевых способностей через развивающие игры.

Задачи программы:

Обучающие:

Формировать умение анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, обдумывать и планировать свои действия. формирование представлений (математических, об окружающем мире), речевых умений; оказывать помощь в развитии математических и речевых умений; способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремлению к познанию нового; формировать начальные представления об окружающей действительности

Развивать познавательные способности детей дошкольного возраста путем вовлечения в научно-техническое творчество.

Развивающие:

Развивать внимание, речь, память, логическое мышление, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения. развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое; развивать воображение, креативность

мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения); гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал; развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. развивать умение наблюдать, исследовать окружающий мир; развивать воображение, креативное мышление (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко и оригинально);

Воспитательные:

Воспитывать объективное отношение к себе, умение работать в группе, положительную мотивацию к обучению в школе. содействовать психическому развитию

Цели и задачи технологии раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО, а именно:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое, развивает творческое воображение, развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности, знакомит детей с различными геометрическими формами.
2. Учит играть, общаясь друг с другом (социально-коммуникативное развитие).
3. Развивает умение составлять диковинные картины и узоры из геометрических фигур (художественно-эстетическое развитие).
4. Путешествуя по лабиринтам этой игры вместе со сказочными персонажами, ребёнок словесно описывает путешествие героев (речевое развитие).
5. Развивает мелкую моторику руки и зрительную память (физическое развитие).

Принципы построения программы:

1. Принцип психологической комфортности.
2. Принцип подбора и сочетания различных видов деятельности.
3. Принцип доступности.
4. Принцип постепенности.
5. Принцип учёта индивидуальных особенностей детей.
6. Принцип деятельности (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми).
7. Принцип творчества- приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.
8. Принцип эмоционального стимулирования(похвала, опора на положительные качества ребёнка).
9. Принцип соответствия развивающей среды особенностям саморазвития и развития дошкольника.

Учебный план для детей 4-5 лет.

мес	занятия	Тема занятия и используемые игры	теория	практика	все го	Формы контроля
Октябрь	1	Тема: «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-крестики» (стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра
	2	Тема «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)	0,3	0,7	1	
	3	Тема «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»	0,3	0,7	1	
	4	Тема «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина) Дары Фребеля «Подарим куклам бусы	0,3	0,7	1	
	5	Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео. Робопчелка «Пчелка-строитель»	0,3	0,7	1	
	6	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Бац»	0,3	0,7	1	
	7	Коврограф	0,3	0,7	1	
	8	«Лепестки»	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	
Ноябрь	1	Тема «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик») стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения
	2	«Чудо - цветик» Дары Фребеля «Ручеек»	0,3	0,7	1	

	3	Тема «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») <i>(стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)</i>	0,3	0,7	1	я заданий Игра
	4	Чудо - цветик» «Кораблик «Плюх - Плюх» Робопчелка «Бусы для Ньюши»	0,3	0,7	1	
	5	Тема «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)	0,3	0,7	1	
	6	«Кораблик «Плюх - Плюх»Квадрат Воскобовича»	0,3	0,7	1	
	7	Тема: «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо- цветик») <i>стр. 21«Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	8	Тема «Умные пчелки» Игра использованием пчелы Bee-bot Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Игра в правильном порядке»	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	
Декабрь	1	Тема: «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный) <i>стр. 23 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	Наблюдени е Анализ детских работ Анализ выполнени я заданий Игра Демонстра ционные формы: выставки
	2	«Квадрат Воскобовича»(двухцветный) «Разноцветные веревочки»	0,3	0,7	1	
	3	Тема: «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») <i>стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</i> Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Соответствие»	0,3	0,7	1	
	4	«Чудо - цветик»Квадрат Воскобовича»	0,3	0,7	1	
	5	Тема: «Как друзья разгадывали загадки Краб- Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») <i>стр. 27«Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	

	6	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик» Дары Фребеля «Волшебный мешочек»	0,3	0,7	1	
	7	Тема: «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») <i>Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	8	«Разноцветные веревочки» Робопчелка «Спасатели»	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	
Январь	1	Тема: «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор» <i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	Наблюдени е Анализ детских работ Анализ выполнени я заданий Игра
	2	Квадрат Воскобовича(двухцветный) «Кораблик «Плюх - Плюх» Робопчелка «Проверь себя»	0,3	0,7	1	
	3	Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») <i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт» 2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i>	0,3	0,7	1	
	4	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Геоконт»	0,3	0,7	1	
	5	«Чудо крестики1» «Геоконт» Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Счет и сортировка»	0,3	0,7	1	
	6	Квадрат Воскобовича(двухцветный) «Кораблик «Плюх - Плюх»	0,3	0,7	1	
		Всего:	1,8	4,2	6	
Февраль	1	Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки») <i>3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)» 4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</i>	0,3	0,7	1	Наблюдени е Анализ детских работ Анализ выполнени я заданий Игра
	2	«Лепестки» «Математические корзинки 5»	0,3	0,7	1	

	3	Тема: «Найди фигуру» («Танграм», «Геокопт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42) Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Сложение»	0,3	0,7	1	
	4	«Кораблик «Плюх - Плюх» Дары Фребеля «Разложи по цветам»	0,3	0,7	1	
	5	Тема: «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталон цвета», «Прозрачный квадрат») <i>Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	6	«Чудо - цветик» «Чудо - соты 1» Робопчелка «Искатели приключений»	0,3	0,7	1	
	7	Тема: «Волшебные превращения счетных палочек»	0,3	0,7	1	
	8	Тема «Умные пчелки» Игра использованием пчелы Bee-bot	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	
Март	1	Тема: «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор» <i>Стр. 60 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	Наблюдени е Анализ детских работ Анализ выполни я заданий Игра
	2	«Геокопт» «Чудо - цветик» Дары Фребеля «Второй дар»	0,3	0,7	1	
	3	Тема: «Как малыш Гео нашел грибы» ««Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры») <i>Стр. 65 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	4	«Математическыекорзинки 5» «Шнур- затейник»	0,3	0,7	1	
	5	Тема: «Как Медвежонок Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудо-соты», «Танграм») <i>Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»</i> Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Сделай поезд»	0,3	0,7	1	
	6	Квадрат Воскобовича(двухцветный) «Чудо - цветик» Робопчелка «Остров сокровищ»	0,3	0,7	1	

	7	Тема: «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») <i>Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	8	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - крестики»	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	
Апрель	1	Тема: «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») <i>Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	Наблюдение Анализ детских работ Анализ выполнения заданий Игра
	2	«Прозрачная цифра» «Геоконт» Дары Фребеля «Третий дар»	0,3	0,7	1	
	3	«Игровизор» «Черепашки» Робопчелка «Чей малыш»»	0,3	0,7	1	
	4	Тема: «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор») <i>Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	5	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик» Лиляктическая игра «SUPER sorting set» «Победитель получает все»	0,3	0,7	1	
	6	Тема: «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», » пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт») <i>Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3 0,3	0,7 0,7	1 1	
	7	Тема: «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм») <i>Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	8	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик»	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	

Май	1	Тема «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик») <i>Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	Наблюдени е Анализ детских работ Анализ выполнени я заданий Игра
	2	«Математическыекорзинки 5» Квадрат Воскобовича (двухцветный)	0,3	0,7	1	
	3	Тема: «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки») Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Виды животных»	0,3	0,7	1	
	4	«Прозрачныйквадрат» «Геоконт» Дары Фребеля «Второй дар»	0,3	0,7	1	
	5	Тема: «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «Колумбово яйцо») <i>Стр. 109 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	6	Тема: «Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже». («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») <i>Стр. 114 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	7	Тема «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») <i>Стр. 118 «Сказки Фиолетового леса»</i>	0,3	0,7	1	
	8	Путешествие в фиолетовый лес Робопчелка «Прогулка по лесу» Итоговая диагностика	0,3	0,7	1	
		Всего:	2,4	5,6	8	
		Итого:	18,6	43,4	62	

***Продолжительность занятия составляет академический час**

Содержание учебного плана

Средняя группа

месяц	занятия	Тема занятия и используемые игры	Задачи
Октябрь	1	Тема: «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-крестики» (стр. 12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<i>Обучающие:</i> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; • упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку. <i>Развивающие:</i> • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
	2	Тема «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр. 14 «Сказки Фиолетового леса»)	<i>Обучающие:</i> • познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; • учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. • учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат» <i>Развивающие:</i> • развивать пространственные представления (слева – справа, сверху – внизу); • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.

3	Тема «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»	<i>Обучающие:</i> • развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; • пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое). <i>Развивающие:</i> • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. • Развивать сенсорные представления, конструктивные навыки <i>Воспитательные</i> • формировать навыки саморефлексии; • воспитывать нравственные и волевые качества.
4	Тема «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина) "Дары Фрёбеля" «Подарим бусы куклам»	<i>Обучающие:</i> • закреплять навык счета в пределах 5; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <i>Развивающие:</i> • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам. <i>Воспитательные:</i> • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
5	Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео. Робопчелка «Пчелка-строитель»	Продолжить знакомство с грой. Знакомиться со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек

	6	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Бац»	Группировка фигур по цвету (красный, зеленый), определение размера (большой, маленький), решение простых задач на изменение размера, понимание пространственных характеристик «слева» и «справа». Складывание прямоугольника и треугольника путем сгибания квадрата пополам, по горизонтали и вертикали. Изучаем: понятие чисел и счет
	7	Коврограф	Поиск фигур по размеру (маленький и большой) составление по образцу горизонтального ряда по цветам радуги. Поиск геометрических фигур по цвету и размеру, сравнение по форме. Сравнение по форме, получение нового образа за счет перемещения предмета в пространстве (перевернуть).
	8	«Лепестки»	Поиск геометрических фигур по цвету и размеру, сравнение по форме. Сравнение по форме, получение нового образа за счет перемещения предмета в пространстве (перевернуть).
Ноябрь	1	Тема «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо- цветик») <i>стр.64 Г.М.Бондаренко</i> «Развивающие игры в ДОУ»	<i>Обучающие:</i> • познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик». <i>Развивающие:</i> • формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк». <i>Воспитательные:</i> • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.

2	«Чудо - цветик» "Дары Фрёбеля" «Ручеек»	Составление целого из двух, трех, четырех частей, отсчитывание необходимого количества предметов (один - четыре). Составление силуэта «растение» путем наложения частей на схему по образцу; придумывание названий цветам. Знакомство с геометрическими формами «шар»
3	Тема «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») (стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)	<i>Обучающие:</i> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика. <i>Развивающие:</i> • упражнять в количественном счете, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»; • развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); • продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений. <i>Воспитательные:</i> • приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе.
4	Чудо - цветик» «Кораблик «Плюх - Плюх» Робопчелка «Бусы для Нюши»	Творческое конструирование силуэтов «цветы», придумывание названий и составление простых описательных рассказов. Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа -налево», сравнение по цвету.

5	Тема «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокоонт»)	<i>Обучающие:</i> • познакомить детей с новой игрой «Геокоонт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок • учить ориентироваться на плоскости <i>Развивающие:</i> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геокоонт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. <i>Воспитательные:</i> • предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.
6	«Кораблик «Плюх - Плюх» Квадрат Воскобовича»	Умение восстановить в памяти и переделать в речи содержание предшествующей образовательной ситуации, определение высоты, количества предметов, тренировка мелкой моторики рук, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Складывание знакомых фигур разного цвета за счет перемещения частей в пространстве.
7	Тема: «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик») стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». <i>Развивающие:</i> • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развитие пространственного и логического мышления, воображения; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». <i>Воспитательные:</i> • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.

8	8	Тема «Умные пчелки» Игра использованием пчелы Bee-bot Дидактическая игра «SUPER sorting set» В правильном порядке»	<i>Обучающие:</i> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». • Учить детей осуществлять приемы программирования <i>Развивающие:</i> • Развивать логическое мышление, пространственное мышление, память; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». «Животные», «Фигуры». • Учить сортировать и классифицировать предметы <i>Воспитательные:</i> воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.
	1	Тема: «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный) <i>стр. 23 «Сказки Фиолетового леса»</i>	<i>Обучающие:</i> • продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); • учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий. <i>Развивающие:</i> • развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, • продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; • формировать планирующую функцию речи. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы.
	2	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки»	Сравнение по форме и цвету, складывание из квадрата прямоугольников разного цвета. Определение длины трех предметов (веревочек).

3	Тема: «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты». <i>Развивающие:</i> • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). <i>Воспитательные:</i> • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.
4	«Чудо - цветик»Квадрат Воскобовича» Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Соответствие»	Составление силуэтов «елочка» путем наложение частей на схему по образцу, сравнение их по высоте и ширине. Самостоятельное складывание фигуры «конфета» Изучать счет, соответствие слов и предметов
5	Тема: «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») стр. 27 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». <i>Развивающие:</i> • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <i>Воспитательные:</i> • воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.

6	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик» "Дары Фрёбеля" «Волшебный мешочек»	Составление силуэта «маскарадная маска» путем наложения деталей на схему, беседа на тему «Зачем нужна маскарадная маска», придумывание и конструирование силуэта «елочная игрушка», рассказывание о ней, составление гирлянды из фигур - головоломок по заданному алгоритму (цвет, количество или форма частей). Поиск по форме, составление круга из двух частей, понимание пространственных характеристик «посередине», «слева», «справа». Развитие сенсорных навыков и поисково-экспериментальной деятельности
7	Тема: «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор. <i>Развивающие:</i> • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).
8	«Разноцветные веревочки» Робопчелка «Спасатели»	Обведение веревочкой контура геометрических фигур, придумывание на что похожи фигуры. Группировка по форме или цвету, составление силуэта «башенка» путем наложения частей на схему Развивать умение ориентироваться на плоскости, внимание, логику

Январь	1	Тема: «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор» <i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i>	<i>Обучающие:</i> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета. <i>Развивающие:</i> • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука». <i>Воспитательные:</i> • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.
	2	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Кораблик «Плюх - Плюх» Робопчелка «Проверь себя»	Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа - налево», сравнение по цвету. Складывание фигуры «мышка» по образцу. Учить ориентироваться на плоскости, программировать пчелку
	3	Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») <i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i> <i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i>	<i>Обучающие:</i> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; <i>Развивающие:</i> • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.
	4	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Геококт»	Понимание пространственных характеристик, группировка предметов по цвету и пространственному положению. Конструирование контура «флажок» по образцу, придумывание, на что похожа фигура.

	5	«Чудо крестики1» «Геокоонт» Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Счет и сортировка»	Сравнение по цвету и форме, составление силуэтов «грибок» и «кораблик» из двух частей без опоры на образец. Различение геометрических фигур, сравнение их по цвету и размеру, составление силуэтов «грибок», «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседа на тему «Грибы». Изучение счета
	6	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Кораблик «Плюх - Плюх»	Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа - налево», сравнение по цвету. Складывание фигуры «мышка» по образцу.
Февраль	1	Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки») 3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)» 4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)	<i>Обучающие:</i> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении. <i>Развивающие:</i> • развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображение на лист. <i>Воспитательные:</i> • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми.
	2	«Лепестки» «Математические корзинки 5» Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Сложение»	Составление целого из двух, трех, четырех частей, отсчитывание необходимого количества предметов (один - четыре). Определение количества предметов в пределах пяти, отсчитывание и уравнивание до необходимого количества. Изучение простого сложения, цифр и счета

3	Тема: «Найди фигуру» («Танграм», «Геокоонт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42)	<i>Обучающие:</i> • учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размер $\square$ $\square$, расшифровывать (декодировать) с отрицательной части $\square$ $\square$ «не» ; • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геокоонт» по знаково-символическому коду. • в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <i>Воспитательные:</i> • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца.
4	«Кораблик «Плюх - Плюх» "Дары Фрёбеля" «Разложи по цветам»	Составление силуэта «машина» по образцу, беседа на тему «Почему эта машина лучше?». Сортировка по цвету, понимание пространственных характеристик «нижний», «верхний», тренировка мелкой моторики рук. Развивать умение классифицировать по цвету, развивать логическое мышление
5	Тема: «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталон цвета», «Прозрачный квадрат») Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; • продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу. <i>Развивающие:</i> • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; • воспитывать наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах.

6	«Чудо - цветик» «Чудо - соты 1» Робопчелка «Искатели приключений»	Конструирование силуэта «бабочка» по образцу. Составление фигур - головоломок по предделенному алгоритму (количество частей) путем наложения их друг друга, конструирование силуэта «бочка» путем наложения частей на схему. Учить ориентироваться на плоскости, программировать пчелку
7	Тема: «Волшебные превращения счетных палочек»	<i>Обучающие:</i> • учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); <i>Развивающие:</i> • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач. <i>Воспитательные:</i> • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей.
8	Тема «Умные пчелки» Игра использованием пчелы Bee-bot	<i>Обучающие:</i> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». • Учить детей осуществлять приемы программирования <i>Развивающие:</i> • Развивать логическое мышление, пространственное мышление, память; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». «Животные», «Фигуры». <i>Воспитательные:</i> воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.

Март	1	Тема: «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор» Стр. 60 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); <i>Развивающие:</i> • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать произвольность поведения, волевые качества.
	2	«Геококт» «Чудо - цветик» "Дары Фрёбеля" Игра с набором «Второй дар»	Отсчитывание необходимого количества предметов, ориентировка предметов в пространстве. Знакомство с геометрическими формами их особенностями
	3	Тема: «Как малыш Гео нашел грибы» ««Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»» Стр. 65 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы. <i>Развивающие:</i> • формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей. • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; <i>Воспитательные:</i> • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.
	4	«Математические корзинки 5» «Шнур-затейник»	Самостоятельное отсчитывание необходимого количества предметов (один-три), обозначение их числом. Развитие координации «глаз - рука» и мелкой моторики рук («вышивание» от одной до трех дорожек).

5	Тема: «Как Медвежонок Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудосоты», «Танграм») Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса» Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Сделай понзд»	<i>Обучающие:</i> • учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям и с отрицательной частицей «не»; • изучить понятия больше-меньше <i>Развивающие:</i> • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности. <i>Воспитательные:</i> воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач, работать в парах.
6	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудо - цветик» Робопчелка «Остров Сокровищ»	Самостоятельное складывание геометрических фигур(треугольников) разного цвета. Придумывание и конструирование силуэта «звездочка»,составление предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему. Развивать умение программировать и ориентироваться в пространстве
7	Тема: «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; • учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо». <i>Развивающие:</i> • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. <i>Воспитательные:</i> • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам.

	8	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - крестики»	Группировка предметов (флажков) по цвету, определение высоты (мачты), понимание пространственных характеристик «верх», «низ», тренировка мелкой моторики рук. Самостоятельное конструирование двух силуэтов «скамейка», сравнение и изменение по высоте.
Апрель	1	Тема: «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; • учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо». <i>Развивающие:</i> • развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; • формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания. <i>Воспитательные:</i> • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.
	2	«Прозрачная цифра» «Геоконт» "Дары Фрёбеля" Игра с набором «Третий дар»	Группировка по цвету, составление цифр «один» путем наложения частей на трафарет, соотнесение цифры «один» с количеством предметов, которое о Придумывание контура «Сундук», называние формы и материала. Учить понимать «часть, целое», учить строить из кубиков предметы
	3	«Игровизор» «Черепашки» Робопчелка «Чей малыш?»	Решение простой логической задачи: поиск необходимой фигуры по форме из трех предложенных. Понимание пространственных характеристик «левый верхний», «правый нижний», правильное называние детенышей животных. Учить ориентироваться в пространстве, программировать пчелку

4		Тема: «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор») Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; • закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; • учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе. <i>Развивающие:</i> • развивать умение решать логическую задачу на определение предмета по признакам, словесно-логическое мышление; • продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»; • активизировать речевую деятельность. <i>Воспитательные:</i> • воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь.
5		«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик» Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Победить получает все»	Понимание пространственной характеристики «верхний», алгоритма действия и выполнения его. Составление «башенки» из «лепестков». Изучение счета, больше, меньше
6		Тема: «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», » пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт») Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; • упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям. <i>Развивающие:</i> • развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; • развитие мелкой моторики рук. <i>Воспитательные:</i> • формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение.

Май	7	Тема: «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм») Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • закреплять знания о видах транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие; • учить самостоятельно придумывать силуэт «лодочка» из деталей игры «Танграм», называть геометрические фигуры, их размер и количество. <i>Развивающие:</i> • развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию; • развивать целостное восприятие, устойчивость внимания. <i>Воспитательные:</i> • развивать инициативность, самостоятельность • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата
	8	«Кораблик «Плюх - Плюх» «Чудо - цветик»	Понимание пространственной характеристики «верхний», алгоритма действия и выполнения его. Составление «башенки» из «лепестков».
	1	Тема «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик») Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; • учить составлять целое из 5 частей, понимать соотношение целого и части. <i>Развивающие:</i> • развивать умение конструировать по собственному замыслу силуэт «цветок» из деталей игры «Колумбово яйцо», придумывать ему название и для чего он нужен; • формировать произвольность внимания, творческое воображения, целостность восприятия. <i>Воспитательные:</i> • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.
	2	«Математические корзинки 5» Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Отсчитывание необходимого количества предметов (два и пять), называние недостающего до пяти количества. Складывание фигуры «ежик» по образцу, придумывание и конструирование любой фигуры, составление простого описательного рассказа.

3	Тема: «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки») Дидактическая игра «SUPER sorting set» «Виды животных»	<i>Обучающие:</i> • познакомить с вариантом игры «Прозрачный квадрат» - «Вертикальное домино»; • учить решать логическую задачу на преобразование одной фигуры в другую путем перемещения заданного количества деталей (домик – флажок: № 8). • Учить структурировать <i>Развивающие:</i> • развивать любознательность и пытливость; • стимулировать детей к проговариванию своих действий; • развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей. <i>Воспитательные:</i> • развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность.
4	«Прозрачный квадрат» «Геококт» "Дары Фрёбеля" Игра с набором «Второй дар»	Самостоятельное составление квадрата из двух геометрических фигур. Конструирование контура прямоугольника и треугольника по словесному заданию Восприятие особенностей фигур (шара, куба и цилиндра), их движения, скорости, вращения, изменения формы. Ребенок учится наблюдать и экспериментировать со свойствами объектов (манипулирование, сравнение)
5	Тема: «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «Колумбово яйцо») Стр. 109 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • закреплять умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, менять пространственное положение флажков в зависимости от задания; • упражнять в нахождении предметов по высоте. <i>Развивающие:</i> • развивать словесно-логическое мышление, умение видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения; • закреплять умение самостоятельно работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «жук» и «рыбка» (№18) <i>Воспитательные:</i> • воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

6	Тема: «Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже». («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») Стр. 114 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • упражнять в расположении цветных карточек по цветам радуги, умении видеть ошибку и исправлять ее; • развивать понимание пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки (между, после, перед, после, впереди, за); <i>Развивающие:</i> • закреплять умение сортировать пластинки игры по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга; • закреплять навык работы с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «китенок»; • продолжать развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о его содержании. <i>Воспитательные:</i> • стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр.
7	Тема «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») Стр. 118 «Сказки Фиолетового леса»	<i>Обучающие:</i> • продолжать учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); • учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного) <i>Развивающие:</i> • Закреплять навык счета, соотношения цифры и количества предметов; • закреплять умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, форма, размер), сравнивать и обобщать по ним фигуры; • развивать умение ориентироваться на плоскости в клетку, предлагать варианты решения проблемной ситуации. <i>Воспитательные:</i> • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата.
8	Путешествие в фиолетовый лес Робопчелка «Прогулка по лесу» Итоговая диагностика	Анализ развития основных психических процессов Закрепить название растений, животных. Учить программировать, ориентироваться на плоскости, в пространстве

2. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА ПРОГРАММЫ

Примерное содержание занятий

ОКТАБРЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.
«Рыбка» (фигура 11).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.
- «Коврик из льдинок с треугольниками (по алгоритму: от самых больших до самых маленьких)»

«Лепестки»

- Цель: -закреплять умение определять цвета;
- -развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);
- -развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;
- -развитие внимания, памяти, воображения.

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №2, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Машины» (машина, ракета, грузовик) и складываем предметный силуэт.

«Геококт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

«В гости в Геометрию»

-Жил-был мальчик Гео. Однажды отправился он путешествовать. Шёл он день, шёл два, шёл три, а на четвёртый оказался у входа в Фиолетовый лес. А в том лесу была чудесная поляна. Перед вами тоже эта полянка, но не настоящая, а маленькая. Владеет тайной поляны Луч-владыка. Это белый-белый, ослепительно белый луч. Это серединка полянки, её центр. От центра расходятся семь разноцветных лучей, как в радуге: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый.

-Запомнили ли вы цвета? Назовите их.

-Чтобы до конца отгадать тайну чудесной поляны, надо выучить заклинание: «Кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи». А теперь повторите это заклинание вместе. Когда мальчик Гео произнёс слова заклинания, Луч-владыка подарил ему маленькую полянку, очень похожую на настоящую.

-Поздравляю с Геоконтом, - сказал ворон Метр.

-С каким Геоконтом? – спросил мальчик Гео.

-То, что у тебя в руках, называется Геоконтом, потому что тебя зовут Гео, а конт- значит контакт. Ты сумел войти в контакт с Лучом-владыкой, правильно произнёс заклинание и в награду получил Геоконт.

-Если бы я вошла в контакт с Лучом-владыкой, то получила бы в награду Светоконт. А что бы вы получили в награду?

-Дети, посмотрите, около каждого гвоздика стоит буква, а ещё много цифр: и разных, и одинаковых. Назовите имена всех гвоздиков на Геоконте.

-В сказке мальчик Гео встретился с пауком Юком. Он натягивал свою паутинку на гвоздики. Посмотрите, у меня тоже натянута паутинка, волшебная паутинка-резинка. Её можно растягивать и надевать паутинку на любые гвоздики, она не причинит им никакого вреда.

Детям предлагается поиграть с паутинками произвольно.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель: Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.

«Геоград»

-На Полянке появился город Геоград. Жители этого города-различные геометрические фигуры: Квадраты, Треугольники и Круги. Квадраты живут в треугольных домиках. А какие домики у Треугольников и Кругов?

Стоял жаркий, солнечный день. Все жители города вышли на улицу. Вдруг поднялся сильный ветер и пошёл дождь. Горожане побежали по домам.

На коврографе прикрепляются геометрические фигуры и три домика: квадратный, треугольный и круглый. Дети распределяют геометрические фигуры по своим домикам.

«Домики Геограда»

-Жители треугольного домика держат у себя только треугольные предметы, круглого – круглые, квадратного – квадратные.

Детям предлагается найти карточки с изображением предметов и разложить их по домикам.

«Кораблик Плюх-Плюх»

Цель: решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.

Отважный кораблик

Плывёт по волнам,

Детишки – матросы,

А я – капитан.

Матросы, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

-Кораблик, на котором мы сегодня отправимся в путешествие, называется...

(Плюх-Плюх).

-Скажите, что есть у кораблика? (мачты с флажками).

-Одинаковые ли мачты по высоте? Сравни и назови их. Сколько флажков на каждой мачте?

Первая – самая низкая

Вторая - низкая

Третья – средняя

Четвёртая - высокая

Пятая - самая высокая

«Наденем флажки»

-На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь – капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!»

-Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков синего цвета? Зелёного? Жёлтого? Оранжевого? Красного?

-На какую мачту навесим флажки, которых больше всего? А на какую войдёт меньше всего флажков?

«Геококт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.

НОЯБРЬ

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.
- Развивать речь детей.

Сложить из ограниченного количества пластинок разные фигуры, дать им названия, составить описательный рассказ.

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Сказки» (Василиса Прекрасная, Иван Царевич, Кащей Бессмертный, Змей Горыныч, Петрушка) и складываем предмет.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Самолётик» (фигура 12).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №3, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

«Скатерть с красивым узором из четырёх льдинок с самыми маленькими треугольниками»

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Машины» (машина, ракета, грузовик) и складываем предметный силуэт.

«Геокоонт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о луче, пространственных отношений, букв и цифр.

«Лучи»

-Кто владеет тайной чудесной поляны? (Луч-владыка).

-Дети, а вы знаете, что такое лучи? Какие лучи бывают? (солнечные и несолнечные). Луч всегда выходит одним концом из точки, а где другой конец, даже мне неизвестно. Луч-владыка направлен в самую середину (центр) поляны. А из центра во все концы расходятся семь разноцветных, как в радуге, лучей. Назовите их.

-Дети, а что за жуки такие на ваших геоконтах? (цифры и буквы).

-А зачем они нужны? (каждый луч имеет своё имя, и каждый гвоздик на лучике тоже имеет своё имя: луч К и гвоздик К).

Дети называют все имена лучей и гвоздиков на геоконте.

«Геокоонт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о пересекающихся линиях, об отрезке, пространственных отношений, букв и цифр.

-Дети, вы знаете, что в сказке мальчик Гео встретился с пауком Юком. Он натягивал свою паутинку на гвоздики. Посмотрите, у меня тоже натянута волшебная паутинка между двумя

гвоздиками. Это отрезок. Чтобы узнать его имя, надо назвать имена гвоздиков в начале и в конце отрезка. Предлагаю поиграть. Я буду волшебником-пауком, а вы-моими паучатами.

-Слушайте первое задание: выложите на своих геоконтах такой же отрезок, как у меня. Назовите его.

-Следующее задание: натяните между двумя гвоздиками любой отрезок и назовите его имя.

-А теперь такое задание: натяните отрезок по имени Ф4-Ж4; Г4-К4. Эти отрезки пересеклись. Это пересекающиеся отрезки. Сделайте на своих геоконтах свои пересекающиеся отрезки.

Вариант игры:

Можно предложить детям самим придумать имена отрезков и изобразить их.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Развитие сенсорных способностей (цвет, размер и форма), элементарных математических представлений.

«Красивый цветок»

-За ночь на Полянке вырос красивый цветок. Гусеница Фифа решила его сорвать. Только проползла расстояние в две клеточки, как увидела бабочку. Потом Фифа одолела ещё три клеточки, и её внимание привлекла красивая птичка. Сколько клеточек осталось проползти Фифе, чтобы сорвать цветок?

С правой стороны коврографа выкладывается аппликация цветка из разноцветных верёвочек. К нему по ячейкам сетки дети выкладывают верёвочками разноцветные следы Фифы сначала длиной в две клеточки, потом ещё в три. Называют количество оставшихся до цветка клеточек и прикрепляют соответствующую верёвочку.

«И снова волшебные круги»

-Снова на Полянке появились круги. На этот раз их было два. В одном круге укладывались нечетырехугольные игрушки, а в другом – нектрасные.

На коврографе верёвочками обозначаются два круга, а вокруг располагаются геометрические фигуры. Дети раскладывают их по кругам.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Познакомить детей с названиями частей растений и об их назначении, роли для жизни растений.

«А это зачем?»

-Как-то лежала Фифа на Полянке, смотрела на цветок и думала: «Наверное, листья нужны цветку, чтобы всасывать воду, а корень – давать плоды. Цветок, я знаю, нужен для того, чтобы растение крепко стояло на земле. Интересно, а зачем ему стебель?»

Детям предлагается сделать аппликацию цветка из верёвочек. Назвать каждую часть и исправить ошибки Фифы – рассказать об основном назначении каждой части.

ДЕКАБРЬ

«Как Алёша гулял в лесу»

Цель: развитие умения соотносить цифры с количеством предметов; понимать количественное значение числа, сравнивать множества; составлять сюжетные картинки по замыслу.

Материал: «Математические корзинки 5», «Волшебная восьмёрка», «Игровизор», листы с изображением ваз, коврограф, «Забавные цифры».

-Однажды Алёша пошёл в лес за грибами. Сначала Алёша взял корзинку, в которой поместится грибов меньше, чем в любой другой. Какая это корзинка?

(Дети находят корзинку с одним грибком).

-Алёша очень быстро нашёл в лесу столько грибов, сколько поместилось в корзинку. Сколько? *(Один).*

Дети вкладывают грибок в корзинку.

-В следующий раз Алёша взял корзинку, в которой места для грибов больше всего. Какая это корзина? *(С пятью выемками).*

-Очень скоро и эта корзинка стала полной. Сколько в ней поместилось грибов? *(Пять).*

Дети заполняют корзинку. -Алёша шёл домой с корзинкой, полной грибов, и вдруг увидел Ежа.

(Прикрепляется на коврограф Ёжик Единичка).

-Ёж стоял на пеньке, смотрел вдаль, и очень напоминал цифру. Какую?

(Дети называют цифру и составляют её из «Волшебной восьмёрки», рядом с Ёжиком прикрепляется цифра 1).

-Алёша решил подарить Ёжику столько грибов, сколько обозначает эта цифра.

Дети вынимают из корзинок с пятью грибами один и отдают его ежу.

-Алёша пошёл дальше. Вдруг он заметил Зайку, который лежал на земле.

(Прикрепляется карточка).

-Зайка выгнул огромное ухо и трусливо прислушивался к лесным шорохам. Какую цифру напоминал Зайка? *(Два).*

(Дети называют цифру и составляют её из «Волшебной восьмёрки», рядом с Зайчиком прикрепляется цифра 2).

-Возьмите из Алёшиной корзинки столько грибов, сколько обозначает эта цифра и отдайте Зайке. Сколько Алёша подарил грибов Зайке? *(Два).*

Дети вынимают из корзинок два грибка.

-Вдруг пошёл сильный дождь, поднялся ветер, Алёша побежал домой и не заметил, как из корзинки что-то выпало. Дома он поставил рядом две корзинки, и увидел, что грибов в них поровну. Что потерял Алёша по дороге? *(Один гриб).* Сколько грибов подарил? *(Три).*

-Какая корзинка осталась полной? *(Та, в которой только одно место для гриба и один грибок).*

Какая корзинка оказалась неполной? *(Та, в которой пять отверстий и один гриб).*

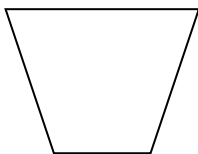
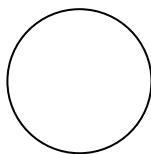
-На следующий день Алёша снова отправился в лес и принёс на этот раз красивые цветы. Дома он поставил их в три вазы.

(Дети вкладывают листы в «Игровизор»).

-Один цветок Алёша поставил в вазу, которая выше круглой. Три цветка – в вазу, которая ниже круглой. В какую вазу он поставил пять цветов?

Дети дорисовывают цветы в вазах.

-Теперь у Алёши есть дома грибы и цветы.



«Кораблик Плюх-Плюх»

Цель: решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.

«Дует ветер»

На кораблике флажки расположены произвольно.

-На что похож кораблик? (на пёстрое одеяло, на цветочную поляну и т.д.).

-Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки.

Даётся алгоритм:

- Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?
- Потом срывает с низкой мачты флажок неяркого цвета. Какого?
- Следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.
- Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков?
- Наконец – нижний флажок с высокой мачты.
- Ветер стихает. На корабле сколько осталось флажков?

«Надеваем флажки»

- Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки. Все флажки оказались на палубе.
 - Но вот через некоторое время погода улучшается, и Гусь – капитан командует:
 - Прикрепить зелёный флажок на самую низкую мачту.
 - Красный флажок на самую высокую мачту.
 - Три синих флажка – на высокую мачту.
 - Жёлтые флажки – на среднюю мачту.
 - Все ли флажки развешаны? Сколько осталось?
- Детям предлагается самим придумать место для флажков, сформулировать словами их место.*

Логико – математическая игра.

«Как Жужа гостей встречала»

Цель: развитие умений выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематичному рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

Материалы: «Чудо – цветик», «Волшебная восьмёрка», коврограф, «Лепестки», Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик.

- Пчёлка жужжа пригласила друзей – галчонок Каррчика (Г.К.), Медвежонок Мишика (М.М.) и Краб Крабыча (К.К.) – на день рождения. Они положили подарки в корзину, взяли цветы и отправились в путь.

- Г.К. выбрал себе самый пушистый и красивый цветок – восьмицветик. К.К. и М.М. – по шестицветику. В цветке Г.К. было очень много лепестков – больше всех. Сколько? (8).

Если дети не могут назвать количество лепестков в цветке Г., то можно вспомнить название цветка. Дети составляют восьмицветик из «Чудо – цветика».

- Сколько у вас осталось лепестков? Можно из них составить два шестицветика? (Нельзя). Какие ещё есть части в игре?

Дети называют детали, обозначающие 4, 3 и 2. Составляют два шестицветика.

- Из каких частей состоят цветки К.К. и М.М.?

Дети называют составляющие части одного шестицветика (могут быть варианты: 4, 1 и 1; 4 и 2), второго шестицветика (3, 1, 1 и 1; 3, 2 и 1).

- У вас перед глазами три цветка. В каком цветке части меньше по размеру? Чей это цветок?

Дети сравнивают три цветка. Самые мелкие части в цветке Г.К.

- Путь лежал через волшебный Фиолетовый лес. Стояла тёплая солнечная погода, ничего не обещало грозы. Вдруг потемнело, поднялся сильный ветер и начал трепать цветки в руках друзей. Когда ветер стих, оказалось, что сломался один цветок. Как вы думаете, чей цветок оказался самым непрочным? (Восьмицветик). Почему? (Очень много лепестков). Лепестки осыпались на землю и причудливо легли в ряд. Третий лепесток смотрел носиком вверх, пятый – носиком влево, шестой – носиком вправо, восьмой – носиком в левый нижний угол. Остальные лепестки лежали носиком вниз. Какие это были лепестки по порядку? (1, 2, 4 и 7).

Дети берут лепестки восьмицветика и выкладывают из них ряд, поворачивая с условиями задачи.

-Галчонок расстроился: «Что же я подарю П.Ж.?Ведь она так любит цветы». Вдруг сверху послышался голос. Г. поднял голову и увидел обезьяну, которая качалась на ветках дерева. (карточка из «Забавных цифр»).

-«Хочешь новый цветок? – спросила она. – Возьми волшебные палочки, сделай из них ту цифру, на которую я похожа, закрой глаза, покружись на месте три раза, шёпотом произнеси заклинание КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ, и вырастет новый цветок. Количество лепестков зашифровано цифрой». Она бросила на землю палочки и быстро исчезла.

Дети берут игру «Волшебная восьмёрка».

Г.К. быстро подобрал четыре палочки и начал складывать цифру. Через несколько минут цифра была готова. Какую цифру можно сложить из четырёх палочек?

Дети складывают цифру 4.

Галчонок закрыл глаза, покружился на месте три раза, произнёс заклинание.

Дети вместе с Г. выполняют действия.

-Но цветок не появился. Что Г.К. сделал не так? (Он сложил не ту цифру).

-«Никогда не надо торопиться», - сказал К.К. и принёс в клешнях ещё три палочки. Теперь можно сложить цифру 8?

Дети складывают.

-Что нужно сделать дальше, чтобы вырос цветок?

Дети закрывают глаза, кружатся на месте три раза и произносят заклинание. В это время воспитатель на коврографе выкладывает цветок из «Лепестков».

Логико – математическая игра.

«Как Катя и Маша собирались в зоопарк»

Цель: развитие умений сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель; группировать предметы по форме; складывать предметные силуэты из частей по замыслу.

Материал: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – по 2 на ребёнка; «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (на каждого).

-Однажды две подружки, Катя и Маша, решили пойти в зоопарк. Угощение для зверей – печенье – девочки решили положить в сумочки. Маша приготовила красную сумочку, а Катя – треугольную.

(На коврограф прикрепляется треугольник зелёного цвета (Катина) и прямоугольник красного цвета (Машина)).

-Интересно, в какую сумочку печенья поместится больше? Чтобы это узнать, давайте сделаем сумочки из волшебного квадрата. Какого цвета и формы сумочка у Маши? *(Красная и прямоугольная).*

Дети конструируют.

-Машина сумочка готова, теперь надо сделать сумочку для Кати. Сделайте её самостоятельно.

Дети конструируют.

-Теперь у Кати тоже есть сумочка. Чем они отличаются одна от другой? *(Цветом и формой).*

Дети называют цвет и форму сумочек.

-Чтобы сластей в сумочках поместилось больше, Катя и Маша решили выбрать печенье такой же формы, как и сумка.

Печенье – это геометрические фигуры из игры «Прозрачный квадрат». Дети сортируют пластинки так: под треугольной сумочкой-пластинки с треугольниками, под прямоугольной – прямоугольники.

-Сколько печенья в сумочке у Кати? *(много).* А у Маши? *(Два).*

-Маше стало обидно: почему у Кати много печенья в сумочке, а у неё только два? Тогда Маша придумала сгруппировать печенье по другому. Она сосчитала количество углов у своей сумочки.

Дети считают количество углов у Машиной сумочки.

-Сколько их? (4). Какой формы Машина сумочка? (*Четырёхугольной*). Маша положила в свою сумочку печенье четырёхугольной формы.

Дети ищут пластинки с четырёхугольниками.

-Сколько теперь печенья в Машиной сумке? (*Много*).

-Девочки оделись в красивую, нарядную одежду. Представьте, что вы модельеры, и попробуйте сконструировать такую.

Дети конструируют из игры «Чудо-крестики 2».

-Что наденут девочки?

Дети отвечают.

-Нарядные довольные девочки с сумками, полным печенья, пошли в зоопарк

Логико – математическая игра.

«Как Жужа гостей встречала»

Цель: развитие умений выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематичному рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

Материалы: «Геоконт», «Чудо-крестики 2», «Шнур – затейник», «Чудо – соты», «Игровизор», листы с рисунками ульев, коврограф, схематичные рисунки чашек, Пчела Жужа (П.Ж.), Краб Крабыч (К.К.), Галчонок Каррчик (Г.К.), Медвежонок Мишик (М.М.).

П.Ж. ждала гостей-Г.К., М.М. и К.К.

Сначала П. решила навести порядок. Она весело летала по домику, напевая песенку:

Лампа, чашка, сапожок,

Ключик, веник, утюжок...

Дом уютный у меня,

Буду рада вам, друзья!

Дети делают на «Геоконте» любой предмет из перечисленных.

-Затем Жужа приготовила друзьям чашки: К.К. квадратную, М.-с треугольной ручкой, К. – высокую.

Показываются схематичные рисунки чашек.

-На столе слева от себя поставила чашку Каррчика. Какая она?

Дети называют признаки чашки и складывают из «Чудо-крестиков» слева от себя.

-Справа от себя – чашку К.К. Какая она?

Дети называют признаки чашки и складывают из «Чудо-крестиков» справа от себя.

-Чашку М. Ж. поставила между чашками К.К. и Каррчика, напротив себя.

Дети составляют чашку Медвежонка.

-Теперь надо было приготовить угощение – мёд. Заглянула П. в один горшочек, во второй, в третий. Нет мёда. Взяла Жужа ведро и полетела на пасеку. Заглянула в один улей, второй, третий.

Детям раздаются листы с изображением ульев, они подкладывают их в «Игровизор».

-Мёд был только в одном улье-с квадратным окном и ниже треугольного.

Дети отмечают улей, в котором Жужа нашла мёд.

-Какой формы этот улей? (*Квадратной*).

-Пчёлка набрала полное ведёрко мёда. Оно было таким тяжёлым, что Жужа быстро выбилась из сил. Что же делать? Как донести мёд до дома?

Дети предлагают свои варианты.

-Жужа решила разложить мёд по двум ведёркам, отнести сначала одно, потом – второе. Только где Жуже взять второе ведро? Поможет Жуже, сделаем ей ведро, удобное, с ручкой.

Дети вышивают на «Шнуре – затейнике».

-Наконец Жужа прилетела домой. Гости ещё не было, и П.Ж. решила сделать портреты друзей. Я раскрою вам секрет – как рисуется портрет!

Раз-детали разлож-ж-жу.

Два – фигурки обвож-ж-жу.

Три-раскрашу в семь цветов.

Крыльев взмах-портрет готов!

Дети по схематичным рисункам складывают портреты из «Чудо – сот» на бумаге, обводят, дорисовывают.

-Через несколько минут портреты друзей были готовы. Тут раздался стук в дверь – это пришли друзья. Они вручили Пчёлке подарки, она им – портреты. Все были довольны!

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формирование у детей умения считать, понимания того, что количество предметов не зависит от расположения предметов.

«Узоры»

-Однажды Ковровая Поялка оказалась покрытой узорами из разноцветных кружков. «Мне нравится самый длинный узор», - сказала Фифа и начала его искать. Искала, искала, но так и не смогла найти. Почему?

На коврографе из кружков выкладываются узоры (в ряд, полукругом, зигзагом и т.д.). Количество кружков в каждой группе одинаковое. Детям предлагается выбрать тот узор, где кружков больше всего. Почему этого сделать не удалось?

Цель:

- Формирование умения классифицировать предметы по назначению.

«Лопушок наводит порядок»

-Лопушок потерял любимую игрушку. Пока искал её, устроил беспорядок. Всё перемешалось: и игрушки, и продукты, и обувь, и одежда, и посуда, и инструменты. Игрушка нашлась. Но что делать с беспорядком?

На коврографе прикрепляются картинки с изображением различных предметов. Дети помогают Лопушку – группируют предметы по классам и называют существенные признаки, по которым они объединяются (как мы определяем, что это игрушки, посуда, мебель и т.д.).

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Птичка» (фигура 13).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №4, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

«Геокоонт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о прямой линии, пространственных отношений, букв и цифр.

«Прямая линия».

В начале игры повторить сведения о луге.

Воспитатель на геоконте выкладывает несколько прямых и ломаных линий.

-Дети, посмотрите, сколько разных линий я наплела. Покажите, какие из них прямые, а какие нет.

Дети показывают.

-Линии, которые не прямые, называются ломаные. Давайте и вы попробуете сделать на своих геоконтах сначала прямые линии, а потом ломаные.

Дети выполняют задание.

ЯНВАРЬ

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

«Придумывание и выкладывание узоров из разных геометрических фигур»

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Маленький домик» (фигура 14).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам №5 и 6, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

«Сделай льдинки цветными»

-Из разных льдинок попробуйте сложить большой квадрат, так, чтобы он был полностью цветным.

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Люди и предметы, их окружающие» (повар, клоун, лампа, ключ, шляпа, кружка, самовар) и складываем предметный силуэт.

Совместная интегрированная игровая деятельность.

«КОЗА И СЕМЕРО КОЗЛЯТ»

Цель: Развитие воображения, творческих способностей, самостоятельности; процессов внимания, мышления; формирование умений собственной театрализованной деятельности, эмоционально-эстетических чувств.

Материалы: Игры «Геоко́нт» (по количеству детей), «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 1», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1».

Театральные костюмы для детей (коза, 7 козлят, волк), декорации комнаты в избушке (стол, стульчики и т.д.).

В тетрализации участвуют 9 детей.

Педагог. В лесу, в избушке жила-была коза.

Выходит мама-коза.

Педагог. И семеро козлят.

Появляются семеро козлят.

Педагог. Их звали...

Дети называют свои имена.

Педагог. Пока мама занималась делами по хозяйству, козлята резвились, прыгали, кувыркались.

Дети разыгрывают сценку. Мама-коза, например, что-то стирает в тазике, а дети-козлята в это время прыгают, кувыркаются под музыку.

Педагог. Еще козлята любили играть со своими любимыми игрушками, которые они складывали из «Чудо-цветика», «Чудо-крестиков», «Чудо-сот».

Дети-козлята берут игры «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 1», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» и конструируют игрушки. Каждый ребенок представляет свою игрушку: называет её, говорит, как с ней играет.

Педагог. Беззаботно проходило время. Но вот однажды мама-коза собралась за продуктами.

Мама-коза подходит к козлятам с корзинкой. В это время волк подкрадывается к окошку и подслушивает разговор.

Мама-коза. Я ухожу далеко-далеко, а вы остаетесь дома одни. Закройте двери и никому не открывайте. Когда приду, спою вас песенку: «Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!».

Мама уходит, и козлята остаются одни.

Один козленок. Я совсем не боюсь этого страшного волка. Я знаю – от него надо просто спрятаться.

Педагог. И козлята стали придумывать, какие укрытия можно сделать на «Геоконте».

Дети-козлята делают укрытия на «Геоконте», называют предметы, рассказывают, как с их помощью можно спрятаться от волка.

Педагог. Только они сделали все, что придумали, как раздался стук в дверь. Волк подкрадывается к домику и стучит в дверь.

Один козленок. Кто там?

Волк. Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!

Другой козленок. Слишком грубо ты поешь. Это не наша мама! Уходи.

Волк уходит, кашляет, пробует говорить более высоким голосом. У него это получается. Он возвращается и снова стучит в дверь.

Волк. Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!

Третий козленок. Похоже это наша мама.

Козленок открывает дверь, в домик вбегает волк и начинает гоняться за козлятами. Дети-козлята прячутся за своими «укрытиями» (поднимают перед собой «Геоконты» с заранее сделанными предметными силуэтами). Волк ищет козлят и не находит.

Волк. Никого не вижу. Только что бегали, а теперь никого нет. Куда делись? Пойду, поищу на улице!

Волк выходит за дверь. Один козленок закрывает за ним дверь, и все вместе начинают весело плясать и прыгать. В это время возвращается мама-коза с целой корзиной продуктов.

Мама-коза. Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!

Козлята (хором). Ура! Это наша мама.

Педагог. Вот и сказке конец, а кто слушал – молодец.

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Животные» (бык, галчонок, бабочка, пчела, дятел, носорог, ослик) и складываем предметный силуэт.

Развлечение.

«Как друзья в теремке встретились»

Материал: «Прозрачный квадрат», «Чудо – соты», коврограф, силуэты двух теремков, схема чайника, пчёлка Жужа, галчонок Каррчик, медвежонок Мишик, декорации теремка, стола, стульев.

-Стоит в поле теремок, он не низок, не широк,

Никто в доме не живёт, никто песен не поёт.

Показываются силуэты теремков: один – низкий, широкий, с четырёхугольной крышей и квадратным крыльцом; второй – высокий, узкий, с треугольной крышей и треугольным крыльцом.

-Какой теремок стоит в поле?

Дети повторяют слова песенки, называют признаки теремка – высокий, узкий. Выбирают силуэт теремка, подходящий по описанию, и делают его из пластинок игры «Прозрачный квадрат».

-Какой получился теремок? (Высокий, узкий). Какая у него крыша, какое у него крылечко?

-Мимо летела пчёлка Жужа.

Жужа залетает в теремок и поёт песенку.

Жужа песенки поёт, и гостей к себе зовёт,

Приходите в гости к ней, будет вместе веселей.

Жужа садится за стол.

-Тут появился галчонок Каррчик.

Галчонок стучится в дверь. Пчёлка выглядывает.

-Это ты, галчонок Каррчик? Заходи в гости.

Каррчик залетает в дом.

-Какой красивый стол, карр-карр! Как много всяких угощений! Хочу чаю с вкусными конфетами.

-У меня есть всё, кроме чайника.

-Я принёс игру, давай сделаем чайник.

Показывается силуэт чайника. Дети конструируют чайник из игры «Чудо-соты». Одной детали не хватает (ручки для чайника). Если никто из детей не обнаруживает допущенной ошибки, то взрослый обращает внимание на собранный силуэт.

-У вас точно такой же получился чайник? Какой детали не хватает? Наверное, Каррчик потерял её по дороге. Поищем?

Дети ищут в группе и находят коробку, в которой находят недостающую деталь.

-Но на этом сказка не закончилась. Только пчёлка Жужу и галчонок Каррчик приготовились пить чай с конфетами, как раздаётся стук в дверь. Интересно, кто там?

Дети называют предполагаемого гостя.

-Оказалось, что это медвежонок Мишик пришёл и что-то принёс с собой.

У медвежонка оказывается диск с весёлой песенкой. Все дети танцуют и в подарок получают конфеты.

-Какой дружный теремок получился! Всем места там хватило.

ФЕВРАЛЬ

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Рукотворный мир» (свечка, бутылка, кофта, конфета, бант, лампа, ваза, бокал, мобильник, костюм) и складываем предмет.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.

«Где свитер?»

-Фифа играла на Полянке. Пришёл Лопушок, принёс одежду и говорит: «Помоги мне, пожалуйста, никак не могу разобраться, где кофта, а где свитер, где носки, а где гольфы?»

Используются картинки с изображением этих и других предметов близкого вида, относящихся к одному классу. Дети находят и обводят верёвочкой картинки с изображением свитера, кофты, носков и гольф, платья и сарафана. Говорят, чем они похожи и чем отличаются.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Котёнок» (фигура 15).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 7 и 8, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

Конструирование фигур по схемам, следуя правилам сложения.

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Животные и растения» (лев, петух, лягушка, бабочка, дятел, стриж, черепаха, сорока, кактус, клевер, дерево, тюльпан) и складываем предмет.

«Фонарики»

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);
-совершенствование интеллекта;
-тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов;
-освоение количественного счёта.

«Волшебные фонарики»

-Дети, друзья подарили Фифе фонарики, а зажигать он их не умеет, просит вас помочь ему.

-Зажгите круглые фонарики.

-Сколько фонариков?

-Какого цвета фонарики?

-Сколько зелёных?

-Сколько красных?

-Сколько больших?

-Сколько маленьких?

-Зажгите квадратные фонарики.

-Сколько фонариков?

-Какого цвета фонарики?

-Сколько зелёных?

-Сколько красных?

-Сколько больших?

-Сколько маленьких?

Затем по аналогии дети зажигают треугольные, прямоугольные. Овальные фонарики.

-Дети, как сделать большой зелёный овальный фонарик – двухцветным? (*положить красный маленький овал в большой зелёный овал*)

«Математические корзинки»

Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
-знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
-развитие мелкой моторики рук;
-формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Корзинки».

-Зверята- цифрята отправились в лес за грибами (*цифры до 5*). Что нужно для этого взять с собой? (*корзинки*).

-Назовите всех зверят-цифрят. На какую цифру похоже каждое животное?

-У каждой зверушки своя корзинка. В неё входит столько грибов, на какую цифру похож сам зверёк. Давайте разберёмся, кому какую корзинку дать.

Дети выполняют задание.

-Сколько грибочков вмещается в корзину ёжика? Зайки? И т.д.

-Давайте наполним корзинки зверят-цифрят.

МАРТ

«Забавные буквы»

Цель:

- Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«На что похож каждый артист?»

Представление начинается. Шуты прыгают, кувыркаются, ходят колесом, вверх и даже вниз тормашками. Вдруг музыка смолкает...Ап! На арене – «живые буквы»! Арлекин «превратился» в букву А, Орлекин стал похож на О...

-Найдите Арлекина, Орлекина, Урлекина и др. артистов. Сделай вместе с ними зарядку.

«Любимые буквы»

У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?

-Назови любимую букву каждого артиста. Объясни, почему ты так считаешь?

«Волшебные сундучки»

На арене-волшебные сундучки артистов. Первы открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.

-Что может появиться из сундучков других артистов?

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.

«Шапочка Фифы»

-Фифа сделала себе шапочку. Сначала из бумаги, потом из дерева, потом из железа. Бумажная шапочка под дождём намокла под дождём, железная с грохотом сваливалась с головы, а деревянная была неудобна. Фифа задумалась, из какого же материала сделать шапочку лучше всего?

Детям предлагается назвать материал, из которого можно сделать шапочку и перечислить предметы, которые можно сделать из бумаги, дерева и железа. На коврографе располагаются картинки с изображением предметов, сделанных из этих материалов. Педагог предлагает детям соединить верёвочками все бумажные, стеклянные, тканые и железные предметы.

«Шнур Малыш»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.
- Продолжить знакомство с гласными буквами.

«Строим буквы»

Дети вышивают буквы А, О, И, Я, Е, Ы, Ю, У по образцу.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Кран» (фигура 16).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 9 и 10, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

Свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур.

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Люди» (девочка, малыш, мальчик) и складываем предмет.

«Теремки»

Цель: - познакомить детей с игрой «Теремки», учить различать теремки по цвету, познакомить детей с гласными буквами, пропевая песенки артистов-акробатов;
-совершенствовать память, развивать словарный запас.

«Кто – кто в теремочке живёт?»

-Сегодня я предлагаю отправиться в путешествие в деревню «Сказкино», где живут сказочные герои.

Дети занимают места в вагончиках, и поезд отправляется.

«Вагончики, вагончики
По рельсам тарахтят.
Везут в деревню «Сказкино»
Компанию ребят».

Дети: -Чух-чух-чух,
Чух-чух-чух.

Воспитатель обращает внимание на теремок, предлагает сделать остановку и узнать, кто в теремочке живёт.

Старшие дети инсценируют сказку «Теремок» с помощью настольного театра.

Беседа:

-О ком рассказывается в этой сказке?

-Как жили звери?

-Почему теремок сломался?

-Медведь хотел сломать теремок или нет?

Детям предлагается построить новый теремок из игры «Фонарики» и расположить зверей в ряд рядом с теремком.

-Сколько зверей около теремка?

-Кто первый? Кто последний?

-Между кем находится лягушка? Заяц? Волк?

-Кто справа от лисы? Мышки? Кто слева от волка? И т.д.

Воспитатель просит закрыть глаза, меняет местами зверей. Что изменилось?

Проводится пальчиковая игра «Теремок».

Стоит в поле теремок, теремок,

Дети поднимают руки над головой,
делают «крышу».

Он не низок, не высок, не высок.

Присесть – встать.

На двери висит замок, да, замок.

Сцепляют пальцы рук в замок.

Кто бы тот замок открыть нам помог?

Слева зайка, справа мишка,

Кивают головой вправо – влево.

Отодвиньте-ка задвижку.

Слева мышка, справа волк –

Нажимают на замок.

Зайка, мишка, мышка, волк

Открывают теремок, теремо-о-ок! Стараются расцепить пальцы рук.

Воспитатель обращает внимание на деревянные коробочки, расставленные на столах, говорит, что это волшебные теремки, в которых живут буквы. Показывает все теремки по очереди, дети называют их цвет, находят теремок такого же цвета. Затем воспитатель показывает сундучки. Эти сундучки – музыкальные, в них артисты – акробаты – весёлые шуты хранят свои песенки.

-Давайте вместе споём песенки шутов все вместе.

Затем дети поют индивидуально, передавая сундучок из рук в руки.

-С остальными жителями теремка мы познакомимся в следующий раз. А сейчас нам пора возвращаться в детский сад.

Дети рассаживаются по вагончикам и поют песенку.

«Теремки»

Цель: продолжить знакомство с гласными звуками и буквами.

«Назовите жителей волшебных сундучков».

Дети берут сундучки, называют жителя и пропевают песенку.

Пение со «Складушками». Гласная песенка.

АПРЕЛЬ

«Цифроцирк»

Цель:

- Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Ошибка Магнолика»

Магнолик вызвал на арену Ёжика Единичку, Зайку Двойку и Кота...Пятёрку.

Исправь ошибку Магнолика.

«Парад-алле».

Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

«Угадай, кто»

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. Воспитатель хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

«Шнур - затейник»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.
- Закреплять навыки счёта и названия цифр.

«Строим цифры»

Дети «вышивают» цифры 1, 2, 3 по образцу.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 11 и 12, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

«Математические корзинки»

Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- развитие мелкой моторики рук;
- формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Цифрята набрали грибов»

- Выложите все корзинки на стол и 10 грибков.
- А теперь разложите эти грибки по корзинкам произвольно.
- Скажите, у кого корзинка оказалась пустой, полной и неполной.

«Математические корзинки»

Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- развитие мелкой моторики рук;
- формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Корзинка Зайки – Двойки»

- Положите на стол корзинку Зайки – Двойки и ещё любые две корзинки и грибки.
- Теперь разложите во все корзинки по 3 грибка.
- Во все ли корзинки можно положить 3 грибка? Почему?

«Математические корзинки»

Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- развитие мелкой моторики рук;
- формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Друзья отправляются в лес»

Детям предлагается вместе с зверятами-цифрятами отправиться в лес за грибами. Каждый ребёнок выбирает себе несколько корзинок и вставляет грибки в корзинки («собирает» грибы).

- Чья корзинка у тебя оказалась?
- Сколько грибков в этой корзинке?

Лепестки»

Цель: -закреплять умение определять цвета;

- развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);
- развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;
- развитие внимания, памяти, воображения.

«В гости к весёлым гномам».

В Фиолетовом лесу живут гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Обратите внимание на их одежду: Кохле в красной, Охле в оранжевой, Желе в жёлтой и т.д.

-Однажды, гуляя по лесу, они вышли на полянку и увидели необыкновенный цветок с лепестками разного цвета. *(На коврографе выкладывается цветок с лепестками разного цвета).* Лепестки были такого цвета: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий,

фиолетовый. Гномикам очень понравился этот цветок, и они принесли его домой. Но вскоре гномы стали ссориться из-за него. Тогда они решили, что каждый выберет себе тот лепесток, который больше всего ему нравится.

-Дети, сколько всего лепестков?

-А сколько гномов?

-Всем гномикам хватит лепестков?

Как вы думаете, какой лепесток выберет Кохле?

-Почему? (его одежда такого же цвета).

-А Охле? И т.д.

-Пока гномики выбирали себе лепестки, подул ветер, и лепестки разлетелись.

-Пока гномики играли с лепестками, они подружились и решили собрать цветок.

-Первый лепесток кто принёс? (Кохле).

-Какого цвета? (Красного).

-Сколько у цветка лепестков? (один).

-Значит, цветок какой? (Одноцветик).

-Охле принёс лепесток какого цвета? (Оранжевого).

-Сколько лепестков у такого цветка? (Два).

-Этот цветок какой? (Двухцветик). И т.д.

Дети собирают цветок на коврике.

МАЙ

«Геокопт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о вертикальных и горизонтальных линиях, пространственных отношений, букв и цифр.

-Дети, давайте вспомним, что такое отрезок. Выложите отрезок Ф4-К4, Г4-З4; а теперь-С4-Г4; К4-Ж4. Обратите внимание, что отрезки расположены по разному. Первые два отрезка – горизонтально, вторые два – вертикально.

-А теперь вы попробуйте сделать отрезки на своих геокоптах и определить их положение: вертикальное или горизонтальное.

«Шнур - затейник»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.
- Закреплять навыки счёта и названия цифр.

«Строим цифры»

Дети «вышивают» цифры 1, 2, 3 по образцу, цифры 4 и 5 по представлению.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Развитие у детей пространственных и количественных отношений и отношений по величине.

«Где гусеница Фифа?»

-Однажды гусеница Фифа отправилась в гости и долго не возвращалась. Ждал-ждал Лопушок и не выдержал, ушёл искать.

Из разноцветных верёвочек по сетке коврографа выкладывается лабиринт, по его ходу прикрепляются забавные цифры. Детям предлагается проследить путь гусеницы только глазами; пальчиком и глазами; только пальчиком с закрытыми глазами.

-Придумайте рассказ «Кого встретила Фифа по дороге?».

«Разноцветные шары»

-Лопушок принёс на Полянку много разноцветных шаров, но себе взял только три. Остальные рассыпались и собрались в живописные группы. Когда появилась Фифа, она увидела справа два шара, потом три, за ним ещё четыре. Слева лежал сначала один шар, а за ним – три. «Бери три шара и будем играть»,-предложил Лопушок Фифе. «Слева или справа?»_ уточнила Фифа.

Дети на коврографе выкладывают группы кружков, разноцветные липучки, так, как их увидела Фифа, находят и обводят верёвочкой одинаковые группы.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных.

« У кого какие ноги?»

-Фифа играла – собирала из частей картинки, на которых нарисованы корова, цыплёнок, ёжик. Смотрит – фантастические животные получаются.

На коврографе располагаются картинки с изображением животных, разрезанные на части. Педагог собирает картинки и преднамеренно допускает ошибки. Дети их исправляют.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.
- Ориентировка на плоскости

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

«Геококт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.

«Теремки»

Цель: продолжить знакомство с гласными звуками и буквами.

«Какие предметы можно положить в этот сундучок?»

-У каждого шута есть своя песенка в музыкальном сундучке: в синем – А, О, У, Ы, Э (гласные показывают твёрдость согласных), в зелёном – Я, Ё, Ю, И, Е (мягкость согласного).

Ребёнок рассматривает сундучки, показывает и произносит гласную букву, затем находит соответствующего шута и называет его имя (А-Арлекин, О-Орлекин).

-Назовите предметы, которые можно положить в сундучок каждому шуту.

-Попробуйте показать букву так же, как это дел

Логико – математическая игра.

«Как друзья выбирали подарок для Жужи».

Цель: развитие умений выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости зрительно и с помощью словесного диктанта; складывать силуэты по схеме – образцу и собственному замыслу.

Материал: «Чудо – соты», «Чудо – цветок», Логоформочки 5», «Шнур – затейник», коврограф, схематичные рисунки кукол, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик.

Давным-давно, три дня тому назад,
Позавчера, со вторника на ужин,
Друзья собрались в Игроград,
На день рождения к Пчёлке Жуже.

Друзья - Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и Краб Крабыч сидели на полянке Фиолетового Леса и думали, что же подарить Пчёлке Жуже.

-Первым придумал Галчонок Каррчик. Он вспомнил, что девочкам нравятся куклы. Галчонок достал из коробки несколько штук и задумался, какую подарить Жуже?

На коврограф прикрепляются схематичные рисунки кукол.

-Галчонок Каррчик выбрал куклу с прямоугольным туловищем, овальной головой и треугольными ногами.

Дети выбирают подходящий по описанию рисунок и составляют куклу из игры «Чудо – соты».

-Медвежонок Мишик всегда любил практичные подарки. Он решил подарить Жуже зонтик, чтобы она могла летать во время дождя. Из каких частей состоит зонтик? (*Крыша и ручка*). Крыша находится в верхней части зонтика, а ручка – в нижней. У медвежонка была одна крыша и много ручек.

-Какой формы крыша у зонтиков? (*Круглая*). Часть какой геометрической фигуры мы возьмём? (*Круга*).

Дети кладут перед собой половину круга («Логоформочки 5»).

-Какой формы может быть ручка у зонтиков? (*Овальная, треугольная, квадратная*). Части каких геометрических фигур можно взять, чтобы сделать ручку для зонтика? (*Половину прямоугольника – квадрат, часть треугольника – тоже треугольник, часть треугольника – трапеция и т.д.*).

Дети по очереди вынимают части овала, прямоугольника, квадрата и треугольника и соединяют эти части с половиной круга. Рядом с составным зонтиком дети кладут точно такой же, но целый, найденный на игровом поле.

-Сколько у вас получилось зонтиков? (4). Как вы думаете, какой зонтик выбрать Медвежонку? Какой из них будет самым удобным для Пчёлки Жужи?

Дети выбирают зонтик с любой ручкой. Аргументируют свой выбор – объясняют, почему он удобен Пчёлке Жуже.

-Галчонок и Медвежонок подготовили подарки и посмотрели на Краб Крабыча. Он ловко подцепил клешнями какую-то дощечку.

Воспитатель показывает «Шнур – затейник».

-Галчонок Каррчик прокаркал: «Ну и подар-р-рок! Дощечка с дырочками, через неё хорошо макароны процеживать. Ты думаешь, Пчёлка Жужа любит макароны?». Но Краб Крабыч молча начал орудовать клешнями, что-то бубня себе под нос.

-Как правильно называется игра, которую нашёл Краб Крабыч? Возьмём её в руки и попробуем вместе сделать подарок для Жужи.

-В верхнем ряду во вторую кнопку справа продену шнурок. Потом отступлю две кнопочки вниз и обведу кнопку, потом – шесть кнопок вправо и обведу кнопку, потом – две кнопки вверх и снова обведу кнопку, потом – шесть кнопок влево и продену шнурок в кнопку.

Дети под диктовку вместе с воспитателем вышивают прямоугольник.

-Что получилось? Медвежонку подарок не понравился. Он сказал недовольно: «Ты подаришь Жуже простой прямоугольник?»

-Но Краб Крабыч снова пощёлкал клешнями, и изумлённые друзья увидели бантик.

Воспитатель показывает детям схему бантика.

-Как вы думаете, что сделал Краб Крабыч, чтобы прямоугольник превратился в бантик? Сделайте бантик и расскажите о своих действиях.

-Подарки были готовы. Друзья начали собираться в путь. Но тут Краб Крабыч остановился, поднял клешню и сказал: «Мы забыли приготовить важную вещь – то, что пчёлкам нравится больше всего». Краб Крабыч всегда любил загадки. Что же пчёлкам нравится больше всего? *(Цветы)*.

-Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и Краб Крабыч отправились в путь с подарками и большим букетом цветов.

Ожидаемые результаты

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;
- развитая мелкая моторика кистей рук.
- дети осваивают сенсорные понятия (цвет, форма, величина), счёт, умеют ориентироваться на плоскости;
- владеют простейшими навыками программирования.
- дети способны проявлять инициативу и самостоятельность в разной деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и пр.

Условия реализации программы:

Основные принципы обучения:

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.
- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.
- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия ребенка, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций.
- «Эмоциональное переживание». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, а также имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

Система занятий, лежащая в основе программы, состоит из трех базовых компонентов:

- развивающие игры; материалы и пособия STEM-технологий
- сказочный сюжет;
- инновационные методы и технологии.

Материально-технические условия:

- Укомплектованность вспомогательным материалом и оборудованием: есть различные предметы и приспособления для выполнения упражнений, наглядные пособия. Это является одним из важных условий, потому что именно они помогают разнообразить занятия, виды упражнений, снять психологическую монотонность, постоянно повторяющихся движений, рационально использовать обучающее пространство, повышают интерес, дают возможность применять дифференцированный подход в

обучении.

- Наличие технических средств обучения: мультимедийное оборудование, игра Bee-bot музыкальный центр, фонограммы и песни, соответствующие возрасту обучающегося контингента.

Кадровые условия

ПОУ по социально – гуманитарной направленности "Занимательная логика"	Сигова Ирина Александровна образование средне - специальное педагогическое квалификационная категория - высшая
---	--

Информационное обеспечение: не предусмотрено

Место проведения: Комната развивающих игр

Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- мультимедийный экран.

Мультимедийные презентации

Развивающие игры:

- игры В.В. Воскобовича;
- логические блоки Дьенеша ;
- цветные палочки Х. Кюизенера;
- игры Б.П. Никитина;
- лабиринты;
- головоломки
- Робопчелка
- Супер сортер
- Головоломки
- Дары Фребеля
- прочее

Расписание занятий ПОУ

ПОУ по социально-гуманитарной направленности «Занимательная логика»	Понедельник, среда	16.15-16.35
---	--------------------	-------------

Форма подведения итогов:

Формы подведения итогов реализации программы Подведение итогов реализации программы проводится в форме итогового занятия. Также формами подведения итогов являются:

открытое занятие;

рефлексия; игры;

участие в мероприятиях различного уровня;

анкетирование родителей;

анкетирование детей;

тестирование;
диагностики;

Оценка успешности проведённой развивающей работы определяется:

- степенью помощи, которую оказывает педагог детям при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность детей и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты занятий;

Педагогическая диагностика 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».

Способы проверки знаний, умений и навыков.

1. Диагностика №1 (сентябрь) – речевое и математическое развитие.
2. Диагностика №2 (май) – речевое и математическое развитие.

Дополнительный мониторинг развития познавательных способностей детей дошкольного возраста.

1.	Дополнение	фраз.
Диагностирует способность детей устанавливать причинно-следственные связи в окружающей среде. Даёт возможность получить более объективную информацию об осведомлённости ребёнка, его ориентировке в окружающем.		
<i>Инструкция</i>	<i>к</i>	<i>проведению:</i>

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

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

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

Оценка результатов.

Ответ считается правильным, если в содержании ответа даны причина, следствие. Высокий уровень: 8-10 б. Средний уровень: 6-7 б. Дети принимают правило игры. Содержание ответов

носит полупричинный характер, частично установлена причина, следствие. Низкий уровень: 0-56. На этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его с неверной причинностью. Например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

2. Последовательные картинки.

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

Инструкция.

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

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

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

Инструкция.

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

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

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

Оценка. За каждую правильно решённую задачу поставьте 1 балл. Максимальное количество баллов – 6.

4. Недостающие детали.

Диагностирует объём произвольного внимания. Тест содержит 14 рисунков предметов, где у каждого предмета недостаёт какой-либо детали. Ребёнок за 15 секунд должен заметить, какого элемента не хватает. Все рисунки известны детям, однако они построены так, что для решения требуются логических умозаключений, знаний. Точное решение теста зависит главным образом от объёма перцептивного (произвольного) внимания и сосредоточенности на объекте наблюдения, без чего затруднено успешное протекание других познавательных процессов. Методика для определения наблюдательности у детей 6-7 лет на материале 35 картинок описана в книге: Определение готовности к школьному обучению. Учебная деятельность школьников (для школьных психологов и учителей-экспериментаторов). Ч.2 Составители: Л.И.Земцова, Е.Ю.Сушкова. – М., 1988. – С.33-34.)

Инструкция.

1. Экспериментатор: «Я сейчас покажу тебе несколько картинок, в которых не хватает деталей. Я хочу, чтобы ты внимательно посмотрел на каждую и сказал, чего там недостаёт».
2. Показывая каждую картинку, задавайте ребёнку вопрос: «Чего же недостаёт на этой картинке?»
3. Если ребёнок не справляется с задачей, можно помочь, рассматривая первую или вторую картинку.
4. На третьей не помогайте!
5. Если ребёнок указывает на какую-нибудь несущественную деталь, спросите: «Да, но какой более важной детали здесь нет?»
6. Каждая картинка предъявляется в течение 15 сек.
7. Ответ считается правильным, даже если ребёнок не знает точного названия отсутствующей детали, но употребляет синоним или правильно описывает её.

Прекращение исследования: 4 неправильных ответа подряд.

Оценка. 1 балл за каждый правильный ответ, максимальная оценка -14 баллов.

Замечание. Большинство детей даёт словесный ответ. Однако иногда ребёнок показывает на недостающую деталь или элемент пальцем. В таком случае ему засчитывается ответ, но экспериментатор должен быть уверен, что ребёнок знает, чего недостаёт в рисунке. Говоря о картинке с петухом, ребёнок может назвать недостающую часть шипом. Ответ считается правильным. С другой стороны, если ребёнок правильно покажет место, но неправильно даст словесный ответ, то его ответ считается неудовлетворительным.

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Гребень – Зубья | 8. Ножницы – Винт |
| 2. Стол – Ножка | 9. Пальто – Петли |
| 3. Лиса – Ухо | 10. Рыба – Спинной плавник |
| 4. Девочка – Рот | 11. Винт – Прорезь |
| 5. Кошка – Усы | 12. Муха – Усики |
| 6. Дверь – Петля | 13. Петух – Шпора |
| 7. Рука – Ноготь | 14. Профиль – Бровь |

5. Назови одним словом.

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

Инструкция.

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

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

Оценка. За каждое правильное обобщение ставится 1 балл. Максимальное количество баллов – 10 (столько групп слов будет предложено ребёнку).

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

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

Оценка результатов.

Дополнение фраз.

Высокий уровень: 8-10 баллов.

Средний уровень: 6-7 баллов.

Низкий уровень: 0-5 баллов.

2. Последовательные картинки.

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

3. Четвёртый лишний.

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

4. Недостающие детали.

Высокий уровень: 9-14 баллов.

Средний уровень: 4-8 баллов.

Низкий уровень: 1-3 балла.

5. Назови одним словом.

Высокий уровень: 6-10 баллов.

Средний уровень: 4-5 баллов.

Низкий уровень: 0-3 балла.

Методические особенности образовательного процесса

1. Вводная часть

Сюжет – завязка с наличием игровой мотивацией.

Основная часть

Развитие сюжета

В ходе развития сюжета педагог выступает в роли организатора поискового процесса. Ребенок четко выполняет упражнения, придумывает свои задачи, ищет новые решения.

Заключительная часть

Самостоятельная деятельность. Коллективная работа.

2. Вводная часть

Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации.

Сюжет - завязка

Основная часть

Развитие сюжета

В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора – рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу.

Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

Заключительная часть

Контрольный вопрос детям

(Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала)

3. Вводная часть

Сюжет – завязка с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией.

Основная часть

Развитие сюжета

В ходе развития сюжета вопросы ставит не педагог, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему.

Ребенок отвечает на вопросы и активно участвует в игре.

Заключительная часть

Творческое задание.

Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

В ходе изучения программы используются различные **методы обучения и воспитания**:

- словесные методы используются для изложения теоретического материала программы (рассказ, объяснение, беседа, работа с книгой, убеждение примером, диалог);

- наглядные методы при изучении нового материала служат более полному усвоению программы, по возможности сопровождают словесные методы (демонстрация, показ, наблюдение, просмотр, работа с книгой, презентация);

- - практические методы используются в практической части занятий, при выполнении самостоятельных работ

- частично-поисковый; проблемный.

При реализации программы используются следующие **педагогические технологии** :

Технология группового и коллективного взаимодействия

- Здоровьесберегающие технологии

- ТРИЗ

- Игровое обучение

- Развивающее обучение,

- Личностно-ориентированного обучения

- В основе лежит Технология: «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича

В образовательном процессе используются различные **дидактический материал**:

- Сказочное пространство «Фиолетовый лес»

- Комплекты игр В.В.Воскобовича

- Наглядные и демонстративные пособия (сказочные герои, жители «Фиолетовой страны», карточки и т.д.)
- Раздаточный материал
- Мнемотаблицы
- Коврограф и комплект к нему «Ларчик»
- Игра Bee-bot

Рабочая программа воспитания

1. Характеристика ПОУ. Программа «Веселая логика» решает задачи гражданского воспитания в познавательных видах деятельности, так как воспитывают в ребенке не только патриотические чувства, но и формируют его взаимоотношения со взрослыми и сверстниками. Большое значение для детей в этом случае имеет игра. Она выступает как способ познания мира, стимулирует инициативу и творчество. В игре ребенок в соответствии с сюжетом или игровыми правилами сам строит свои отношения в качестве субъекта общения. Работа по воспитанию у детей патриотических чувств осуществляется через все виды игр: дидактические, настольные, пальчиковые, театральные, хороводные, подвижные и сюжетно-ролевые. На этом основании важное место в гражданском воспитании дошкольников занимают игровые формы: лексические игры, игры-соревнования, игровые ситуации, способствующие созданию эмоциональной атмосферы, повышению познавательной активности детей, раскрытию их творческого потенциала.

Программа позволяет объединить деятельность детей, педагогов и родителей, закрепляют полученные знания на занятиях творческой направленности.

2. Цель, задачи и планируемые результаты воспитательной работы в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы

Цель программы – воспитание основ гражданственности у детей посредством игровой деятельности.

Задачи программы:

- развивать интеллект, способность самостоятельно решать задачу, согласовывать свои действия других участников игры.
- формировать у детей положительное самоощущение;
- развивать у детей положительное отношение к окружающим людям;
- приобщать дошкольников к ценностям сотрудничества с другими людьми;
- развивать коммуникативные компетентности дошкольников и формирование у них социальные навыки;
- формировать правовое сознание у детей через ознакомление их с ближайшим окружением через развивающие игры и пособия
- учить выражать свои чувства, обогащать словарный запас;
- воспитывать уважение к труду

Планируемые результаты: Успешно развиты речевые навыки, математические способности, логика, внимание. Дети могут принимать решения. У детей сформирован дух патриотизма. У детей сформировано устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре своей страны, создан эмоционально положительный фундамент для развития патриотических чувств. Проявление позиции активных участников и партнёров воспитательно-образовательного процесса

3. Работа коллектива в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы: Разработка творческой группой программы; проведение анкетирования родителей

по вопросам семейного воспитания. Задача педагогов заключается в обеспечении детям дошкольного возраста успеха в его деятельности, направленной на воспитание себя гражданином своей Родины. Психологическую сущность этого процесса составляет формирование положительной мотивации у детей дошкольного возраста, при которой потребность быть полезным обществу, народу, Отечеству является нравственным стержнем личности. Педагог в рамках программы (проблемные ситуации, обыгрывание игрового сюжета, выкладывание узоров, схем домов, схем профессий и т.д) должен вызывать у детей интерес и желание узнать больше о своем родном крае, своих предках, обычаях и конечно же дошкольники должны уметь владеть информацией и делиться ею со своими сверстниками, родными и друзьями.

В образовательный процесс дополнительной программы включаются следующие виды детской деятельности: специально организованное обучение, совместная деятельность педагога с детьми, свободная деятельность детей.

Основными принципами отбора содержания и организации образовательного процесса данной программы являются: Вариативность.. Интеграция. Доступность. Систематичность и последовательность. Наглядность. Динамичность. Комфортность – атмосфера доброжелательности, вера в силы ребёнка, создание для каждого ситуации успеха. Приоритетность воспитания в педагогической деятельности. Сочетание научности и доступности исторического материала, учитывая приоритет учебной деятельности дошкольника. Личностно – ориентированное взаимодействие: создание в творческом процессе раскованной, непринуждённой, стимулирующую творческую активность ребёнка атмосферы.

4.Работа с родителями в рамках дополнительной общеразвивающей программы: Работа с семьей дошкольников и позволяет использовать жизненный опыт семьи в процессе воспитания гражданственности.

Реализация программы предполагает тесный контакт с семьёй воспитанника. С участием родителей проводятся: выставки совместных поделок, фотоальбомов; оформление и благоустройство групповых комнат и участков; пополнение материалами мини-музея детского сада; совместные праздники, экскурсии, соревнования; городские смотры-конкурсы.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы Открытая непосредственно-образовательная деятельность; праздники, развлечения; выставки; смотры-конкурсы; родительские собрания

5.Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятия	Воспитательные задачи. Решаемые в ходе мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1	Рассматривание иллюстраций, слушание художественных произведений, беседы, а также рисование, экскурсии, игры-путешествия	Формирование у детей представления о людях родной страны, тех людях, которые прославили нашу Родину (<i>художников, композиторов, изобретателей, ученых, путешественников</i>)	Октябрь 2024	Включение в занятия проблемных ситуаций, разыгрывание

2	Проведение интегрированных занятий с включением в их содержание нравственно-патриотического компонента	формирование у детей представления о людях родной страны познакомить детей с характером российского народа (творческие способности, умелость, песенность, гостеприимство, отзывчивость, умение защищать свою Родину	Декабрь 2024	На занятиях с использованием развивающих игр дети строят дома, выкладывают схемы различных построек (мой дом, мой город, моя семья). Путешествуют по картам, выкладывают официальные и неофициальные символы России. К детям в качестве персонажей приходят в гости герои русских сказок, этносов
3	Игры путешествия: "Путешествие по реке Кама», «Иж» Путешествие в прошлое , настоящее и будущее города «Путешествие по достопримечательностям города» и т.д.	У детей в процессе игры развивается воображение, память, речь; закрепляются представления о городе, его достопримечательностях; формируется интерес к окружающему, воспитывается уважение к людям разных профессий	В течение всего периода	
4	Включение в структуру занятия изготовление подарков для героев, для членов семьи (шаблоны схем, рисунков, конструктивных элементов, «фотографии» изготовленных «поделок, игр.	Развивать творческую активность и художественную продуктивность на основе духовности.	Февраль 2025	Изготовление поделок в качестве подарка

5	Выставка детских работ	Воспитание аккуратности, самостоятельности при выполнении творческих заданий; формирование духовно – нравственных ценностей средствами художественно – продуктивной деятельности;	Май 2025	Оформление детскими работами группы, помещений ДОУ
---	------------------------	---	----------	--

Используемая литература в составлении программы:

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

Календарный учебный график по платным образовательным услугам на 2024 – 2025 учебный год

	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П	В	С	Ч	П	С	В	П		
Сент ябрь	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30									
Октябрь			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						
Ноябрь						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
Декабр ь	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31								
Январь				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
Феврал							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28					
Март							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Апрель			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30							
Май					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
Июнь	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30									
Июль			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						
Август						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			

	Выходные и праздничные дни
	Новогодние каникулы
	Мониторинг освоения образовательной программы в конце учебного года
	Летний оздоровительный период
	Дни проведения ПОУ

Этапы образовательного процесса	«Соленая фантазия» (первая младшая группа)	«Волшебное тесто» (первая младшая группа)	«Чудо лепка» (средняя группа)	«Умняшки» (вторая младшая группа)	«Занимательная логика» (средняя группа)	«Стемики» (подготовительная группа)	«Мир творчества» (вторая младшая группа)	«Мастерилка» (средняя группа)	«Умные игры» (средняя группа)	«Ловкие пальчики» (старшая группа)	«Фантазия» (подготовительная группа)	«Мастерская шитья» (подготовительная группа)	«Голосок» (старшая группа)
Начало организации ПОУ	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024	01.10.2024
Продолжительность проведения ПОУ	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 недели	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя	31 неделя
Всего занятий в неделю	1 занятие	1 занятие	1 занятие	2 занятия	2 занятия	2 занятия	2 занятия	1 занятие	1 занятие	1 занятие	2 занятия	1 занятие	2 занятия
Всего занятий в год	31	31	31	62	62	62	62	31	31	31	62	31	62
Окончание проведения ПОУ	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025	31.05.2025
Объем образовательной нагрузки в неделю	15 мин	15 мин	20 мин	30 мин	40 мин	50 мин	30 мин	20 мин	20 мин	25 мин	60 мин	30 мин	50 мин
Летне-оздоровительный период	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025	01.06.2024-31.08.2025

Краткое содержание программы

Программа имеет социально- гуманитарную направленность.

Настоящая программа обращена к актуальной проблеме психологического стимулирования и актуализации процесса развития познавательной сферы дошкольников. **Актуальность** данной темы заключается и в том, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание условий, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, качества ума, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач.

Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Психологи доказали, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственными положительными эмоциями, не становятся полезными. У детей дошкольного возраста преобладает образное мышление. Они хотят и могут жить по закону сказки, игры. Почему так часто можно увидеть картину: у малыша много игрушек, а он не играет ими? Причина тому, конечно не одна, но чаще всего главная причина в том, что игрушки уже себя "исчерпали". Элемент новизны исчез. А он-то и привлекает ребёнка в первую очередь. Становиться очевидным: нужны игры нового типа, игры, моделирующие сам творческий процесс и создающий свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта.

Использование развивающих игр, элементов STTM-технологий, в том числе и игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач.

Программа способствует социальной адаптации дошкольников, предоставляя им новые возможности взаимодействия в ДОУ, и является основой для дальнейшего развития дошкольников. Программа направлена на обеспечение познавательного развития каждого ребенка, что достигается за счет учета индивидуальных особенностей детей как в вопросах организации, так и в формах и способах взаимодействия с ребенком (проявление уважения к его индивидуальности, чуткости к его эмоциональным состояниям, поддержка его чувства собственного достоинства и т. д.). В технологии используется проблемно-игровая методика познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста с акцентом на развитие универсальных, речевых, творческих способностей детей, интеграции образовательного содержания и игровых форм взаимодействия взрослого с детьми.

Цель программы: Всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, развитие его интеллектуально – творческих и речевых способностей через развивающие игры.

Задачи программы:

Обучающие:

Формировать умение анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, обдумывать и планировать свои действия. формирование представлений (математических, об окружающем мире), речевых умений; оказывать помощь в развитии математических и речевых умений; способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремлению к познанию нового; формировать начальные представления об окружающей действительности

Развивающие:

Развивать внимание, речь, память, логическое мышление, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения. развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое; развивать воображение, креативность мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым

углом зрения); гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал; развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. развивать умение наблюдать, исследовать окружающий мир; развивать воображение, креативное мышление (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко и оригинально);

Воспитательные:

Воспитывать объективное отношение к себе, умение работать в группе, положительную мотивацию к обучению в школе. содействовать психическому развитию

Цели и задачи технологии раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО, а именно:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое, развивает творческое воображение, развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности, знакомит детей с различными геометрическими формами.
2. Учит играть, общаясь друг с другом (социально-коммуникативное развитие).
3. Развивает умение составлять диковинные картины и узоры из геометрических фигур (художественно-эстетическое развитие).
4. Путешествуя по лабиринтам этой игры вместе со сказочными персонажами, ребёнок словесно описывает путешествие героев (речевое развитие).
5. Развивает мелкую моторику руки и зрительную память (физическое развитие).