



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 84
комбинированного вида Калининского района Санкт – Петербурга
195257, Санкт-Петербург, Гражданский проспект, дом 90, корпус 4, литер А, телефон 556-82-88

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 №1

Учтено мнение Совета родителей
(законных представителей) воспитанников
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Заведующий ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
_____ Е.В. Барабанова

Приказ от 01.09.2021 №40-о

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»**

(СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ)

ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ : 3 - 6 ЛЕТ

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 3 ГОДА

РАЗРАБОТЧИК:

ФИЛОСΟΦОВА МАРИЯ НИКОЛАЕВНА
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Санкт-Петербург
2021 год

Содержание

	Паспорт программы	3
1	Характеристика программы	3
1.1	Направленность Программы	3
1.2	Актуальность Программы	5
1.3	Цель	7
1.4	Задачи (развивающие, образовательные, воспитательные)	8
1.5	Принципы построения программы	8
1.6	Возрастные особенности детей 3- 6 лет	9
2	Объем образовательной нагрузки	10
3	Содержание программы	11
3.1	Разделы, этапы, содержание программы	12
3.2	Задачи художественно-творческого развития детей, перспективное тематическое планирование	12
4	Планируемые результаты	12
5	Организационно-педагогические условия	12
5.1	Педагогические условия	13
5.2	Организационные условия	14
5.3	Особенности программы	14
6	Учебный план	15
	Расписание	15
	Календарный учебный график	15
7	Оценочный материал	18
8	Требования к уровню освоения программы	18
9	Глоссарий	19
10	Материально-техническое обеспечение	20
11	Методический материал	21
12	Особенности взаимодействия с семьями воспитанников	23

Паспорт программы

Цель	Развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.
Задачи	<p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое; -развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности; -развитие воображения, креативности мышления(умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения); -гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал; <p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений; -построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре -формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ. <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом
Срок реализации	3 года
Возраст детей	от 3 -6 лет
Направление программы	Социально-педагогической направленности
Форма организации итоговых мероприятий	<p>Логико – математическая игра</p> <p>Игровое занятие</p> <p>Совместная интегрированная игровая деятельность</p> <p>Развлечение</p> <p>Развлечение для детей и родителей</p>
Методическое обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> 1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003. 2. В.В. Воскобович, « Нетаяющие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с. 3. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с. 4. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2013. 5. Л.П.Пяткова ,О.А.Стальбовская «Инновационные процессы в

	<p>современном дошкольном образовании. Развитие интеллектуального потенциала и детской одарённости». Издательство «Учитель» 2013 г.</p> <p>6. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП Лакоценина С.С., 2012</p> <p>7. Сказочные лабиринты игры. Игровая развивающая технология В. Воскобовича.</p> <p>8. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.</p>
--	--

1. Характеристика Программы

1.1 Направленность Программы Технология «Развивающих игр В. В Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка - дошкольника.

1.2 Актуальность Программы

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. Чем раньше начать стимулировать и развивать логическое мышление, тем более высоким окажется уровень познавательной деятельности. Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Самым сенситивным периодом для развития способностей является раннее детство и дошкольный возраст. Для ребенка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. У него развита интуиция, яркость, конкретность представляемых образов и легкость манипулирования ими. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс. Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Технология «Развивающих игр В. В Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка- дошкольника. Развивающие игры Воскобовича, игры

на развитие сенсорных способностей («Геокоонт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки» и др.)

- ✓ игры на внимание («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра» и др)
- ✓ игры на развитие логического мышления («Геокоонт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка» и др.)
- ✓ игры на развитие творческого мышления («Квадрат Воскобовича(четырёхцветный)», «Чудо- крестики», «Чудо- соты»,)
- ✓ игры на развитие речи («Шнур- затейник», «Геокоонт», «Лабиринты букв», «Прозрачный квадрат»)
- ✓ игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо- крестики», «Прозрачный квадрат» и др.)

1.3 Цель: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

1.4 Задачи:

Развивающие:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления(умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;

Образовательные:

- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре
- формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ.

Воспитательные:

воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.

1.5 Принципы построения программы:

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.
- Принцип методики – интересные сказки.
- Принцип игра с пользой.
- Принцип развития у ребенка творческого начала.

1.6 Возрастные особенности детей 3-4 лет:

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью физического и психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность, более разнообразными и координированными становятся движения. С 3-4 лет происходят существенные изменения в характере и содержании деятельности ребенка, в отношениях с окружающими. Ведущий вид деятельности в этом возрасте

предметно - действенное сотрудничество. Малыши проявляют интерес к окружающему миру, необычным материалам. Формируется новый вид деятельности - продуктивная деятельность: рисование, лепка, конструирование. Дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается. Самым главным новообразованием этого возраста является стремление детей к самостоятельности. Ребенок часто заявляет: «я сам», «я хочу», «я не буду это делать». Гибкая тактика мотивации к деятельности является одним из основных условий, способствующих развитию творческого потенциала.

1.7 Возрастные особенности детей 4-5 лет:

На пятом году жизни возникает и совершенствуется умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел, который включает представления не только о цели действия, но и также о способах ее достижения. Намного разнообразнее становятся сюжеты рисунков и поделок, хотя замыслы остаются еще недостаточно отчетливыми и устойчивыми. Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношения между ними. Ребенок совершенствует технические навыки и умения в различных видах художественной деятельности. Педагог организует совместную работу, координирует действия ребенка, направляет его на поиск наиболее удачного решения в выборе способа изображения. В этом возрасте закрепляются и совершенствуются представления, а так же умения и навыки изображения украшения. Развиваются самостоятельность, инициативность, умение создавать выразительный образ, передавать свое отношение к изображаемому, используя полученные знания. В изображении предметного мира ребенок передает как общие, типичные, так и характерные, индивидуальные признаки предметов или живых объектов.

1.8 Возрастные особенности детей 5 - 6 лет:

Развитие личности и деятельности в старшем дошкольном возрасте характеризуется появлением новых качеств и потребностей. Ребенка интересуют связи, существующие между предметами и явлениями. Внимание становится целенаправленным, устойчивым. Дети прекрасно передают признаки предметов, проявляя при этом находчивость, фантазию, в композициях используют гармонию красок, понимают симметрию. Развитию самостоятельности способствует освоение детьми умений поставить цель (или принять ее), обдумать пути достижения, осуществить свой замысел, оценить полученный результат.

Особенности программы: группы формируются в соответствии с возрастом детей, реализация содержания программы зависит от возрастной группы от 3 до 4 лет- 3 года, от 4 до 5 лет-2 года, от 5 до 6 лет-1 года.

2. Объем образовательной нагрузки

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки	
	Период обучения (возраст детей)	
	1 год обучения 3-4 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая	2	30 мин

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

диагностика		
Игровая деятельность	67	17 часов 15 мин
Итоговое мероприятие	1	15 мин
Итого в год	70	17 час 50мин

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки	
	Период обучения (возраст детей)	
	2 год обучения 4-5 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	2	40 мин
Игровая деятельность	67	22 часа 30 мин
Итоговое мероприятие	1	20 мин
Итого в год	70	23 часа 30 мин

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки	
	Период обучения (возраст детей)	
	3 год обучения 5-6 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	2	50 мин
Игровая деятельность	67	28 часов 30 мин
Итоговое мероприятие	1	25 мин
Итого в год	70	29 часов 10 мин

3. Содержание Программы

№	РАЗДЕЛЫ	ЭТАПЫ	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
1	Вводная педагогическая диагностика.		-Выявление уровня развития познавательных способностей - Выявление уровня владения игровым материалом.
2	Игры, направленные на знакомство, на развитие интереса.	1 год освоения Программы.	Активная работа в организации игровой познавательной деятельности. Знакомство с персонажами сказок и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.
3	Совместная игровая деятельность	2 год освоения Программы	Освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания
4	Логико – математические игры, Игры с буквами, звуками, слогами и словами Самостоятельная игровая деятельность.	3 год освоения Программы	Развитие мыслительных операций. Игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов. Развитие творчества и самостоятельности. Совершенствование специфических умений во всех видах игровой деятельности. Изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предложенных задач, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы.
5	Заключительная педагогическая диагностика		Выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.

Младший возраст (от 3 до 4 лет)

Цели и задачи: - постепенно развивать игровой опыт каждого ребёнка, помогать открывать новые возможности игрового мира, пробуждать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками;

- развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины);
- способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук, психических процессов (внимание, воображение, мышление);
- учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры;
- способствовать освоению детьми цветов радуги;
- помочь детям освоить приёмы сложения фигур;
- учить конструировать простые плоскостные фигуры;
- учить в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры (конструировать геометрические фигуры красного, жёлтого, синего и зелёного цветов);
- учить находить геометрические фигуры на прозрачных пластинках и объединять их в группы;
- конструировать квадрат из двух-трёх геометрических фигур;
- складывать из пластинок простые фигуры (ёлочку, домик);
- учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок;
- способствовать усвоению детьми состава чисел 2,3,4,5;
- учить конструировать предметы из частей по образцу.

Учебно-тематический план

Вторая младшая группа (3-4 года)

<p>Сентябрь <i>Педагогическая диагностика</i> «Фонарики» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Шнур Малыш»</p>	<p>Октябрь Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»</p>	<p>Ноябрь Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»</p>	<p>Декабрь Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»</p>
<p>Январь Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Фонарики»</p>	<p>Февраль «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк»</p>	<p>Март «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»</p>	<p>Апрель Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»</p>

Май

Педагогическая диагностика

Коврограф

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»

«Чудо – крестики2»

«Кораблик Плюх – Плюх»

«Цифроцирк»

«Буквоцирк»

Средний возраст (от 4 до 5 лет)

Цели и задачи:

- способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта; способствовать развитию всех компонентов детской игровой деятельности;
- учить называть отрезки, познакомить с вертикальными и горизонтальными прямыми линиями, пересекающимися линиями;
- учить называть отрезки ломаной линии;
- учить рисовать на листе отрезки по заданным точкам;
- учить конструировать плоскостные фигуры; - учить конструировать объёмные фигуры;
- учить складывать фигуры по схемам сложения; - учить складывать узоры из геометрических фигур;
- развивать умение различать и называть цвет, форму;
- развивать умение составлять по схеме фигуры из частей;
- учить увеличивать и уменьшать количество предметов;
- учить ориентироваться в пространстве;
- учить ориентироваться во временных понятиях;
- развивать навыки счета до 10;
- развивать умение группировать предметы по заданным признакам.

Учебно-тематический план

Средняя группа (4-5 лет)

<p>Сентябрь <i>Педагогическая диагностика</i> «Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат»</p>	<p>Октябрь «Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>	<p>Ноябрь «Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>	<p>Декабрь «Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>
<p>Январь «Цифроцирк»</p>	<p>Февраль «Буквоцирк»</p>	<p>Март Коврограф</p>	<p>Апрель Коврограф</p>

«Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш»	Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт»	Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки»	Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки»
<p>Май <i>Педагогическая диагностика</i> Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт»</p>			

Учебно-тематический план

Старший возраст (от 5 до 6 лет)

Цели и задачи:

- обогащать игровой опыт каждого ребёнка, повышать влияние игры на его развитие;
- развивать познавательные способности (память, воображение, речь), творческие способности (воспроизведение нетипичных изображений предметов);
- способствовать освоению математического содержания (геометрические фигуры и их структура, модели фигур и предметов);
- развивать умение выкладывать «волшебными резиночками» углы разного типа по схеме, по образцу, по словесному заданию, учить зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле (прямой угол, острый угол, тупой угол, вершина угла и его стороны);
- развивать умение складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого;
- конструировать по схемам фигуру: «котёнок», «ворон», «черепашка» (игра «Квадрат Воскобовича»);
- учить детей конструировать девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре из разных;
- учить складывать квадрат из треугольников (игра «Прозрачный квадрат»);
- развивать умение конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- способствовать познанию принципа образования чисел второго порядка;
- развивать навыки счета (прямого и обратного).

Старшая группа (от 5 до 6 лет)

Сентябрь <i>Педагогическая диагностика</i>	Октябрь «Цифроцирк» «Буквоцирк»	Ноябрь «Цифроцирк» «Буквоцирк»	Декабрь «Цифроцирк» Коврограф
--	--	---	--

<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат» Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырѐхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр»</p>	<p>Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырѐхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Математические корзинки»</p>	<p>Коврограф «Двухцветный квадрат» Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырѐхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Математические корзинки» «Лепестки» «Чудо – Цветик»</p>	<p>«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырѐхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Математические корзинки» «Лепестки» «Чудо – Цветик»</p>
<p>Январь «Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики3» «Четырѐхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Лепестки» «Чудо – Цветик» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»</p>	<p>Февраль Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырѐхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Фонарики» «Математические корзинки» «Чудо – Цветик» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки»</p>	<p>Март Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырѐхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо – Цветик» «Счетовозик»</p>	<p>Апрель Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырѐхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо – Цветик» «Счетовозик»</p>
<p>Май <i>Педагогическая диагностика</i> Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики3» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки»</p>			

4. Планируемые результаты

1 год обучения (3-4 года):

Ожидаемые результаты: - знает и называет величину предмета (высокий-низкий, длинный-короткий, широкий-узкий, толстый-тонкий, большой-маленький);

- знает и называет цвета;
- различает и называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник), составляет из них предметные формы;
- умеет последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;
- ориентируется в количестве предметов;
- самостоятельно придумывает и складывает предметные силуэты из частей геометрических фигур, соотносит реальное изображение со схемами; понимает пространственные отношения (слева, справа, между, посередине);
- определяет предмет по его части;
- различает предметы по размеру (шире-уже), сравнивает их, находит связь между предметами по размеру, употребляет слова «такой же», «как», «не такой»;
- располагает предметы в пространстве (один выше другого или один под другим);
- самостоятельно придумывает и составляет силуэты из нескольких геометрических фигур.

2 год обучения (4-5 лет):

Ожидаемые результаты:

- ребёнок правильно называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник);
- умеет сгруппировать предметы по форме (круглые, треугольные, квадратные, овальные);
- правильно называет структурные компоненты геометрических фигур;
- правильно ориентируется в игровой ситуации, самостоятельно может увеличить или уменьшить количество предметов;
- легко ориентируется в пространстве, владеет необходимыми речевыми навыками;
- ориентируется во временных ситуациях;
- выполняет счёт до 10, понимает итог счета как количество предметов;
- умеет группировать предметы по заданным признакам; умеет соотносить число с количеством предметов (понимает количественное значение числа);
- составляет сюжетные картинки по замыслу;
- умеет конструировать предметы с опорой на схему;
- умеет группировать предметы по форме;
- умеет складывать предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку;
- умеет ориентироваться на плоскости зрительно с помощью словесного диктанта;
- знает цвета радуги;
- умеет обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

3 год обучения (5-6 лет):

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);
- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
- умеет составлять целое из частей;

- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
- понимает пространственные отношения;
- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
- конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
- считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

5. Организационно-педагогические условия

5.1 Педагогические условия

(Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010 № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих»)

Педагог дополнительного образования

Должностные обязанности. Осуществляет дополнительное образование обучающихся, воспитанников в соответствии со своей образовательной программой, развивает их разнообразную творческую деятельность. Комплектует состав обучающихся, воспитанников кружка, студии, клубного и другого детского объединения и принимает меры по сохранению контингента обучающихся, воспитанников в течение срока обучения. Обеспечивает педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов работы (обучения) исходя из психофизиологической и педагогической целесообразности, используя современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы. Проводит учебные занятия, опираясь на достижения в области методической, педагогической и психологической наук, возрастной психологии и дошкольной гигиены, а также современных информационных технологий. Обеспечивает соблюдение прав и свобод обучающихся, воспитанников.

Участвует в разработке и реализации образовательных программ. Составляет планы и программы занятий, обеспечивает их выполнение. Выявляет творческие способности обучающихся, воспитанников, способствует их развитию, формированию устойчивых профессиональных интересов и склонностей. Организует разные виды деятельности обучающихся, воспитанников, ориентируясь на их личности, осуществляет развитие мотивации их познавательных интересов, способностей. Организует самостоятельную деятельность обучающихся, воспитанников, в том числе исследовательскую, включает в учебный процесс проблемное обучение, осуществляет связь обучения с практикой, обсуждает с обучающимися, воспитанниками актуальные события современности.

Обеспечивает и анализирует достижения обучающихся, воспитанников. Оценивает эффективность обучения, учитывая овладение умениями, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса, используя компьютерные технологии, в т.ч. текстовые редакторы и электронные таблицы в своей деятельности. Оказывает особую поддержку одаренным и талантливым обучающимся, воспитанникам, а также обучающимся, воспитанникам, имеющим отклонения в развитии. Организует участие обучающихся, воспитанников в массовых мероприятиях. Участвует в работе педагогических, методических советов, объединений, других формах методической работы, в работе по проведению родительских собраний, оздоровительных, воспитательных и других мероприятий, предусмотренных образовательной программой, в организации и проведении методической и консультативной помощи родителям или лицам, их заменяющим, а также педагогическим работникам в пределах своей компетенции. Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся, воспитанников во время образовательного процесса. Обеспечивает при проведении занятий соблюдение

правил охраны труда и пожарной безопасности. Осуществляет координацию деятельности педагогических работников в проектировании развивающей образовательной среды образовательного учреждения. Оказывает методическую помощь педагогам, способствует развитию их творческих инициатив.

Должен знать: приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации; законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность; Конвенцию о правах ребенка; возрастную и специальную педагогику и психологию; физиологию, гигиену; специфику развития интересов и потребностей обучающихся, воспитанников, основы их творческой деятельности; методику поиска и поддержки молодых талантов; содержание учебной программы, методику и организацию дополнительного образования детей, научно-технической, эстетической, туристско-краеведческой, оздоровительной, досуговой деятельности; программы занятий кружков, студий; деятельность детских коллективов, организаций и ассоциаций; методы развития мастерства, формирования основных составляющих компетентности (профессиональной, коммуникативной, информационной, правовой); современные педагогические технологии: продуктивного, дифференцированного, развивающего обучения, реализации компетентностного подхода, методы убеждения, аргументации своей позиции, установления контакта с обучающимися, воспитанниками, детьми разного возраста, их родителями, лицами, их заменяющими, коллегами по работе; технологии диагностики причин конфликтных ситуаций, их профилактики и разрешения; технологии педагогической диагностики; основы работы с персональным компьютером (текстовыми редакторами, электронными таблицами), электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием; правила внутреннего трудового распорядка образовательного учреждения; правила по охране труда и пожарной безопасности.

Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительная профессиональная подготовка по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

5.2 Организационные условия

Срок реализации Программы – 3 года

Особенности программы: группы формируются в соответствии с возрастом детей, реализация содержания программы зависит от возрастной группы от 3 до 4 лет - 3 года, от 4 до 5 лет- 2 года, от 5 до 6 лет- 1 года.

В учебно-тематический план включается: учебные недели – 39 недель, каникулярное летнее время – 14 недель (во время которых организуются экскурсии, выставки, вернисажи, интерактивные конструкторские мини - игры).

6. Учебный план

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика»

Пояснительная записка

В соответствии с п. 9 статьи 54 Федерального закона "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ, на основании Постановления Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг», Устава ГБДОУ детский сад №84, Приказа заведующего ГБДОУ детский сад №84 «Об организации платных образовательных услуг» и по запросу

родителей реализуются платные образовательные услуги на основе календарного учебного графика, учебного плана и расписания.

Детский сад оказывает дополнительные платные образовательные услуги за счет средств физических и (или) юридических лиц, не предусмотренные установленным муниципальным заданием либо соглашением о предоставлении субсидии на возмещение затрат, а также Образовательной программой, финансовое обеспечение которой осуществляется за счет бюджетных ассигнований.

В 2021 (сентябрь) -2022 (май) учебном году предоставляются дополнительные платные образовательные услуги: 2 раза в неделю для детей младшего дошкольного возраста (3-4 года), среднего дошкольного возраста (4-5 лет), старшего дошкольного возраста (5-6 лет) – «Занимательная математика», которые проводит педагог по дополнительному образованию в комнате дополнительного образования детского сада в вечернее время. Платные образовательные услуги для детей учитывают возрастные и индивидуальные особенности, обеспечивают формирование и развитие творческих способностей воспитанников, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а так же организацию их свободного времени (№ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» ст.75,п.1).

Включен следующий перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности.

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки					
	Период обучения (возраст детей)					
	1 год обучения 3-4 лет		2 год обучения 4-5 лет		3 год обучения 5-6 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	2	30 мин	2	40 мин	2	50 мин
Игровая деятельность	67	17 часов 15 мин	67	22 часа 30 мин	67	28 часов 30 мин
Итоговое мероприятие	1	15 мин	1	20 мин	1	25 мин
Итого в год	70	17 час 50мин	70	23 часа 30 мин	70	29 часов 10 мин

Расписание

Наименование услуги	День недели				
	понедельник	вторник	среда	четверг	пятница
Дополнительная общеобразовательная	15.40-15.55		15.40-15.55		

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» (1 год обучения 3-4 года)					
Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» (2 год обучения 4-5 лет)	16.05-16.25		16.05-16.25		
Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» (3 год обучения 5-6 лет)	16.35-17.00		16.35-17.00		

Календарный учебный график

Программа в условиях дополнительного образования детей в ГБДОУ №84 ориентирована на познавательное (математическое) развитие детей в возрасте от 3 до 6 лет и рассчитана на 3 года. Наполняемость группы на занятиях - не более 15 детей. Занятия строятся на единых принципах и обеспечивают целостность педагогического процесса. Занятия проводятся в соответствии с рекомендуемыми продолжительностью режимных моментов для возрастных групп детского сада; объёмом учебной нагрузки с учётом требований СанПиН. Программа составлена так, что дает возможность зачисления в группу в течение всего года обучения по желанию родителей.

Год обучения	Возраст детей	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество занятий / часов	Режим занятий
1 год	3-4 лет	сентябрь	май	35	70 /35	2 раза в неделю по 15 минут
2 год	4-5 лет	сентябрь	май	35	70 /35	2 раза в неделю по 20 минут

3 год	5-6 лет	сентябрь	май	35	70 /35	2 раза в неделю по 25 минут
-------	---------	----------	-----	----	--------	-----------------------------------

7.Оценочные и методические материалы

В ходе работы над дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Занимательная математика» использовались следующие оценочные материалы : *Приложение 1*

Оценочные материалы

Педагогический анализ (диагностика) проводится 2 раза в год (вводный –в октябре, итоговый -в мае) каждый год обучения. Цель диагностики: выявление уровня способностей обучающихся (начального уровня и динамики развития, эффективности педагогического воздействия). Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроли. Формы контроля: педагогическое наблюдение, устный опрос, выполнение заданий по разделам программы.

Формы подведения итогов реализации ДООП

Формой подведения итогов реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная математика », является участие конкурсах, проводимых внутри детского сада.

1. Текущий контроль (в течение всего учебного года на занятиях после прохождения разделов программы) проводится для отслеживания уровня освоения учебного материалы программы и развития личностных качеств учащихся.
2. Промежуточный контроль (декабрь -январь) с целью выявления уровня освоения наиболее сложных разделов программы учащимися и корректировки процесса обучения. Формы контроля: самостоятельное выполнение заданий.
3. Итоговый контроль (проводится в конце обучения по программе).

8.Требования к уровню освоения программы

Уровень освоения программы	Показатель	Целеполагание	Требования к результативности освоения программы
Совершенствующий	1 год	Используя игры Воскобовича у детей развиваются конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять .В	Активизация познавательной деятельности детей и творческих возможностей. Совершенствование восприятия, речи, мышления, внимания, памяти, воображения.

		таких играх дети через практику постигают теорию.	
--	--	---	--

Особенности обучения определяются возрастными особенностями развития дошкольников. Возрастные особенности детей учитываются также при подборе методического материала.

9. Глоссарий

«Геокоонт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождается методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей). У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами".

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют «Квадрат– трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета. Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны игры с частями квадрата (например, подними левый или правый уголок) - своеобразный пальчиковый театр.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«Теремки Воскобовича» - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков–теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков–сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово.

«Складушки» красочное игровое пособие, в котором малыш встретит разных персонажей. Вместе с ними ребенок сможет подпевать веселые песенки и слушать забавные стихи. В результате занятий-игр по этой книге малышу будет намного интереснее и быстрее осваивать сложение

Чудо – Соты. Это авторское развивающее пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Ребенок сможет играть, собирая все соты воедино в рамке или конструируя из них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самому.

Готовые фигуры можно будет обвести карандашом по контуру, а затем разукрасить получившееся изображение. Обрисовка задействует обе руки вашего ребенка, активизируя тем самым левое и правое полушарие мозга. Это особенно важно для тренировки моторно-зрительной координации дошкольника.

Игрушка тренирует тактильно-осозательные анализаторы, мелкую моторику, развивает воображение, сенсорику и творческие способности, совершенствует речь, внимание, память и пространственное мышление, способность анализировать и принимать самостоятельные решения. Освоит начальные логико-математические понятия: количественный счет, соотношение целого и части, пространственные отношения предметов.

Волшебная восьмерка – своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику.

В состав игры входит фанерное игровое поле для конструирования двух цифр. Детали одной цифры закрепляются с помощью резинок, а детали второй – пришнуровываются, что значительно сложнее и хорошо развивает координацию движений и мелкую моторику рук. На поле изображены восьмерки с написанными на них словами считалки - шифра цветов радуги (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Также в комплекте игры двусторонних деталей для конструирования цифр. Одна сторона у всех деталей одинакового цвета, другая окрашена в какой-либо из цветов радуги.

Занятия с «Логоформочками» развивают мелкую моторику рук, координацию «глаз – рука». Это происходит при заполнение рамок, а также в процессе обведения вкладышей, штриховки и раскрашивания. Рука ребенка готовится к письму. В ходе игры идет тренировка мыслительных процессов:

внимания, памяти, умения сравнивать, анализировать, объединять части в целое – составлять эталонные и другие фигуры из частей, выстраивать логические связи и зависимости.

В большую общую рамку вложено игровое поле 3x3. Такое расположение позволяет ребенку лучше воспринимать фигуры-вкладыши и их части. Наполе располагаются эталонные фигуры – вкладыши: круг, квадрат, прямоугольник и 6 составных фигур – вкладышей. Также в набор входят три подвижные линейки и части эталонных фигур – вкладышей – «вершки» и «корешки».

Коврограф «Ларчик» - уникальное пособие, избавленное от многих недостатков школьной доски и фланелеграфа. Большая сила сцепления ковролина с контактной лентой позволяет прочно закреплять на коврографе наглядный материал. Оригинальные элементы: зажимы, кармашки, кружки, веревочки обеспечивают разнообразие, наглядность и динамичность занятий. Это пособие предоставляет огромный простор для творческой деятельности как детей, так и педагогов и подходит для индивидуальных и групповых занятий.

«Фиолетовый лес» - это развивающая сенсорная среда, в которой сам лес делится на несколько сказочных краев, описанных в одноименных сказках.

Ребенок может играть в этой среде как самостоятельно, так и вместе со взрослыми, помогающими закрепить полученные знания

10. Материально-техническое обеспечение

Тип оборудования	Наименование	Количество
Оборудование:	Полка настенная	1 шт.
	Стол 2-х местный	2 шт.;
	Стол - подкова – 4-х местный	2 шт.;

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

	Стул детский	12 шт
Технические средства:	проектор ноутбук Интерактивная доска Магнитофон	1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.
Игры	Игра-конструктор «Геокоонт» «Квадрат Воскобовича» Игра-шнуровка «Ромашка» «Складушки» «Математические корзинки» Кораблик «Плюх-Плюх» Коврограф «Ларчик» Графический тренажёр «Игровизор» Конструктор "Прозрачный квадрат" Сказочный образ. Персонаж (малый размер) с креплением на Коврограф Игра «Геовизор» Игра «Прозрачная цифра» «Математические корзинки» «Счетовозик» Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» Игра «Чудо-цветик» Игра «Теремки Воскобовича» Игры «Конструктор цифр» Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» Игры «Логоформочки» «Читайка на шариках»	Набор на каждого ребенка
Пособия	Альбомы: Лабиринты букв «Сказочные лабиринты игры».	На каждого ребенка
Демонстрационная доска		1 шт.

11. Методические материалы

№	Наименование образовательной программы, в том числе профессии, специальности, уровень образования (при наличии) (с указанием наименований предметов, курсов, дисциплин (модулей) в соответствии с учебным планом по каждой заявленной образовательной программе)	Автор, название, год издания учебного, учебно-методического издания и (или) наименование электронного образовательного, информационного ресурса (группы электронных образовательных, информационных ресурсов)	Вид образовательного и информационного Ресурса (печатный/электронный)
1	Наименование образовательной программы, в том числе профессии, специальности, уровень		

	<p>образования (при наличии) : Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» Дошкольное образование</p>		
<p>2</p>	<p>предметы, курсы, дисциплины (модули): - Педагогическая диагностика, Сказочные лабиринты игры.</p>	<p>1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003. 2. В.В. Воскобович, « Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с. 3. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с. 4. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2013. 5. Л.П.Пяткова ,О.А.Стальбовская «Инновационные процессы в современном дошкольном образовании. Развитие интеллектуального потенциала и детской одарённости». Издательство «Учитель»2013 г. 6. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП Лакоценина С.С.,2012 7. Сказочные лабиринты игры. Игровая развивающая технология В. Воскобовича. 8. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по</p>	

		развивающим играм В. Воскобовича Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.	
3		Программно - методический комплексы для дошкольного образования в работе с интерактивной доской: «Песенки Складушки». Волшебный конструктор», 2014 г.	электронный

12. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Формы взаимодействия с семьей	Традиционные	Инновационные	Формы отчета
Познавательные формы для повышения психолого-педагогической культуры родителей	- <i>родительское собрание</i> (организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг) - <i>тематические консультации</i> (ответы на интересующие вопросы родителей) - <i>индивидуальные консультации</i> (квалифицированные ответы специалистов ДОУ);	-семинар-практикум, - <i>мастер-классы</i> (позволяют знакомить родителей с различными играми); -практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры. - Создание каталога игр Воскобовича -подбор игр и упражнений по возрастам	Совместная интегрированная игровая деятельность. Развлечение для детей и родителей «Папа, мама, я – интеллектуальная семья»

Приложение 1 ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической

диагностики в целях отслеживания эффективности. Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- знаний воспитанников в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;
- умений воспитанников анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

Методы проведения педагогической диагностики: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в октябре и мае). Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

низкий уровень - ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

средний уровень - ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

высокий уровень - ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

Протокол педагогической диагностики заполняются дважды в год (в октябре и мае).

ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибками на свободные места в «корзинках». Высокий- задание выполняет самостоятельно; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 5»	Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9. Задание: На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр. Высокий- выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;
Ориентировка в пространстве и во времени	Диагностическое задание «Цифры»	Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9. Задание: Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать

		<p>цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле- Желе-Зеле-Геле-Селе- Фи».</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Пространственные отношения»</p>	<p>Игра «Коврограф», разноцветные веревочки - самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты.</p> <p>Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструктивные решения в процессе</p>	<p>Диагностическое задание «Сложи квадрат»</p>	<p>Игра «Прозрачный квадрат» - в результате переключивания, изменения способов размещения сложить квадрат.</p> <p>Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.</p> <p>Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геокопт» - сконструировать предметы разных размеров. Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p>

		Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Речевые высказывания ребенка	Диагностическое задание «Сочини сказку»	Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) - пересказ сюжета сказки. Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры
	Диагностическое задание «Название живых существ»	Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры
Применение способов скрепления, соединения деталей	Диагностическое задание «Алфавит »	Игра « Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавитаЗадание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры

	<p>Диагностическое задание «Последовательное действие»</p>	<p>Игра «Шнур - грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание. Диагностическое задание «Последовательное действие» Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я,Б,Л,О,Н,Ъ,К,А и придумать новые свои слова. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
<p>Этапность действий,</p>	<p>Диагностическое задание «Задание на внимание»</p>	<p>Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку. Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Этапность действий, Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Умеет принимать общую цель</p>	<p>Диагностическое задание «Общая цель»</p>	<p>Игра: « Чудо соты» Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.) Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами. Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Создание постройки по замыслу, схемам</p>	<p>Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»</p>	<p>Игра «Геоконт»-свободное моделирование Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические</p>

		<p>фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструирование по словесной модели.</p>	<p>Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»</p>	<p>Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет. Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи». Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу. Высокий- задание и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта. Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Построение симметричных и несимметричных фигур</p>	<p>Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру</p>	<p>Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок) Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру - «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра « Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка - конструирование предмета с опорой на модель.</p>

		<p>Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Построение симметричных и несимметричных фигур</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в предметы. Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
--	--	--



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 84
комбинированного вида Калининского района Санкт – Петербурга
195257, Санкт-Петербург, Гражданский проспект, дом 90, корпус 4, литер А, телефон 556-82-88

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 №1

Учено мнение Совета родителей
(законных представителей) воспитанников
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Заведующий ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
_____ Е.В. Барабанова

Приказ от 01.09.2021 №40-о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
« ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ, ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ
(СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ)**

РАЗРАБОТЧИК:

**ФИЛОСОФОВА МАРИЯ НИКОЛАЕВНА
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Санкт-Петербург
2021 год

Пояснительная записка

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Самым чувствительным периодом для развития способностей является раннее детство и дошкольный возраст. Для ребёнка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. У него развита интуиция, яркость, конкретность представляемых образов и лёгкость манипулирования ими. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс. Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребёнок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощёнными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Технология «Развивающих игр В. В. Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка- дошкольника. Развивающие игры Воскобовича, игры на развитие сенсорных способностей («Геоконт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки» и др.)

- игры на внимание («Прозрачный квадрат», « Прозрачная цифра» и др)

- игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка» и др.)

- игры на развитие творческого мышления («Квадрат Воскобовича(четырёхцветный)», «Чудо- крестики», «Чудо- соты»,)

- игры на развитие речи («Шнур- затейник», «Геоконт», «Лабиринты букв», «Прозрачный квадрат»)

- игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо- крестики», «Прозрачный квадрат» и др.)

Цель: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Принципы построения программы:

-Системность.

-Учёт возрастных особенностей детей.

-Дифференцированный подход.

-Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.

-Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.

-Поэтапное использование игр.

-Гуманное сотрудничество педагога и детей.

- Высокий уровень трудности.
- Принцип методики – интересные сказки.
- Принцип игра с пользой.
- Принцип развития у ребенка творческого начала.

Формы и режим образовательной деятельности:

Занятия проводятся фронтально (в группе 10-12 детей), 2 раза в неделю, во второй половине дня, в кабинете дополнительного образования детского сада. Длительность занятий зависит от возраста детей: дети 3- 4 лет – 15 минут. Во многом результат работы ребенка зависит от его заинтересованности, поэтому важно активизировать внимание дошкольника, побуждать его к деятельности через следующие приемы:

- Игра;
- Сюрпризный момент (любимый герой сказки или мультфильма приходит в гости и предлагает выполнить какое - либо задание, отправиться в путешествие, совершить волшебство)
- Просьба о помощи, ведь дети никогда не откажут помочь слабому, им важно почувствовать себя значимыми;
- Музыкальное сопровождение.

Возрастные особенности детей 3-4 лет:

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью физического и психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность, более разнообразными и координированными становятся движения. С 3-4 лет происходят существенные изменения в характере и содержании деятельности ребенка, в отношениях с окружающими. Ведущий вид деятельности в этом возрасте предметно - действенное сотрудничество. Малыши проявляют интерес к окружающему миру, необычным материалам Формируется новый вид деятельности - продуктивная деятельность: рисование, лепка, конструирование. Дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается. Самым главным новообразованием этого возраста является стремление детей к самостоятельности. Ребенок часто заявляет: «я сам», «я хочу», «я не буду это делать». Гибкая тактика мотивации к деятельности является одним из основных условий, способствующих развитию творческого потенциала.

Объем образовательной нагрузки

Возраст	Объем 1 занятия	Кол-во занятий в Неделю	Объем нагрузки в Неделю	Кол-во занятий в Оп (год) Объем	Нагрузки в Оп (год)
3-4 года	15 мин	2	30мин	70	17ч 50 мин

ОП - образовательный период

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки	
	Период обучения (возраст детей)	
	1 год обучения 3-4 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	2	30 мин
Игровая деятельность	67	17 часов 15 мин
Итоговое мероприятие	1	15 мин
Итого в год	70	17 час 50мин

Учебно-тематический план

Вторая младшая группа. (3-4 года)

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Объем нагрузки
Сентябрь	«Фонарики» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 1» «Шнур Малыш»	1.Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. 2.Развитие конструктивных способностей детей. 3.Тренировка мелкой моторики руки, тактильно осязательных анализаторов. 4. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи	<i>Игровое занятие</i> «Колобок» Цель: развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения; творческих способностей и самостоятельности; умений ориентироваться в пространстве, различать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы	6 часов
Октябрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо –	1.Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. 2.Развитие конструктивных способностей детей. 3.Тренировка мелкой моторики руки,	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы путешествовали» Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке;	8 часов

	крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	тактильно – осязательных анализаторов. 4.Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	ориентироваться в количестве предметов.	
Ноябрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	1.Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. 2. Развитие конструктивных способностей детей. 3.Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. 4.Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи	<i>Логико – математическая игра</i> «Как друзья собирали ягоды» Цель: развитие умений сравнивать предметы по форме и размеру; самостоятельно придумывать и складывать силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематическими	8 часов
Декабрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	1.Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. 2.Развитие конструктивных способностей детей. 3.Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. 4. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как друзья встречали Новый год» Цель: развитие умений различать предметы по размеру (шире- уже),сравнивать их, находить связи между предметами по размеру, употреблять слова «такой же, как», «не такой»; понимать пространственные отношения (слева, справа, между, посередине); определять предмет по его части; самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей.	8 часов
Январь	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»	1.Развитие конструктивных способностей детей. 2.Формирование знаний о геометрических фигурах. 3. Освоение количественного счёта. 4. Совершенствование интеллекта.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как лисёнок и медвежонок собирались в гости» Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за),умений сравнивать предметы, пользуясь приёмом	8 часов

	«Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Фонарики»	5. Развитие воображения и творческих способностей. ·6. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов	наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций.	
Февраль	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк»	1. Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. 2. Развитие конструктивных способностей детей. 3. Формирование знаний о геометрических фигурах. 4. Освоение количественного счёта. 5. Совершенствование интеллекта. 6. Развитие воображения и творческих способностей. 7. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы играли вместе с Катей и Машей» Цель: развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определённые фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному замыслу	8 часов
Март	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо –	1. Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. 2. Развитие конструктивных способностей детей. 3. Формирование знаний о геометрических фигурах. 4. Освоение количественного счёта. 5. Совершенствование интеллекта. 6 Развитие воображения и творческих способностей.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы встречали гостей в детском саду» Цель: развитие умений различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно	8 часов

	крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	7. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. 8 Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.	
Апрель	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	1. Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. 2. Развитие конструктивных способностей детей. 3. Формирование знаний о геометрических фигурах. 4. Освоение количественного счёта. 5. Совершенствование интеллекта. 6. Развитие воображения и творческих способностей. 7. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. 8. Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как Алёша рассматривал цветок» Цель: развитие умений зрительно воспринимать количество предметов, сравнивать предметы между собой, добавлять или убирать необходимое количество частей; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из частей	8 часов
Май	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	1. Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. 2. Развитие конструктивных способностей детей. 3. Формирование знаний о геометрических фигурах. 4. Освоение количественного счёта. 5. Совершенствование интеллекта. 6. Развитие воображения и творческих способностей. 7. Тренировка мелкой моторики руки,	<i>Совместная интегрированная игровая деятельность</i> «Теремок» Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять фигуру из частей.	8 часов

		тактильно – осязательных анализаторов. 8. Знакомство детей с гласными звуками и буквами.		
--	--	---	--	--

Младший возраст (от 3 до 4 лет)

Цели и задачи: - постепенно развивать игровой опыт каждого ребёнка, помогать открывать новые возможности игрового мира, пробуждать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками;

- развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины);
- способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук, психических процессов (внимание, воображение, мышление);
- учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры;
- способствовать освоению детьми цветов радуги;
- помочь детям освоить приёмы сложения фигур;
- учить конструировать простые плоскостные фигуры;
- учить в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры (конструировать геометрические фигуры красного, жёлтого, синего и зелёного цветов);
- учить находить геометрические фигуры на прозрачных пластинках и объединять их в группы;
- конструировать квадрат из двух-трёх геометрических фигур;
- складывать из пластинок простые фигуры (ёлочку, домик);
- учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению покрашенных полосок;
- способствовать усвоению детьми состава чисел 2,3,4,5;
- учить конструировать предметы из частей по образцу.

Ожидаемые результаты: - знает и называет величину предмета (высокий-низкий, длинный-короткий, широкий-узкий, толстый-тонкий, большой-маленький);

- знает и называет цвета;
- различает и называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник), составляет из них предметные формы;
- умеет последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;
- ориентируется в количестве предметов;
- сравнивает предметы по форме и размеру;
- самостоятельно придумывает и складывает предметные силуэты из частей геометрических фигур, соотносит реальное изображение со схемами; понимает пространственные отношения (слева, справа, между, посередине);

- определяет предмет по его части;
- различает предметы по размеру (шире-уже), сравнивает их, находит связь между предметами по размеру, употребляет слова «такой же», «как», «не такой»;
- располагает предметы в пространстве (один выше другого или один под другим);
- самостоятельно придумывает и составляет силуэты из нескольких геометрических фигур.

**Перспективное планирование
Вторая младшая группа (3-4 года)**

	Название занятия	Цель	Содержание	Оборудование
С е н т я б р ь	<u>1.Игры на коврографе.</u> «Башмачки Фифы»	Цель: формирование представлений о цвете	Однажды Гусеница Фифа появилась на полянке в новых башмачках белого цвета и принесла с собой для игры разноцветные квадратики. Разложила их, встала перед зелёным квадратиком, чтобы полюбоваться своей работой. Вдруг башмачки позеленели. Фифа огляделась. И - о, чудо - стала замечать предметы только зелёного цвета. Встала перед синим квадратиком - башмачки посинели и вокруг стали чётко видны предметы синего цвета.	<i>Для игры используются красная, жёлтая, зелёная и синяя карточки. Квадраты располагаются на коврографе в ряд. Из разноцветного картона вырезаются башмачки точно такого же цвета. Дети напротив карточки прикрепляют башмачки одинакового с ней цвета, называют в окружающей обстановке предметы только этого цвета.</i>
	«Лопушок»	Цель: формирование представлений о форме предметов.	На Полянку пришёл Лопушок. Принёс с собой для игры треугольник, круг и квадрат. Разложил и... Если Лопушок вставал напротив круга, то становился круглым, напротив квадрата – квадратным, напротив треугольника – треугольным.	<i>Для игры используются геометрические фигуры – квадрат, треугольник и круг. Фигуры располагаются в ряд – это волшебная дорожка. С помощью</i>

	<p>«Игрушечный дождь»</p>	<p>Цель: формирование представлений о размере предметов.</p>	<p>Как – то раз над Полянкой прошёл настоящий игрушечный дождь. После него появились не огромные лужи, а большие островки игрушек. Игрушки были разные – высокие и низкие, длинные и короткие, толстые и тонкие. Гусеница Фифа тут же принялась их собирать. Сначала она выбрала высокие, потом – низкие.</p>	<p><i>«Разноцветных верёвочек» дети под квадратом делают <u>апликацию</u> квадрата, под кругом – круга, под треугольником – треугольника (это Лопушок меняет форму). Находят в окружающей обстановке и называют предметы квадратной, круглой и треугольной форм.</i></p> <p><i>На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера. Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.</i></p>
	<p>«Конфеты»</p>	<p>Цель: учить детей соотносить предметы по величине.</p>	<p>Однажды Лопушок и Фифа нашли на Полянке две коробки с конфетами. В одной коробке конфеты были большие, а в другой – маленькие. Друзья тут же разделили конфеты поровну и начали их есть. Как только Лопушок съел конфету, Фифа искала в своей коробке точно такую же. К вечеру у друзей разболелись животы.</p>	<p><i>Для игры используются большие и маленькие фигуры, которые разделяются по размеру («Фонарики Ларчик»).</i></p> <p><i>Конфеты какого размера достались Лопушку? Фифе? Часть детей играет роль Лопушка и берёт геометрические фигуры большего размера, а часть – Фифы и выбирает фигуры меньшего размера.</i></p>

<p>2. <u>Двухцветный квадрат Воскобовича.</u> «Превращения квадрата» «Домик» (фигура 1).</p>	<p>Цель: развитие конструктивных способностей детей.</p>	<p>А за Фиолетовым лесом, располагался самый обыкновенный город. И вот в этом Городе, в самой обыкновенном доме жила самая обычная семья: <u>мама</u> Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был Дедушка Четырёхугольник,</p>	<p><i>Знакомство детей с условными обозначениями в схемах к игре.</i></p> <p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича</i></p>
--	---	--	---

			<p>который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа. Дедушка часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передаёт всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук мечтает стать.</p> <p>После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошёл к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, - подумал про себя Квадрат – То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необыкновенно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел домик. Конечно, он этому немного удивился, но невесёлые мысли отвлекли его, и он снова превратился в квадрат.</p>	
--	--	--	--	--

<p>«Фонарики» «Форма фонариков»</p> <p>3. «Чудо – крестики 1» «Знакомимся с крестиками».</p>	<p>Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).</p> <p>Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета и формы); тренировка мелкой</p>	<p>Магнолику подарили фонарики – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные и овальные. Сначала Магнолик зажёт круглые фонарики. Затем квадратные и треугольные.</p> <p>-Перед вами новая игра. На что она похожа? (на цветочную поляну, пёструю поляну, мозаику, калейдоскоп и т. п.).-В центре игрового поля находится круг. Какого он цвета? Составь его из двух половинок. Круги получились одинаковыми? Как проверить? (наложить друг на друга). Где находится целый крестик? (слева). Какого он цвета?</p>	<p>«Фонарики» <i>Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы. Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.</i></p> <p>Чудо – крестики 1</p>
--	--	---	--

<p>«Волшебные круги».</p> <p>«Конфета» (фигура 2).</p> <p>«Форма фонариков»</p> <p>«Собираем крестики».</p> <p>«Вышивание» дорожек № 2,3.</p>	<p>Цель: формирование представлений у детей о цвете, форме и размере предметов</p> <p>Цель: развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).</p> <p>Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук</p> <p>Цель: освоение цвета,</p>	<p>свои <u>игрушки</u>. Оказалось, что в один круг укладывались игрушки только синего цвета, в другой – круглые, в третий – большие. На коврографе верёвочками обозначаются три круга, вокруг располагаются геометрические фигуры. Дети раскладывают их по кругам.</p> <p>Магнолику подарили фонарики – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные и овальные. Сначала Магнолик зажёл круглые фонарики.<i>Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.</i>Затем квадратные и треугольные.<i>Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.</i> Прямоугольные и овальные фонарики Магнолик включил самыми последними. <i>Малыш вынимает из игрового поля вкладыши прямоугольной и овальной формы.</i></p> <p>Крестики собираем в игровом поле: -в произвольном порядке, сначала крестик зелёного цвета, потом синего и т. д., сначала целый крестик, потом крестик из двух частей, из трёх и т. д.</p>	<p><i>Лопушок. Верёвочки, геометрические фигуры</i></p> <p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича</i></p> <p><i>Магнолик. Фонарики.</i></p> <p><i>Чудо – крестики 1</i></p> <p><i>«Шнур Малыш»</i></p>
---	--	---	--

	«Цветок с разноцветными лепестками».	развитие внимания, памяти	На полянке вырос красивый цветок – двухцветик. <i>(На коврографе выкладывается цветок из лепестков красного и оранжевого цвета)</i> . На следующий день вырос новый цветок – трёхцветик. Какого цвета у него лепестки? <i>(На коврографе выкладывается цветок из трёх лепестков: красного, оранжевого и жёлтого цвета.)</i> Нарисуйте на листочках двухцветики и трёхцветики в подарок маме.	«Лепестки»
Н О Я Б Р Ь	«Лев, луна, павлин и пень» «Бусы».	Цель: формирование умения ориентироваться в пространстве. Цель: формирование умений соотносить предметы по их количеству.	Лопушок принёс на полянку четыре картинки для игры с Фифой. На них были нарисованы лев, луна, павлин и пень. Красиво расположил их на полянке: льва – в левом верхнем углу, луну – в левом нижнем, павлина – в правом верхнем, пень – в правом нижнем. Только Лопушок приготовился объяснить Фифе правила игры, как появилась бабочка. Она перелетала с картинки на картинку... <i>Бабочка «садится» в разных частях коврика. Дети называют место, где «остановилась» бабочка (у Льва, на Пне, рядом с Павлином и т. д.).</i> У модницы Фифы были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Однажды одна ниточка разорвалась, и бусы рассыпались. Фифа принялась их собирать. На коврографе располагаются в ряд кружочки группами на некотором расстоянии друг от друга. В каждой группе количество шариков увеличивается на один (1,2,3,4 шарика из «Разноцветных липучек»). Это одна нитка с бусами. Дети под этими шариками прикрепляют точно такое же количество шариков (собирают «рассыпанные» бусы).	<i>На коврографе располагаются картинки с изображением льва, луны, павлина, пня.</i> <i>Фифа. Коврограф. Кружочки.</i>

<p>«Игрушечный дождь»</p>	<p>Цель: формирование представлений о размере предметов.</p>	<p>Как – то раз над Полянкой прошёл настоящий игрушечный дождь. После него появились не огромные лужи, а большие островки игрушек. Игрушки были разные – высокие и низкие, длинные и короткие, толстые и тонкие. Гусеница Фифа тут же принялась их собирать. Сначала она выбрала высокие, потом – низкие. <i>На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера. Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.</i></p>	<p><i>Гусеница Фифа, Коврограф</i></p>
<p>«Летучая мышь» (фигура 3).</p>	<p>Цель: развитие конструктивных способностей детей.</p>	<p>Фонарики есть большие и маленькие. Сначала Магнолик зажёл маленькие фонарики. <i>Ребёнок заполняет поле вкладышами маленького размера.</i> -Какой формы фонарики, какого цвета, сколько их? -Внимание Магнолика привлекли большие фонарики. Они становились то одноцветными, то двухцветными.</p>	<p>«Двухцветный квадрат»</p> <p>«Фонарики»</p>
<p>«Размер и цвет фонариков».</p>	<p>Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).</p>	<p><i>Ребёнок составляет вкладыши большого размера зелёного цвета.</i> -Два – они стали двухцветными. <i>Ребёнок складывает геометрическую фигуру большого размера из двух частей – зелёной и красной.</i></p>	
<p>«Строим башню»</p>	<p>Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>Крестики собираем на столе, накладывая друг на друга по алгоритму: - по цвету: первый этаж – крестик красного цвета,</p>	<p>«Чудо – крестики I»</p>

	<p>«Вышивание» дорожек № 4,5.</p> <p>«Цветок с разноцветными лепестками».</p>	<p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук</p> <p>Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.</p>	<p>второй – синего и т. д. -по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, второй – из двух, третий – из четырёх, четвёртый – из одной.</p> <p>На коврографе выложен трёхцветик (жёлтый, красный и оранжевый лепестки). - Как называется этот цветок? Почему? Вот у него появился ещё один лепесток (зелёный, затем голубой). Как можно назвать эти <u>цветы</u>? (четырёхцветик и пятицветик).</p>	<p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Лепестки»</p>
<p>Д Е К А Б Р Ь</p>	<p>«Подарок»</p> <p>«Бумажная <u>сумка</u>».</p>	<p>Цель: учить детей ориентироваться в количестве предметов.</p> <p>Цель: развивать умение определять материалы, из которых изготовлены предметы и сравнивать их по назначению.</p>	<p>Лопушок решил подарить Гусенице Фифе новые бусы из <u>драгоценных камней</u>. Он взял два треугольных камня, один овальный, два прямоугольных и нанизал их на нитку. Подарок готов.</p> <p>На коврограф прикрепляются геометрические фигуры («Фонарики ларчик»). Детям предлагается выбрать два треугольника, один овал, два прямоугольника и сделать из них красивые бусы (чередование фигур может быть различное).</p> <p>Фифа сделала себе сумку из бумаги. Положила в неё тяжёлую железную машинку и направилась к Лопушку. Вдруг видит – машинка лежит на Полянке, а сумка осталась без дна. «Почему?» - удивилась Фифа.</p> <p>Можно провести эксперимент – сделать сумку из бумаги, а в неё положить тяжёлую железную машинку. Почему машинка разорвала бумажную</p>	<p>Коврограф. «Фонарики ларчик».</p> <p>Гусеница Фифа. Коврограф</p>

	<p>«Конверт» (фигура 4).</p>	<p>Цель: развитие конструктивных способностей детей.</p>	<p>сумку? Какая получилась сумка? Что можно сделать из бумаги? На коврографе располагаются картинки с изображением предметов из разных материалов (бумага, металл, дерево, стекло). Детям предлагается соединить верёвочками все предметы, изготовленные из бумаги. Вариант: найти в окружающей обстановке все предметы, изготовленные из бумаги.</p>	<p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p>
	<p>«Составляем фигуры из альбомов».</p>	<p>Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>Выполнять задание согласно инструкции.</p>	<p>Составление фигур из альбома, помогая друг другу. Выбираем в альбоме 2 схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков, накладывая их на рисунок. Даём название фигурам.</p>
	<p>«Вышивание» дорожек № 6 и 7.</p>	<p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>Выполнять вышивание согласно схеме - рисунку</p>	<p>«Чудо – крестики I»</p>
	<p>«Весёлые фигурки»</p>	<p>Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p>	<p>Выполнять вышивание согласно схеме - рисунку</p>	<p>«Шнур Малыш»</p>
	<p>«Что изменилось?».</p>	<p>Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.</p>	<p>-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки. <i>Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.</i></p>	<p>«Фонарики»</p>
			<p>-Цветок осыпался. <i>На коврографе выкладывается ряд из пяти лепестков (можно произвольно, можно по цветам радуги).</i> -Подул ветер и несколько лепестков улетело.</p>	<p>«Лепестки»</p>

			<p><i>Дети закрывают глаза, взрослый убирает один, два или три лепестка. Дети называют недостающие по цвету.</i></p> <p><i>Игру можно усложнить – просто поменять лепестки местами.</i></p>	
Я Н В А Р Ь	«Семафор» (фигура 5).	Цель: развитие конструктивных способностей детей. закрепление знаний о геометрических фигурах.	Конструирование геометрических фигур красного цвета.	<i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i>
	«Составляем фигуры из альбомов».	Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.	Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок фигур на тему «Машины» и складываем предметный силуэт из частей крестиков.	«Чудо – крестики 1»
	«Вышивание» дорожки №8.	Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук	Выполнять шнуровку согласно схеме.	«Шнур Малыш»
	«Знакомимся с крестиками»	Цель: освоение количественного счёта, пространственных отношений.	-А это ещё одна новая игра. На что она похожа? (на игру «Чудо-крестики 1», на цветочную поляну, мозаику и др.). -Сколько частей в красном крестике? Какого цвета крестик из трёх частей? В крестике какого цвета частей больше всего и сколько их?	«Чудо – крестики 2»
«Собираем крестики».	Цель: развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений.	-по цветам радуги: от красного до фиолетового; в обратном порядке: от фиолетового до красного; -выборочно: зелёный, синий и т. д.; -по количеству частей: целый крестик, затем крестик из двух частей, из трёх и т. д.; -по пространственному расположению: в центре	Чудо – крестики 2»	

	<p>«Весёлые фигурки»</p> <p>«Подбери фонарики по цвету»</p>	<p>Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Цель: освоение количественного счёта.</p>	<p>игрового поля – крестик красного цвета(в дальнейшем он является ориентиром), слева и повыше его – крестик оранжевого цвета, над ним – крестик жёлтого цвета и т. д.</p> <p>-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки. <i>Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно</i></p> <p>Подбери вкладыши по цвету: два вкладыша зелёного цвета, два красного; один вкладыш зелёного цвета, три красного.</p>	<p>«Фонарики»</p> <p>«Фонарики»</p>
Ф Е В Р А Л Ь	«Мышка» (фигура б).	Цель: развитие конструктивных способностей детей.	Выполнять задание по схеме.	<i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i>
	«Фигуры зелёного цвета.»	Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.	Конструирование геометрических фигур зелёного цвета.	<i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i>
	«Составляем фигуры из альбомов».	Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.	Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок фигур на тему «Животные» и складываем предметный силуэт из частей крестиков.	«Чудо – крестики 1»
	«Придумываем фигуры».	Цель: развитие воображения и творческих способностей	Придумываем предметный силуэт самостоятельно. Складываем его из частей крестиков, раскрашиваем фломастерами, даём название.	«Чудо – крестики 1»

	<p>«Вышивание» геометрических фигур № 1 и 2.</p> <p>«Строим башню»</p> <p>«Кораблик Плюх-Плюх»</p> <p>«Кораблик Плюх-Плюх»</p>	<p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений</p> <p>Цель: познакомить детей с новой игрой.</p> <p>Цель: совершенствование интеллекта, развитие математических представлений о цвете, высоте предметов.</p>	<p>Рассматривание рисунка и вышивание его.</p> <p>Крестики собираем на <u>столе</u>, накладывая друг на друга по алгоритмам: -произвольно; -по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – оранжевого и т. д.; -по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, вторая – из пяти и т. д.; -по геометрическим фигурам: первый этаж – крестик с кругом, второй – с квадратом, третий – с трапецией и т. д.</p> <p>Отважный кораблик Плывёт в океан. <u>Лягушки</u> – матросы, А Гусь – капитан. <u>Лягушки</u>, забыв Про усталость и скуку, В пути изучают Морскую <u>науку</u>.</p> <p>Определение высоты мачт, порядковый счёт. <i>Кораблик рассматривается без флажков.</i> -У кораблика «Плюх-Плюх» 5 мачт (сосчитаем). Первая – самая низкая Вторая - низкая Третья – средняя</p>	<p>«<i>Шнур Малыш</i>»</p> <p>«<i>Чудо – крестики 2</i>»</p> <p>«<i>Кораблик Плюх-Плюх</i>» <i>Силуэты лягушек и капитана Гуся.</i></p> <p>«<i>Кораблик Плюх-Плюх</i>» <i>Силуэты лягушек и капитана Гуся.</i></p>
--	--	--	---	--

	<p>«Цифроцирк»</p> <p>«Найди героев Цифроцирка».</p>	<p>Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти.</p> <p>Цель: вспомнить всех героев Цифроцирка</p>	<p>Четвёртая - высокая Пятая - самая высокая Получить полный текст -Назовём вместе названия мачт хором. -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? <i>Дети надевают флажки на мачты.</i></p> <p>Дорогие дети! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и вы с ними познакомитесь. Ёжик Единичка – наездник Зайка – Двойка – укротитель диких зверей Мышка – Тройка – воздушная гимнастка Крыска – Четвёрка – силачка Пёс Пятёрка – жонглёр Кот Шестёрка – акробат Крокодил Семёрка – канатоходец Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей Лиса Девятка – фокусница. А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк! Все герои собрались на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.</p>	<p><i>«Цифроцирк»</i></p> <p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p>
<p>М А</p>	<p>«Ёжик» (фигура 7).</p>	<p>Цель: развитие конструктивных</p>	<p>Складывать ежика по инструкции.</p>	

<p>Р Т</p>	<p>«Фигуры синего цвета.»</p> <p>«Вышивание» геометрических фигур № 3 и 4.</p> <p>«Составляем фигуры из альбома»</p> <p>«Сколько флажков на каждой мачте?»</p> <p>«На что похож каждый герой?»</p>	<p>способностей детей.</p> <p>Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук</p> <p>Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Цель: развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, условной мерке (флажке); тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.</p>	<p>Конструирование геометрических фигур синего цвета.</p> <p>Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.</p> <p>-Гусь – капитан даёт команду: «Измерить флажками высоту мачт!» <u>лягушки</u> – матросы начинают считать: первая мачта – высотой в один флажок, вторая – в два флажка и т. д. Сколько флажков помещается на самой высокой мачте? Сколько – на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между средней и самой низкой? Какой у неё порядковый номер? Сколько флажков прикрепляется к средней мачте? <i>Дети прикрепляют флажки к мачтам.</i></p> <p>Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т. д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.</p>	<p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p>«<i>Шнур Мальши</i>»</p> <p>«<i>Чудо – крестики 2</i>»</p> <p>«<i>Кораблик Плюх – Плюх</i>»</p> <p>«<i>Цифроцирк</i>»</p> <p><i>Буквоцирк.</i></p>
-----------------------	---	---	---	---

	<p>Буквоцирк».</p> <p>«Парад – алле».</p>	<p>Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.</p> <p>Цель: продолжать знакомство с гласными буквами.</p>	<p>В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.</p> <p>Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».</p> <p><i>Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.</i></p>	<p><i>Буквоцирк».</i></p>
<p>А П Р Е Л Ь</p>	<p>«Вкусный цветок».</p> <p>«Детёныши».</p> <p>«Звёздочка» (фигура 8).</p>	<p>Цель: познакомить детей с частями растений.</p> <p>Цель: познакомить детей с домашними животными и их детёнышами.</p> <p>Цель: развитие конструктивных</p>	<p>Гусеница Фифа очень любит растения. Особенно на вкус. Сначала она съедает цветок, потом листики, потом – стебель. А в последнюю очередь – корень.</p> <p><i>Дети делают апликацию цветка из «Разноцветных верёвочек» и показывают части в той очерёдности, в которой их съела Фифа.</i></p> <p>Гусеница Фифа прекрасно знала, что детёнышей кошки зовут котята, а утки – утята. Тут она задумалась: «Как зовут детёнышей коровы? Наверно, коровята. А у собаки – собачата. Интересно, как будут звать моих деток? Неужели гусенята?».</p> <p>Детям предлагается соединить верёвочками картинки с изображением животных и их детёнышей (они расположены на коврографе), назвать их правильно.</p> <p>Дети складывают предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы</p>	<p><i>Коврограф</i></p> <p><i>Коврограф</i></p> <p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p>

	<p>«Фигуры жёлтого цвета»</p> <p>«Вышивание» геометрических фигур № 5 и 6.</p> <p>«Составляем фигуры из альбома»</p> <p>«Кораблик Плюх – Плюх»</p>	<p>способностей детей.</p> <p>Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей. Конструирование геометрических фигур жёлтого цвета.</p> <p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Цель: решение <u>логико</u> – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных. Сложение фигур, в которых нет красного(зелёного, синего) цвета. Складывание плоскостных фигур по сказке</p> <p>Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру».</p> <p>Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.</p> <p>На кораблике флажки расположены произвольно. -На что похож кораблик? (на пёстрое <u>одеяло</u>, 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 не красного 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 кораблике сколько осталось</p>	<p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>«Шнур Малыш»</i></p> <p><i>«Чудо – крестики 2»</i></p> <p><i>«Кораблик Плюх – Плюх»</i></p>
--	--	--	---	---

	<p>«Парад – алле».</p> <p>«Парад – алле».</p>	<p>Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.</p> <p>Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.</p>	<p>флажков?</p> <p>Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т. д. в пределах 5.</p> <p><u>«Буквоцирк».</u></p> <p>В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.</p> <p>-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».</p> <p><i>Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.</i></p>	<p>«Цифроцирк»</p> <p>«Цифроцирк»</p>
<p>М А Й</p>	<p>«Путаница».</p>	<p>Цель: дать детям представление о растениях ближайшего окружения: деревьях, кустарниках, травянистых растениях; познакомить с понятиями «лес», «луг», «огород», «<u>водоём</u>»</p>	<p>Гусеница Фифа рассказала Лопушку, что её любимый фикус растёт в лесу и под ним она находит кувшинки, а на подоконнике в горшке растёт берёза. А однажды в пруду она набрала большой букет колокольчиков и целую корзину моркови. <i>На коврографе справа располагается вертикальный ряд картинок с изображением леса, луга, огорода, водоёма и комнаты. Слева от него прикрепляется второй вертикальный ряд – картинки с</i></p>	<p><i>Коврограф</i></p>

	<p>«Башмачок» (фигура 9).</p> <p>«Вышивание» геометрических фигур № 7 и 8.</p> <p>«Составляем фигуры из альбома»</p> <p>«Надеваем флажки»</p>	<p>Цель: развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей</p> <p>Цель: решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p><i>изображением типичных представителей этих экосистем. Детям предлагается поправить Фифу и соединить картинки правильно. Вариант усложнения: картинки соединены верёвочками по рассказу гусеницы Фифы. Дети исправляют ошибки и соединяют картинки правильно.</i></p> <p>Складывание фигур по образцу</p> <p>Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.</p> <p>- 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? <i>Детям предлагается самим придумать место для флажков, сформулировать словами их место</i></p>	<p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p>«Шнур Мальш»</p> <p>«Чудо – крестики 2»</p> <p>«Кораблик Плюх – Плюх»</p>
--	---	--	---	---

	<p>«Парад – алле».</p>	<p>Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.</p>	<p>-Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т. д. в пределах 5. -А теперь первым встал Пёсик Пятёрка. Кто будет следующим? (<i>счёт в обратном порядке</i>).</p>	<p><i>Буквоцирк».</i></p>
	<p>Буквоцирк».</p>	<p>Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.</p>	<p>- У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая. (<i>Дети находят любимую букву каждого акробата и прикрепляют рядом с ним</i>).</p>	<p><i>Буквоцирк».</i></p>

Оценочный материал

виды контроля	содержание	методы	сроки контроля
Вводный	Области интересов и склонностей	Беседы, наблюдение	Сентябрь
Текущий	Освоение материала по темам	Творческие и практические задания, выполнение образцов, упражнения	В течение года
	Творческий потенциал воспитанников	Наблюдение, игры	В течение года
	Оценка самостоятельности, возможностей, способность к самоконтролю	Наблюдение	1 раз в полугодие
Заключительный	Оцениваются показатели развития познавательных процессов.	Наблюдение, составление портрета развития детей дошкольного возраста	Май

Результативность программы отслеживается в ходе проведения **педагогической диагностики**, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов. Диагностика проводится в виде « диагностического занятия» Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце

года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программ. Психологическую диагностику проводит психолог при помощи классических тестов.

Материально-техническое обеспечение

Тип оборудования	Наименование	Количество
Оборудование:	Полка настенная Стол 2-х местный Стол - подкова – 4-х местный Стул детский	1 шт. 2шт.; 2 шт.; 12 шт.
Технические средства:	проектор ноутбук Интерактивная доска Магнитофон	1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.
Игры	Игра-конструктор «Геоконт» «Квадрат Воскобовича» Игра-шнуровка «Ромашка» «Складушки» «Математические корзинки» Кораблик «Плюх-Плюх» Коврограф «Ларчик» Графический тренажёр «Игровизор» Конструктор "Прозрачный квадрат" Сказочный образ. Персонаж (малый размер) с креплением на Коврограф Игра «Геовизор» Игра «Прозрачная цифра» «Математические корзинки» «Счетовозик» Игры «Чудо-крестики»,	

	<p>«Чудо-соты» Игра «Чудо-цветик» Игра «Теремки Воскобовича» Игры «Конструктор цифр» Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» Игры «Логоформочки» «Читайка на шариках»</p>	
Пособия	Альбомы: Лабиринты букв «Сказочные лабиринты игры».	по 1 шт.
Демонстрационная доска		1 шт.

Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Формы взаимодействия с семьей	Традиционные	Инновационные	Формы отчета
<p>Познавательные формы для повышения психолого-педагогической культуры родителей.</p>	<p>- <i>родительское собрание</i> (организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг) - <i>тематические консультации</i> (ответы на интересующие вопросы родителей) - <i>индивидуальные консультации</i> (квалифицированные ответы специалистов ДОУ);</p>	<p>-семинар-практикум, - <i>мастер-классы</i> (позволяют знакомить родителей с различными играми); -практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры. -Создание каталога игр Воскобовича -подбор игр и упражнений по возрастам</p>	<p>Совместная интегрированная игровая деятельность. Развлечение для детей и родителей «Папа, мама, я – интеллектуальная семья»</p>



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 84
комбинированного вида Калининского района Санкт – Петербурга
195257, Санкт-Петербург, Гражданский проспект, дом 90, корпус 4, литер А, телефон 556-82-88

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 №1

Учено мнение Совета родителей
(законных представителей) воспитанников
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Заведующий ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
_____ Е.В. Барабанова

Приказ от 01.09.2021 №40--о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
« ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ, ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ
(СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ)**

РАЗРАБОТЧИК:

**ФИЛОСΟΦОВА МАРИЯ НИКОЛАЕВНА
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Санкт-Петербург
2021 год

Пояснительная записка.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Самым сенситивным периодом для развития способностей является раннее детство и дошкольный возраст. Для ребенка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. У него развита интуиция, яркость, конкретность представляемых образов и легкость манипулирования ими. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс. Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Технология «Развивающих игр В. В Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка- дошкольника. Развивающие игры Воскобовича, игры на развитие сенсорных способностей («Геокоонт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки» и др.)

- игры на внимание («Прозрачный квадрат», « Прозрачная цифра» и др)
- игры на развитие логического мышления («Геокоонт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка» и др.)
- игры на развитие творческого мышления («Квадрат Воскобовича(четырёхцветный)», «Чудо- крестики», «Чудо- соты»,)
- игры на развитие речи («Шнур- затейник», «Геокоонт», «Лабиринты букв», «Прозрачный квадрат»)
- игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо- крестики», «Прозрачный квадрат» и др.)

Цель: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Задачи: развивать у детей воображение, умение видеть характерные признаки предметов; сравнивать.

Развивать у детей наблюдательность; умение решать логические задачи; составлять узор путем комбинирования цвета и формы.

Развивать смекалку, фантазию; умение рассуждать, доказывать. Развивать у детей внимание, память, сообразительность, аналитическое восприятие, творческое мышление. Развивать у детей умение делать логические выводы .Развивать комбинаторные способности, логику мышления; творческое воображение.

Формы и режим образовательной деятельности:

Занятия проводятся фронтально (в группе 10-12 детей), 2 раза в неделю, во второй половине дня, в кабинете дополнительного образования детского сада. Длительность занятий зависит от возраста детей: дети 4-5 лет – 20 минут. Во многом результат работы ребенка зависит от его заинтересованности, поэтому важно активизировать внимание дошкольника, побуждать его к деятельности через следующие приемы:

- Игра;
- Сюрпризный момент (любимый герой сказки или мультфильма приходит в гости и предлагает выполнить какое - либо задание, отправиться в путешествие, совершить волшебство)
- Просьба о помощи, ведь дети никогда не откажут помочь слабому, им важно почувствовать себя значимыми;
- Музыкальное сопровождение.
- Беседы

Возрастные особенности детей 4-5 лет:

На пятом году жизни возникает и совершенствуется умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел, который включает представления не только о цели действия, но и также о способах ее достижения. Намного разнообразнее становятся сюжеты рисунков и поделок, хотя замыслы остаются еще недостаточно отчетливыми и устойчивыми. Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношения между ними. Ребенок совершенствует технические навыки и умения в различных видах художественной деятельности. Педагог организует совместную работу, координирует действия ребенка, направляет его на поиск наиболее удачного решения в выборе способа изображения. В этом возрасте закрепляются и совершенствуются представления, а так же умения и навыки изображения украшения.

Развиваются самостоятельность, инициативность, умение создавать выразительный образ, передавать свое отношение к изображаемому, используя полученные знания. В изображении предметного мира ребенок передает как общие, типичные, так и характерные, индивидуальные признаки предметов или живых объектов.

Объем образовательной нагрузки

Возраст	Объем 1 занятия	Кол-во занятий в Неделю	Объем нагрузки в Неделю	Кол-во занятий в Оп (год) Объем	Нагрузки в Оп (год)
4-5 лет	20 мин	2	40 мин	70	23 ч 33 мин

ОП - образовательный период

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки	
	Период обучения (возраст детей)	
	2 год обучения 4-5 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	2	40 мин
Игровая деятельность	67	22 часа 33 мин
Итоговое мероприятие	1	20 мин
Итого в год	70	23 часа 33 мин

Средний возраст (от 4 до 5 лет)**Цели и задачи:**

- способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта; способствовать развитию всех компонентов детской игровой деятельности;
- учить называть отрезки, познакомить с вертикальными и горизонтальными прямыми линиями, пересекающимися линиями;
- учить называть отрезки ломаной линии;
- учить рисовать на листе отрезки по заданным точкам;
- учить конструировать плоскостные фигуры; - учить конструировать объёмные фигуры;
- учить складывать фигуры по схемам сложения; - учить складывать узоры из геометрических фигур;
- развивать умение различать и называть цвет, форму;
- развивать умение составлять по схеме фигуры из частей;
- учить увеличивать и уменьшать количество предметов;
- учить ориентироваться в пространстве;
- учить ориентироваться во временных понятиях;
- развивать навыки счета до 10;
- развивать умение группировать предметы по заданным признакам.

Ожидаемые результаты:

- ребёнок правильно называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник);
- умеет сгруппировать предметы по форме (круглые, треугольные, квадратные, овальные);
- правильно называет структурные компоненты геометрических фигур;
- правильно ориентируется в игровой ситуации, самостоятельно может увеличить или уменьшить количество предметов;
- легко ориентируется в пространстве, владеет необходимыми речевыми навыками;
- ориентируется во временных ситуациях;

- выполняет счёт до 10, понимает итог счета как количество предметов;
- умеет группировать предметы по заданным признакам; умеет соотносить число с количеством предметов (понимает количественное значение числа);
- составляет сюжетные картинки по замыслу;
- умеет конструировать предметы с опорой на схему;
- умеет группировать предметы по форме;
- умеет складывать предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку;
- умеет ориентироваться на плоскости зрительно с помощью словесного диктанта;
- знает цвета радуги;
- умеет обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

Учебно-тематический план

Средняя группа.(4-5 лет)

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Объем нагрузки
Сентябрь	«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат»	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. 	<p><i>Совместная интегрированная игровая деятельность.</i></p> <p><i>«Как галчонок Каррчик слушал сказку про Красную Шапочку».</i></p> <p>Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; творческих способностей, самостоятельности и мелкой моторики рук; умений отсчитывать необходимое количество, различать и называть геометрические фигуры, составлять по схеме фигуру из частей; внимательно слушать литературное произведение и пересказывать его.</p>	6 часов

Октябрь	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики I» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений. 	<p><i>Логико – математическая игра.</i> «Как Алёша гулял в лесу» Цель: развитие умения соотносит цифры с количеством предметов; понимать количественное значение числа, сравнивать множества; составлять сюжетные картинки по замыслу.</p>	8 часов
Ноябрь	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики I» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. 	<p><i>Логико – математическая игра.</i> «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.</p>	8 часов

		<ul style="list-style-type: none"> · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений. 		
Декабрь	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики I» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений. 	<p><i>Логико – математическая игра «Как мы ходили в гости»</i> Цель: развитие умений различать предметы по размеру, определять пространственные отношения в направлениях от других объектов; составлять предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку, называть особенности образа жизни животных.</p>	8 часов
Январь	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики I» «Четырёхцветный квадрат</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 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. 	<p><i>Развлечение «Как друзья в теремке встретились»</i></p>	8 часов

	<p>Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений. 		
Февраль	<p>«Буквоцирк» Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки» «Фонарики» «Математические корзинки»</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов <p>Закрепление умения определять цвета.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие пространственного расположения. 	<p><i>Совместная интегрированная игровая деятельность.</i> <i>«Коза и семеро козлят»</i> Цель: развитие воображения, творческих способностей, самостоятельности; процессов внимания, мышления; формирование умений собственной театрализованной деятельности, эмоционально – эстетических чувств</p>	8 часов
Март	<p>Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. 	<p><i>Логико – математическая игра.</i> <i>«Как друзья выбирали подарок для Жужжи»</i> Цель: развитие умений выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их</p>	8 часов

	«Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки»	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. <p>Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости зрительно и спомощью словесного диктанта; складывать силуэты по схеме – образцу и собственному замыслу	
Апрель	Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик Плюх-Плюх»	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач. 	<i>Логико – математическая игра «Как друзья шли в гости к пчёлке Жужу»</i> Цель: развитие умений составлять число 8 из единиц, 6 – из меньших чисел, определять порядковый номер, ориентировать предмет в пространстве, составлять цифру из элементов, соотносить цифру и количество, называть цвета радуги.	8 часов
Май	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт»	<p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач. 	<i>Логико – математическая игра «Как Жужу встречала гостей»</i> 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.	8 часов

Перспективное планирование 4 -5 лет

С е н т я б р ь	«Найди героев Цифроцирка»	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. 	Все герои собрались вместе на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.	<i>Цифроцирк»</i>
	«На что похож каждый герой?»	<p>Цель: Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p>	Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т. д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.	<i>Цифроцирк»</i>
	«Выход на арену Цифроцирка»	<p>Цель: учить узнавать жителей цифроцирка по описанию</p>	Магнолик объявляет выход одного из героев. Воспитатель даёт описание героя по двум-трём признакам. Например, этот герой зелёного цвета, лапы лежат на животе, длинный хвост прижат к спинке. Кто это? Назови и покажи героя.	<i>«Цифроцирк»</i>

	<p>«Парад – алле».</p>	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · 	<p>-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.</p>	<p><i>«Буквоцирк»</i></p>
--	-------------------------------	--	--	---------------------------

	<p>«Песенка друзей»</p> <p>«Тепло-холодно»</p>	<p>Цель: Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. 	<p>Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.</p> <p>-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».</p> <p><i>Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.</i></p> <p>-Постройте шутов – акробатов на арене</p> <p>Буквоцирка по песенке А-О-У-Ы-Э и пропой вместе с ними.</p> <p>Загораются зелёные прожекторы, и на арене появляются ещё пять артистов. Они поют Я-Ё-Ю-Е-И.</p> <p>-Как зовут этих шутов-акробатов? Построй их на арене и спой вместе с ними.</p> <p>Лопушок и Гусеница Фифа очень любят игру «Тепло-холодно». Один из них показывает карточку и называет цвет, а другой говорит «Тепло» или «Холодно».</p> <p><i>На коврографе прикрепляются «Цветные карточки». Воспитатель показывает одну из них, а <u>дети</u> называют характеристику цвета - тёплый или холодный. Одновременно дети выстраивают из карточек два ряда, справа и слева.</i></p> <p><i>Вариант усложнения: назвать предметы тёплого или холодного цвета.</i></p> <p>Лопушок предложил Фифе построить два домика-большой и маленький.</p> <p><i>На коврографе находятся прямоугольники (7шт.), треугольники (4шт.) и квадраты (1 шт.). Дети</i></p>	<p>«Буквоцирк»</p> <p>Коврограф</p> <p>Коврограф</p>
--	--	--	---	--

	«Лодочка» (фигура 10).	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. 	<p>составляют из шести прямоугольников большой квадрат (большой домик). Рядом помещают маленький квадрат (маленький домик). В каком домике поселится Фифа, а в каком-Лопушок? С помощью верёвочек достраивают изображения двух домиков, создают вокруг домиков сюжетные картинки.</p>	
	«Постройка моста из льдинок прямоугольниками»	<p>Цель:</p> <p>Формировать умение находить и называть <u>геометрические</u> фигуры.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму 	<p>Выполнять задание согласно рисунку.</p> <p>Конструирование фигуры по схеме №1, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»</p>	<p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича</i></p> <p><i>Прозрачный квадрат.</i></p>
О К Т Я Б Р Ь	«Ошибка Магнолика»	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. 	<p>Магнолик вызвал на арену Ёжика Единичку, Зайку Двойку и Кота...Пятёрку. Исправь ошибку Магнолика.</p>	«Цифроцирк»
	«Парад-алле».	<p>Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления,</p>	<p>Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто</p>	«Цифроцирк»

	<p>«На что похож каждый артист?»</p>	<p>воображения, речи.</p> <p>Цель: Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p>	<p>следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?</p> <p>Представление начинается. Шуты прыгают, кувыркаются, ходят колесом, вверх и даже вниз тормашками. Вдруг <u>музыка</u> смолкает... Ап! На арене – «живые буквы»! Арлекин «превратился» в букву А, Орлекин стал похож на О...</p> <p>-Найдите Арлекина, Орлекина, Урлекина и др. артистов. Сделай вместе с ними зарядку.</p>	<p>«Буквоцирк»</p>
	<p>«Любимые буквы»</p>	<p>Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p>	<p>У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?</p> <p>-Назови любимую букву каждого артиста. Объясни, почему ты так считаешь?</p>	<p>«Буквоцирк»</p>
	<p>«Геоград»</p>	<p>Цель: Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений</p>	<p>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?</p> <p>Стоял жаркий, солнечный день. Все жители города вышли на улицу. Вдруг поднялся сильный ветер и пошёл дождь. Горожане побежали по домам.</p> <p><i>На коврографе прикрепляются геометрические фигуры и три домика: квадратный, треугольный и круглый. Дети распределяют геометрические фигуры по своим домикам.</i></p>	<p>КОВРОГРАФ</p>
	<p>«Домики Геограда»</p>	<p>Цель: · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических</p>	<p>-Жители треугольного домика держат у себя только треугольные предметы, круглого –</p>	<p>КОВРОГРАФ</p>

	<p>представлений</p> <p>«Рыбка» (фигура 11) «Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p> <p>«Коврик из льдинок с треугольниками (по алгоритму: от самых больших до самых маленьких)»</p> <p>«Составляем фигуры из альбомов»</p> <p>«Строим цифры»</p>	<p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. · Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму. <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. <p>Цель: Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие психических процессов внимания, мышления, 	<p>круглые, квадратного – квадратные. <i>Детям предлагается найти карточки с изображением предметов и разложить их по домикам.</i></p> <p>Дети складывают по собственному замыслу</p> <p>-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Машины» (машина, ракета, грузовик) и складываем предметный силуэт.</p> <p><i>Дети «вышивают цифры 1, 2, 3 по образцу.</i></p>	<p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича. Четырехцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>Прозрачный квадрат.</i></p> <p><i>«Чудо Крестики1»</i></p> <p><i>«Шнур Малыш»</i></p>
--	---	--	--	--

	<p>«В гости в Геометрию»</p>	<p>памяти, воображения и мелкой моторики рук.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Закреплять навыки счёта и названия цифр. <p>Цель: Развитие сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр. 	<p>-Жил-был <u>мальчик</u> 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.</p> <p>-Запомнили ли вы цвета? Назовите их.</p> <p>-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.</p> <p>-Поздравляю с Геоконтом, - сказал ворон Метр.</p> <p>-С каким Геоконтом? – спросил мальчик Гео.</p> <p>-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.</p> <p>-Если бы я вошла в контакт с Лучом-владыкой, то получила бы в награду Светокоонт. А что бы вы получили в награду?</p> <p>-Дети, посмотрите, около каждого гвоздика стоит буква, а ещё много цифр: и разных, и одинаковых. Назовите имена всех гвоздиков на Геоконте.</p> <p>-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</p>	<p>«Геоконт»</p>
--	------------------------------	--	---	------------------

			гвоздики, она не причинит им никакого вреда. <i>Детям предлагается поиграть с паутинками произвольно</i>	
Н О Я Б Р Ь	«Угадай, кто»	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.	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.	«Цифроцирк»
	«Любимые буквы»	Цель: Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.	У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая? -Назови любимую букву каждого артиста. Объясни, почему ты так считаешь? На арене-волшебные сундучки артистов. Первым открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже <u>аэроплан</u> . -Что может появиться из сундучков других артистов?	«Буквоцирк» «Буквоцирк»
	«Волшебные сундучки»	Цель: Развитие сенсорных способностей (цвет, размер и форма), элементарных математических представлений.	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,	Коврограф

	<p>«И снова волшебные круги»</p> <p>«Самолётик» (фигура 12). «Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p> <p>«Скатерть с красивым узором из четырёх льдинок с самыми маленькими треугольниками»</p> <p>«Составляем фигуры из альбомов»</p>	<p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Цель: Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных умений детей. <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, 	<p>чтобы сорвать цветок? С правой стороны коврографа выкладывается апликация 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.</p> <p>-Снова на Полянке появились круги. На этот раз их было два. В одном круге укладывались нечетырёхугольные игрушки, а в другом – некрасные. На коврографе верёвочками обозначаются два круга, а вокруг располагаются геометрические фигуры. Дети раскладывают их по кругам.</p> <p>Дети складывают предметы по замыслу.</p> <p>Ребята выполняют узор из треугольников, при этом называют геометрические фигуры.</p> <p>-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Машины» (машина, ракета, грузовик) и складываем предметный силуэт.</p>	<p><i>Коврограф</i></p> <p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i> <i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>Прозрачный квадрат.</i></p> <p><i>«Чудо Крестики I»</i></p>
--	--	--	---	---

	<p>«Строим цифры»</p> <p>«Лучи»</p>	<p>мышления, речи.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. <p>Цель: Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. · Закреплять навыки счёта и названия цифр. <p>Цель: Развитие сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). · Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о луче, пространственных отношений, букв и цифр. 	<p><i>Дети «вышивают цифры 1, 2, 3 по образцу, цифры 4 и 5 по представлению.</i></p> <p>Кто владеет тайной чудесной поляны? (Луч-владыка).</p> <p>-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.</p> <p>-Дети, а что за жуки такие на ваших геоконтах? (цифры и буквы).</p> <p>-А зачем они нужны? (каждый луч имеет своё имя, и каждый гвоздик на лучике тоже имеет своё имя: луч К и гвоздик К).</p> <p><i>Дети называют все имена лучей и гвоздиков на геоконте.</i></p>	<p><i>«Шнур Малыш»</i></p> <p><i>«Геоконт»</i></p>
<p>Д Е К А</p>	<p>«Угадай, кто»</p>	<p>Цель: Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в</p>	<p>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.</p>	<p><i>«Цифроцирк»</i></p>

Б Р Ь	«Волшебные сундучки»	<p>пределах десяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. <p>Цель: Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. 	<p>На арене - волшебные сундучки артистов. Первым открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.</p> <p>-Что может появиться из сундучков других артистов?</p>	«Буквоцирк»
	«Где гусеница Фифа?»	<p>Цель: Развитие у детей пространственных и количественных отношений и отношений по величине.</p>	<p>-Однажды гусеница Фифа отправилась в гости и долго не возвращалась. Ждал-ждал Лопушок и не выдержал, ушёл искать.</p> <p><i>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.</i></p> <p>-Придумайте рассказ «Кого встретила Фифа по дороге?».</p>	КОВРОГРАФ
	«Разноцветные шары»	<p>Цель: Развитие у детей пространственных и количественных отношений и отношений по величине.</p>	<p>-Лопушок принёс на Полянку много разноцветных шаров, но себе взял только три. Остальные рассыпались и собрались в живописные группы.</p> <p>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.</p> <p>«Слева или справа?» уточнила Фифа.</p> <p><i>Дети на коврографе выкладывают группы</i></p>	КОВРОГРАФ

	<p>«Птичка» (фигура 13).</p> <p>«Строим буквы»</p> <p>«Прямая линия».</p> <p>«Составляем фигуры из альбомов»</p>	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. <p>Цель: Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. · Продолжить знакомство с гласными буквами. <p>Цель: Развитие сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). · Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о прямой линии, пространственных отношений, букв и цифр. <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов 	<p><i>кружков, разноцветные липучки, так, как их увидела Фифа, находят и обводят верёвочкой одинаковые группы.</i></p> <p>Дети строят согласно схеме.</p> <p><i>Дети вышивают буквы А, О,И, Я,Е, Ы,Ю, У по образцу.</i></p> <p><i>В начале игры повторить сведения о луче. Воспитатель на геоконте выкладывает несколько прямых и ломаных линий.</i></p> <p>-Дети, посмотрите, сколько разных линий я наплела. Покажите, какие из них прямые, а какие нет.</p> <p><i>Дети показывают.</i></p> <p>-Линии, которые не прямые, называются ломаные. Давайте и вы попробуете сделать на своих геоконтах сначала прямые линии, а потом ломаные.</p> <p><i>Дети выполняют задание.</i></p> <p>-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Животные» (бык, галчонок, бабочка, пчела, дятел, носорог, ослик) и складываем предметный силуэт.</p>	<p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Геоконт»</p> <p>«Чудо Крестики I»</p>
--	--	--	---	--

Я Н В А Р Ь	«Волшебные сундучки»	<p>Цель: Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. 	<p>На арене-волшебные сундучки артистов. Первы открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.</p> <p>-Что может появиться из сундучков других артистов?</p>	<i>«Буквоцирк»</i>
	«Узоры»	<p>Цель: Формирование у детей умения считать, понимания того, что количество предметов не зависит от расположения предметов.</p>	<p>Однажды Ковровая Полянка 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?</p> <p><i>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?</i></p>	<i>Коврограф</i>
	«Лопушок наводит порядок»	<p>Цель: Формирование умения классифицировать предметы по назначению.</p>	<p>Лопушок потерял любимую игрушку. Пока искал её, устроил беспорядок. Всё перемешалось: и игрушки, и продукты, и обувь, и одежда, и посуда, и <u>инструменты</u>. Игрушка нашлась. Но что делать с беспорядком?</p> <p><i>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, <u>мебель</u> и т. д.).</i></p>	<i>Коврограф</i>
	«Маленький домик» (фигура			

<p>14). «Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p> <p>«Сделай льдинки цветными»</p> <p>«Составляем фигуры из альбомов»</p> <p>«В гостях у паучка»</p>	<p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных умений детей. <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. <p>Цель: Развитие сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). · Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о пересекающихся линиях, об отрезке, пространственных отношений, букв и цифр. 	<p>-Из разных льдинок попробуйте сложить большой квадрат, так, чтобы он был полностью цветным.</p> <p>Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Люди и предметы, их окружающие» (повар, клоун, лампа, ключ, шляпа, кружка, самовар) и складываем предметный силуэт.</p> <p>-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.</p> <p>-Слушайте первое задание: выложите на своих геоконтах такой же отрезок, как у меня. Назовите его.</p> <p>-Следующее задание: натяните между двумя гвоздиками любой отрезок и назовите его имя.</p>	<p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>Прозрачный квадрат.</i></p> <p><i>«Чудо Крестики1»</i></p> <p><i>«Геоконт»</i></p>
---	--	---	--

			<p>-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: <i>Можно предложить детям самим придумать имена отрезков и изобразить их.</i></p>	
<p>Ф Е В Р А Л Ь</p>	<p>«Волшебные сундучки»</p>	<p>Цель: Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p>	<p>На арене-волшебные сундучки артистов. Первым открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан. -Что может появиться из сундучков других артистов?</p>	<p><i>Буквоцирк»</i></p>
	<p>«Где свитер?»</p>	<p>Цель: Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.</p>	<p>-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?» <i>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.</i></p>	<p><i>Коврограф</i></p>
	<p>«Котёнок» (фигура 15). «Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p> <p>«Составляем фигуры из альбома»</p>	<p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти,</p>	<p>Выполнение задания согласно схеме.</p> <p>Выбираем силуэт по теме: «Животные и растения» (лев, петух, лягушка, бабочка, дятел, стриж, черепаха, сорока, кактус, клевер, дерево, тюльпан) и складываем предмет.</p>	<p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>«Чудо Крестики2»</i></p>

	<p>«Отрезок»</p> <p>«В гости к весёлым гномам».</p>	<p>мышления, речи.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. · Освоение количественного счёта, пространственных отношений. <p>Цель: Развитие сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). · Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о вертикальных и горизонтальных линиях, пространственных отношений, букв и цифр. <p>Цель: закреплять умение определять цвета;</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. 	<p>Дети, давайте вспомним, что такое отрезок.</p> <p>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.</p> <p>-А теперь вы попробуйте сделать отрезки на своих геоконтах и определить их положение: вертикальное или горизонтальное.</p> <p>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.</p> <p>-Однажды, гуляя по лесу, они вышли на полянку и увидели необыкновенный цветок с лепестками разного цвета. <i>(На коврографе выкладывается цветок с лепестками разного цвета)</i>. 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.</p> <p>-Дети, сколько всего лепестков?</p> <p>-А сколько гномов?</p> <p>-Всем гномикам хватит лепестков?</p> <p>Как вы думаете, какой лепесток выберет Кохле?</p>	<p><i>«Геоконт»</i></p> <p><i>«Лепестки»</i></p>
--	---	--	--	--

	<p>«Волшебные фонарики»</p>	<p>Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); -совершенствование интеллекта; -тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов; -освоение количественного счёта.</p>	<p>-Почему? (его одежда такого же цвета). -А Охле? И т. д. -Пока гномики выбирали себе лепестки, подул ветер, и лепестки разлетелись. <i>(На коврографе выкладывается ряд из семи лепестков по цветам радуги «носиком» влево).</i> -Дети, первый лепесток какого цвета? -Второй? И т. д. -Лепестки расположены по цветам радуги. В радуге цвета расположены в таком же порядке. Давайте и мы с вами нарисуем радугу. Какой цвет будет вначале? Следующий? И т. д. <i>Дети рисуют радугу.</i> 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? <i>Затем по аналогии <u>дети</u> зажигают треугольные, прямоугольные. Овальные фонарики.</i> -Дети, как сделать большой зелёный овальный фонарик – двухцветным? <i>(положить красный маленький овал в большой зелёный овал)</i></p>	<p>«Фонарики»</p>
	<p>«Корзинки».</p>	<p>Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;</p>	<p>Зверята- цифрята отправились в лес за грибами <i>(цифры до 5)</i>. Что нужно для этого взять с</p>	<p>«Математические корзинки»</p>

		<p>-знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;</p> <p>-развитие мелкой моторики рук;</p> <p>-формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.</p>	<p>собой? (<i>корзинки</i>).</p> <p>-Назовите всех зверят-цифрят. На какую цифру похоже каждое <u>животное</u>?</p> <p>-У каждой зверушки своя корзинка. В неё входит столько грибов, на какую цифру похож сам зверёк. Давайте разберёмся, кому какую корзинку дать.</p> <p><i>Дети выполняют задание.</i></p> <p>-Сколько грибочков вмещается в корзину ёжика? Зайки? И т. д.</p> <p>-Давайте наполним корзинки зверят-цифрят.</p>	
--	--	--	---	--

<p>М А Р Т</p>	<p>«Шапочка Фифы»</p>	<p>Цель: Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.</p>	<p>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? <i>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.</i></p>	<p><i>Коврограф</i></p>
	<p>«Кран» (фигура 16). «Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p>	<p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей.</p>	<p>Задание выполняется по желанию детей.</p>	<p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p>
	<p>Свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур.</p>	<p>Цель: Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. · Развитие конструктивных умений детей.</p>	<p>Дети выполняют задание самостоятельно.</p>	<p><i>Прозрачный квадрат</i></p>

<p>«Составляем фигуры из альбома»</p>	<p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. · Освоение количественного счёта, пространственных отношений. 	<p>Выбираем силуэт по теме: «Люди» (девочка, мальш, мальчик) и складываем предмет.</p>	<p>«Чудо Крестики2»</p>
<p>«В гости к весёлым гномам»</p>	<p>Цель: закреплять умение определять цвета;</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. 	<p>На ковровографе расположены лепестки в ряд по цветам радуги «носиком» влево.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Снова подул ветер, и все лепестки разлетелись в другую сторону – «носиком» вправо, вниз, вверх. -А сейчас? И т. д. -Ветру стало интересно играть с гномиками, он подул ещё раз, и улетело два лепестка, потом три лепестка. <p><i>(Дети закрывают глаза, воспитатель убирает два лепестка, потом три лепестка. Дети говорят, что изменилось).</i></p>	<p>«Лепестки»</p>
<p>«Друзья отправляются в лес»</p>	<p>Цель: формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;</p> <ul style="list-style-type: none"> -знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; -развитие мелкой моторики рук; -формирование психических процессов: внимания, памяти и 	<p><i>Детям предлагается вместе с зверятами-цифрятами отправиться в лес за грибами. Каждый ребёнок выбирает себе несколько корзиночек и вставляет грибки в корзинки («собирает» грибы).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Чья корзинка у тебя оказалась? -Сколько грибков в этой корзинке? 	<p>«Математические корзинки»</p>

	<p>«Кто – кто в теремочке живёт?»</p>	<p>мышления.</p> <p>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.</p>	<p>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 тархтят. Везут в деревню «Сказкино» Компанию ребят». Дети: -Чух-чух-чух, Чух-чух-чух. <i>Воспитатель обращает внимание на теремок, предлагает сделать остановку и узнать, кто в теремочке живёт.</i> <i>Старшие дети инсценируют сказку «Теремок» с помощью настольного театра.</i> Беседа: -О ком рассказывается в этой сказке? -Как жили звери? -Почему теремок сломался? -Медведь хотел сломать теремок или нет? <i>Детям предлагается построить новый теремок из игры «Фонарики» и расположить зверей в ряд рядом с теремком.</i> -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? <i>Проводится пальчиковая игра «Теремок».</i> Стоит в поле теремок, теремок, Дети поднимают руки над головой, делают «крышу». Он не низок, не высок, не высок. Присесть – встать.</p>	<p>«Теремки»</p>
--	--	---	--	------------------

			<p>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 – Нажимайте 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. <i>Затем дети поют индивидуально, передавая сундучок из рук в руки.</i> -С остальными жителями теремка мы познакомимся в следующий раз. А сейчас нам пора возвращаться в детский сад. <i>Дети рассказываются по вагончикам и поют песенку.</i></p>	
<p>А П Р Е Л Ь</p>	<p>«А это зачем?»</p>	<p>Цель: Познакомить детей с названиями частей растений и об их назначении, роли для жизни растений.</p> <p>Цель: Развитие конструктивных</p>	<p>-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?» <i>Детям предлагается сделать аппликацию цветка из верёвочек. Назвать каждую часть и исправить ошибки Фифы – рассказать об основном назначении каждой части.</i></p>	<p><i>Коврограф</i></p>

<p>«Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p> <p>Конструирование фигуры по схемам № 11 и 12, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»</p> <p>Сложить из ограниченного количества пластинок разные фигуры, дать им названия, составить описательный рассказ.</p> <p>«Составляем фигуры из альбома»</p> <p>«В гостях у гномов»</p>	<p>способностей детей.</p> <p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных умений детей. · Развивать речь детей. <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. · Освоение количественного счёта, пространственных отношений. <p>Цель: закреплять умение определять цвета;</p> <ul style="list-style-type: none"> -развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); 	<p>Вспомнить, какие фигуры складывали, выполнить самостоятельно задание.</p> <p>Из нескольких пластинок дети составляют фигуры и придумывают небольшой рассказ.</p> <p>-Выбираем силуэт по теме: «Сказки» (Василиса Прекрасная, Иван Царевич, Кашей Бессмертный, Змей Горыныч, Петрушка) и складываем предмет.</p> <p>Пока гномики играли с лепестками, они подружились и решили собрать цветок.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Первый лепесток кто принёс? (<i>Кохле</i>). -Какого цвета? (<i>Красного</i>). -Сколько у цветка лепестков? (<i>один</i>). -Значит, цветок какой? (<i>Одноцветик</i>). 	<p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>Четырёхцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p><i>Прозрачный квадрат.</i></p> <p><i>«Чудо Крестики2»</i></p> <p><i>«Лепестки»</i></p>
--	--	---	--

	<p>«Цифрята набрали грибов»</p>	<p>-развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер; -развитие внимания, памяти, воображения.</p> <p>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.</p> <p>Цель: решение <u>логики</u> – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>-Охле принёс лепесток какого цвета? (<i>Оранжевого</i>). -Сколько лепестков у такого цветка? (<i>Два</i>). -Этот цветок какой? (<i>Двухцветик</i>). И т. д. <i>Дети собирают цветок на ковролине.</i></p> <p>Выложите все корзинки на <u>стол</u> и 10 грибков. -А теперь разложите эти грибки по корзинкам произвольно. -Скажите, у кого корзинка оказалась пустой, полной и неполной.</p> <p>Отважный кораблик Плывёт по волнам, Детишки – матросы, А я – капитан. Матросы, забыв Про усталость и скуку, В пути изучают Морскую <u>науку</u>. -Кораблик, на котором мы сегодня отправимся в путешествие, называется... (<i>Плюх-Плюх</i>). -Скажите, что есть у кораблика? (мачты с флажками). -Одинаковые ли мачты по высоте? Сравни и назови их. Сколько флажков на каждой мачте? <i>Первая – самая низкая</i> <i>Вторая - низкая</i> <i>Третья – средняя</i> <i>Четвёртая - высокая</i> <i>Пятая - самая высокая</i></p>	<p><i>«Математические корзинки»</i></p> <p><i>«Кораблик Плюх-Плюх»</i></p>
--	--	---	--	--

	<p>«Наденем флажки»</p> <p>«Назовите жителей волшебных сундучков».</p>	<p>Цель: продолжить знакомство сгласными звуками и буквами.</p>	<p>На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь – капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!»</p> <p>-Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков синего цвета? Зелёного? Жёлтого? Оранжевого? Красного?</p> <p>-На какую мачту навесим флажки, которых больше всего? А на какую войдёт меньше всего флажков?</p> <p><i>Дети берут сундучки, называют жителя и пропевают песенку. Пение со «Складушками». Гласная песенка.</i></p>	<p><i>«Кораблик Плюх-Плюх»</i></p> <p><i>«Теремки»</i></p>
--	--	--	--	--

<p>М А Й</p>	<p>« У кого какие ноги?»</p> <p>«Складывание предметных форм по собственному замыслу».</p> <p>«Составляем фигуры из альбома»</p>	<p>Цель: Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных.</p> <p>Цель: Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. · Освоение количественного счёта, пространственных отношений. 	<p>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.</p> <p>Дети складывают знакомые предметы.</p> <p>Выбираем силуэт по теме: «Рукотворный мир» (свечка, бутылка, кофта, конфета, бант, лампа, ваза, бокал, мобильник, костюм) и складываем предмет.</p>	<p><i>Коврограф</i></p> <p><i>Двухцветный квадрат Воскобовича.</i></p> <p>«Чудо Крестики2»</p>
-----------------------------	--	--	---	--

	<p>Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.</p> <p>«Корзинка Зайки – Двойки»</p> <p>«Дует ветер»</p>	<p>Цель: Развитие сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр. <p>Цель: формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;</p> <ul style="list-style-type: none"> -знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; -развитие мелкой моторики рук; -формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления. <p>Цель: решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>Выкладывание силуэтов по желанию ребенка.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Положите на <u>стол</u> 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? <p>На кораблике флажки расположены произвольно.</p> <ul style="list-style-type: none"> -На что похож кораблик? (на пёстрое <u>одеяло</u>, на цветочную поляну и т. д.). -Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки. <p>Даётся алгоритм:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого? -Потом срывает с низкой мачты флажок неяркого цвета. Какого? 	<p><i>«Геокопт»</i></p> <p><i>«Математические корзинки»</i></p> <p><i>«Кораблик Плюх-Плюх»</i></p>
--	--	--	---	--

Оценочный материал

виды контроля	содержание	методы	сроки контроля
Вводный	Области интересов и склонностей	Беседы, наблюдение	Сентябрь
Текущий	Освоение материала по темам	Творческие и практические задания, выполнение образцов, упражнения	В течение года
	Творческий потенциал воспитанников	Наблюдение, игры	В течение года
	Оценка самостоятельности, возможностей, способность к самоконтролю	Наблюдение	1 раз в полугодие
Заключительный	Оцениваются показатели развития познавательных процессов.	Наблюдение, составление портрета развития детей дошкольного возраста	Май

Результативность программы отслеживается в ходе проведения **педагогической диагностики**, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов. Диагностика проводится в виде «диагностического занятия». Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программ. Психологическую диагностику проводит психолог при помощи классических тестов.

Материально-техническое обеспечение

Тип оборудования	Наименование	Количество
Оборудование:	Полка настенная Стол 2-х местный Стол - подкова – 4-х местный Стул детский	1 шт. 2 шт.; 2 шт.; 12 шт.

Технические средства:	проекторноутбук Интерактивная доска Магнитофон	1 шт. 1 шт. 1 шт..
Игры	Игра-конструктор «Геоконт» «Квадрат Воскобовича»Игра-шнуровка «Ромашка» «Складушки» «Математические корзинки»Кораблик «Плюх-Плюх» Коврограф «Ларчик» Графический тренажёр «Игровизор» Конструктор "Прозрачный квадрат" Сказочный образ. Персонаж (малый размер) с креплением наКоврограф Игра «Геовизор» Игра «Прозрачная цифра» «Математические корзинки» «Счетовозик» Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» Игра «Чудо-цветик» Игра «Теремки Воскобовича»Игры «Конструктор цифр» Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» Игры «Логоформочки» «Читайка на шариках»	
Пособия	Альбомы: Лабиринты букв «Сказочные лабиринты игры».	по 1шт.
Демонстрационная доска		1шт.

Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Формы взаимодействия с семьей	Традиционные	Инновационные	Формы отчета
<p>Познавательные формы для повышения психолого-педагогической культуры родителей.</p>	<p>- <i>родительское собрание</i> (организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг)</p> <p>- <i>тематические консультации</i> (ответы на интересующие вопросы родителей)</p> <p>- <i>индивидуальные консультации</i> (квалифицированные ответы специалистов ДОУ);</p>	<p>-семинар-практикум, - <i>мастер-классы</i> (позволяют знакомить родителей с различными играми);</p> <p>-практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры.</p> <p>-Создание каталога игр Воскобовича</p> <p>-подбор игр и упражнений по возрастам</p>	<p>Совместная интегрированная игровая деятельность.</p> <p>Развлечение для детей и родителей «Папа, <u>мама</u>, я – интеллектуальная семья»</p>

Методические материалы

№ п/п	Наименование образовательной программы, в том числе профессии, специальности, уровень образования (при наличии) (с указанием наименований предметов, курсов, дисциплин (модулей) в соответствии с учебным планом по каждой заявленной образовательной программе)	Автор, название, год издания учебного, учебно-методического издания и(или) наименование электронного образовательного, информационного ресурса (группы электронных образовательных, информационных ресурсов)	Вид образовательного и информационного ресурса (печатный/электронный)

1.	<p>Наименование образовательной программы, в том числе профессии, специальности, уровень образования (при наличии) Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» Дошкольное образование</p>		
1.1.	<p>предметы, курсы, дисциплины (модули): - Педагогическая диагностика,</p>	<p>1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003. 2. В.В. Воскобович, « Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка оПрозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с. 3. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительныхприключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. - 28с. 4. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста:методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2013. 5. Л.П.Пяткова ,О.А.Стальбовская «Инновационные процессы в современном дошкольном образовании. Развитие интеллектуального потенциала и детской одарённости».Издательство «Учитель»2013 г. 6. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП ЛакоценинаС.С.,2012 7. Сказочные лабиринты игры. Игровая развивающая технология В.Воскобовича. 8. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ –Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.</p>	печатный

		Программно - методический комплексы для дошкольного образования в работе с интерактивной доской: «Песенки Складушки». Волшебный конструктор», 2014г.	электронный
--	--	--	-------------



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 84
комбинированного вида Калининского района Санкт – Петербурга
195257, Санкт-Петербург, Гражданский проспект, дом 90, корпус 4, литер А, телефон 556-82-88

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 №1

УТВЕРЖДЕНА

Заведующий ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
_____ Е.В. Барабанова

Приказ от 01.09.2021 №40-о

Учено мнение Совета родителей
(законных представителей) воспитанников
ГБДОУ детского сада № 84
Калининского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 № 1

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
« ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ, ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ
(СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ)**

РАЗРАБОТЧИК:

ФИЛОСОФОВА МАРИЯ НИКОЛАЕВНА
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Санкт-Петербург
2021 год

Пояснительная записка

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Самым чувствительным периодом для развития способностей является раннее детство и дошкольный возраст. Для ребенка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. У него развита интуиция, яркость, конкретность представляемых образов и легкость манипулирования ими. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс. Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Технология «Развивающих игр В. В. Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка- дошкольника. Развивающие игры Воскобовича, игры на развитие сенсорных способностей («Геоконт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки» и др.)

- игры на внимание («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра» и др)
- игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка» и др.)
- игры на развитие творческого мышления («Квадрат Воскобовича(четырёхцветный)», «Чудо- крестики», «Чудо- соты»,)
- игры на развитие речи («Шнур- затейник», «Геоконт», «Лабиринты букв», «Прозрачный квадрат»)
- игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо- крестики», «Прозрачный квадрат» и др.)

Цель: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Принципы построения программы:

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.

- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.
- Принцип методики – интересные сказки.
- Принцип игра с пользой.

Формы и режим образовательной деятельности:

Занятия проводятся фронтально (в группе 10-12 детей), 2 раза в неделю, во второй половине дня, в кабинете дополнительного образования детского сада. Длительность занятий зависит от возраста детей: дети 5-6 лет – 25 мин. Во многом результат работы ребенка зависит от его заинтересованности, поэтому важно активизировать внимание дошкольника, побуждать его к деятельности через следующие приемы:

- Игра;
- Сюрпризный момент (любимый герой сказки или мультфильма приходит в гости и предлагает выполнить какое - либо задание, отправиться в путешествие, совершить волшебство)
- Просьба о помощи, ведь дети никогда не откажут помочь слабому, им важно почувствовать себя значимыми;
- Музыкальное сопровождение.

Возрастные особенности детей 5 - 6 лет:

Развитие личности и деятельности в старшем дошкольном возрасте характеризуется появлением новых качеств и потребностей. Ребенка интересуют связи, существующие между предметами и явлениями. Внимание становится целенаправленным, устойчивым. Дети прекрасно передают признаки предметов, проявляя при этом находчивость, фантазию, в композициях используют гармонию красок, понимают симметрию. Развитию самостоятельности способствует освоение детьми умений поставить цель (или принять ее), обдумать пути достижения, осуществить свой замысел, оценить полученный результат.

Объем образовательной нагрузки

Возраст	Объем 1 занятия	Кол-во занятий в Неделю	Объем нагрузки в Неделю	Кол-во занятий в Оп (год) Объем	Нагрузки в Оп (год)
5-6 лет	25 мин	2	50 мин	70	29 ч 10 мин

ОП - образовательный период

Перечень учебных предметов,	Объем образовательной нагрузки
-----------------------------	--------------------------------

курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Период обучения (возраст детей)	
	3 год обучения 5-6 лет	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	2	50 мин
Игровая деятельность	67	28 часов 30 мин
Итоговое мероприятие	1	25 мин
Итого в год	70	29 часов 10 мин

Старший возраст (от 5 до 6 лет)**Цели и задачи:**

- обогащать игровой опыт каждого ребёнка, повышать влияние игры на его развитие;
- развивать познавательные способности (память, воображение, речь), творческие способности (воспроизведение нетипичных изображений предметов);
- способствовать освоению математического содержания (геометрические фигуры и их структура, модели фигур и предметов);
- развивать умение выкладывать «волшебными резиночками» углы разного типа по схеме, по образцу, по словесному заданию, учить зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле (прямой угол, острый угол, тупой угол, вершина угла и его стороны);
- развивать умение складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого;
- конструировать по схемам фигуру: «котёнок», «ворон», «черепаха» (игра «Квадрат Воскобовича»);
- учить детей конструировать девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре из разных;
- учить складывать квадрат из треугольников (игра «Прозрачный квадрат»);
- развивать умение конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- способствовать познанию принципа образования чисел второго порядка;
- развивать навыки счета (прямого и обратного).

Ожидаемые результаты:

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);
- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
- умеет составлять целое из частей;

- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
- понимает пространственные отношения;
- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
- конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
- считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

Учебно-тематический план

Старшая группа.(5-6 лет)

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Объем нагрузки
Сентябрь	«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геококт» «Лабиринты цифр»	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры 	<p><i>Логико – математическая игра «Как проходят занятия в школе волшебства»</i></p> <p>Цель: развитие творческих способностей, операций логического мышления и самостоятельности; умений рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части; составлять по силуэтной схеме фигурки из частей.</p>	6 часов

<p>Октябрь</p>	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Математические корзинки»</p>	<p>Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений. 	<p><i>Логико – математическая игра «Как Малыш Гео шёл в гости к девочке Дольке»</i></p> <p>Цель: развитие умений сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам; делить целое на части, сравнивать их между собой; воспринимать количество независимо от расположения и цвета; составлять целое из частей, делать фигуры по точкам координатной сетки; понимать пространственные отношения.</p>	<p>8 часов</p>
<p>Ноябрь</p>	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Математические корзинки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей 	<p><i>Логико – математическая игра. «Как Малыш Гео гостил у девочки Дольки»</i></p> <p>Цель: развитие умений ориентироваться на листе бумаги, рисовать изображения с помощью графического диктанта; решать логические задачи; делать силуэты из геометрических фигур по схеме; составлять слова; классифицировать предметы по видовому признаку.</p>	<p>8 часов</p>

	«Лепестки» «Чудо – Цветик»	детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.		
Декабрь	«Цифроцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Математические корзинки» «Лепестки» «Чудо – Цветик»	· 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. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.	<i>Логико – математическая игра «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю ёлку»</i> Цель: развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и величине; определять смену направления движения, на ощупь находить путь в лабиринте; решать проблемные задачи, формулировать вопросы; составлять по замыслу предметные силуэты из частей.	8 часов
Январь	«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат	· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.	<i>Логико – математическая игра «Как Галчонок Каррчик помогал пчёлке Жуже»</i> Цель: развитие умений определять	8 часов

	<p>Воскобовича» «Чудо-крестики3» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Лепестки» «Чудо – Цветик» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. · Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. · Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений. · Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры · Освоение геометрических представлений, пространственных отношений. 	<p>количественное и порядковое значение числа, складывать равные числа; понимать пространственные отношения; составлять целое из частей. Сравнить результат своей деятельности с образцом, анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании; решать головоломки; смешивать краски.</p>	
Февраль	<p>Коврогаф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Фонарики» «Математические корзинки» «Чудо – Цветик» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Закрепление умения определять цвета. · Развитие пространственного расположения. 	<p><i>Интегрированное игровое занятие «Как мы были на цирковом представлении»</i> Цель: развитие творческих способностей; умений ориентироваться в ряду цифр, понимать пространственные отношения; проводить буквенный анализ слов, составлять буквы из частей, а из букв – слова; договариваться между собой; следовать общей цели и решать общую задачу.</p>	8 часов

	«Логоформочки»			
Март	Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо – Цветик» «Счетовозик»	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно– осязательных анализаторов. · Знакомство детей с гласными звуками и буквами. 	<i>Развлечение для детей и родителей «Как мы праздновали день рождения посёлка»</i>	8 часов
Апрель	Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач. 	<i>Интегрированное игровое занятие «Как Эник и Бэник читали письмо»</i> Цель: развитие умений составлять буквы и слова, читать слоги и слова, понимать пространственные отношения, вышивать буквы с помощью графического диктанта, договариваться друг с другом.	8 часов

	«Теремки» «Логоформочки» «Чудо – Цветик» «Счетовозик»			
Май	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики3» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо – Цветик»	<ul style="list-style-type: none"> · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач. 	<i>Логико – математическая игра «Как шуты развлекали короля»</i> Цель: развитие умений трансформировать геометрические фигуры; понимать количественное значение числа, состав числа шесть из единиц и меньших чисел; отражать пространственные отношения в речи; придумывать сюжетные картинки.	8 часов

Перспективное планирование старший возраст (5-6 лет)

С е н т я б р ь	«Поймай бабочку».	Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; -обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия; -развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.	Только друзья разложили на Полянке цветные квадраты, как появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой. Карточки раскладываются в три ряда по три в каждом ряду. Цельб поиск карточки, например, синего. Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (например, белая карточка). За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю карточку. Как только дети находят нужную карточку, хлопают в ладоши.	КОВРОГРАФ.
	«Шуты – акробаты»		На Полянке появились шуты – акробаты. У каждого была своя песенка и любимая буква. Используются «Забавные буквы» и «Разноцветные верёвочки». Детям предлагается сделать из верёвочек любимую букву каждого шута и пропеть его песенку.	КОВРОГРАФ.
	«Верёвочкины сказки»		БУКВА «И». На опушке Чудесной Поляны Золотых Плодов росли два дерева – низкое и высокое. Высокое дерево касалось кроной облаков и очень гордилось своим ростом. Оно хвастливо говорило: «Я самое красивое, я самое высокое!» Низкое дерево было скромным. «Главное для дерева, - думало оно, это не рост, а надёжность и прочность».	КОВРОГРАФ.

	<p>«Парад – алле»</p> <p>«Эхо»</p>	<p>Цель: - продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковыми количественным значением числа; -развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.</p> <p>Цель:- продолжить знакомить детей с гласными буквами, производить звуковой анализ слов; -развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические</p>	<p>Однажды забрёл на Поляну гуляка –Ветер. Он сразу заметил высокое дерево и стал раскачивать его из стороны в сторону. Высокое дерево сломалось пополам и с шумом рухнуло к корням Низкого Дерева. «Помоги-и-и», - было последнее, что успело прокричать Высокое Дерево. «И-и-и», - подхватило лесное эхо и ещё долго-долго носило этот звук по лесу.</p> <p><i>На коврографе верёвочками выкладываются две вертикальные линии: слева – короткая, справа-в два раза длиннее. Длинная линия перегибается пополам и прикрепляется у основания короткой (получается буква И).</i></p> <p>БУКВЫ «Е» и «Ё».</p> <p>Жили-были два братца: братец Е и братец Ё. Они были так похожи, что все их путали и никто, даже все на свете знающий дедушка, не мог разобраться, где братец Е, а где братец Ё. Шалуны этим пользовались. Братец Е съел две порции своего любимого мороженого, а братец Ё два раза в день играл на скрипке.</p> <p>Но вот однажды, пока братцы спали, в окошко заглянуло удивительное солнышко, и... всё изменилось.</p> <p><i>На коврографе из верёвочек выкладываются две буквы Е. Детям предлагается подумать, что изменилось во внешнем облике двух братьев. Что появилось у одного из них? Двумя кружочками над одной из букв обозначаются точки.</i></p> <p>-Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?</p>	<p>ЦИФРОЦИРК.</p> <p>БУКВОЦИРК.</p>
--	------------------------------------	--	--	-------------------------------------

	«Добро пожаловать» Лист 1.	-развитие внимания, памяти, мышления.	<p><i>Чтение главы.</i> <i>Вручение детям золотого плода</i> -Перед тобой игра «Геоконт». В сказочном фиолетовом лесу – это Чудесная Поляна Золотых Плодов с Царскими гвоздиками, на которых Паук Юк плетёт разноцветные паутинки. <i>Дети рассматривают игру, дают имена гвоздикам.</i> <i>Пробуют плести паутинки произвольно.</i> Игры на игровизоре, дети выполняют работу по схеме.</p>	«ЛАБИРИНТЫ ЦИФР» Игровизор.
О К Т Я Б Р Ь	«Кто спрятался?» «Воздушные шары»	<p>Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; -обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия; -развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.</p>	<p>На полянке появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком. <i>На коврографе располагаются цветные карточки по считалке «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, взрослый в это время убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался?</i> <i>Вариант усложнения: карточки меняются местами.</i></p> <p>Пёс Пятёрка, Лиса Девятка, Зайка Двойка,</p>	КОВРОГРАФ.

	<p>«Мишкин шкаф» (лист 2).</p>	<p>Цель: - знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых; - формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.</p> <p>Цель: - продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; -развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь</p> <p>Цель:- продолжить знакомить детей с гласными буквами, производить звуковой анализ слов; -развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p>	<p>Магнолик и Лопушок встретились на Полянке. Лопушок принёс с собой воздушные шары и стал делить их между друзьями. Лисе Девятке – девять шаров, Зайке Двойке – два и т. д. Кто остался вообще без шаров? <i>Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятами, обосновать своё решение.</i></p> <p>У Мишки в комнате стоит большой шкаф. На каждой полке сложены разные вещи. Хочешь узнать, что лежит на каждой полке? Тогда найди на листе картинки, соединённые одной линией. Назови эти предметы. Почему Мишка положил их на одну полочку? Чем отличаются носки и колготки? Носки и гольфы? Чем они похожи? <i>Аналогично идёт беседа о других предметах.</i></p> <p>На арене Цифроцирка выступает Ёжик Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят-цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку Двойку, затем через Крыску Четвёрку. Кто следующий? <i>Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.</i> -Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.</p>	<p><i>«Предметный мир вокруг нас» Игровизор.</i></p> <p><i>ЦИФРОЦИРК.</i></p> <p><i>БУКВОЦИРК.</i></p>
--	---------------------------------------	--	--	--

	<p>Подарок Хранителя Озера Айс»</p> <p>«Гео узнаёт про тайну Поляны». Глава 3.</p> <p>«Королевский обед» Лист 3.</p>	<p>анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p> <p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: - освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам; -развитие внимания, памяти, мышления.</p> <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных 	<p>под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше девятки; больше четвёрки и т. д.</p> <p>«Острый глаз у тебя. Нашёл – таки отличия, - проворчал Хранитель, превращаясь в змею. –Отыщ-щ-щи-ка ты лучше общ-щ-щ-щее». Появился новый ряд. По этому рисунку составь ряд из пластинок. Объясни, что объединяет пластинки. Назови одним словом. -Придумай подобную загадку.</p> <p><i>Чтение главы. Делаем фигуры на геоконте по схемам. Бочонок.</i></p>	<p><i>ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»</i></p> <p><i>Геоконт</i></p> <p><i>«ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»</i></p>
--	---	---	--	--

	<p>«Составляем фигуры из альбома»</p>	<p>анализаторов. · Освоение количественного счёта, пространственных отношений.</p> <p>Цель: Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. · Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Выполнение задания самостоятельно.</p> <p>-Выбираем силуэт по теме: «Сказки» (Василиса Прекрасная, Иван Царевич, Кащей Бессмертный, Змей Горыныч, Петрушка) и складываем предмет.</p> <p>Цифры 1, 2, 3, 4.</p>	<p><i>«Чудо Крестики2»</i></p> <p><i>Шнур Мальш»</i></p> <p><i>«Математические корзинки»</i></p>
--	--	--	--	--

	<p>«Шаловливый ветер»</p> <p>Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов»</p>	<p>Цель: - знакомство с соотношением целого и числа; -развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления; -развитие творческих способностей.</p>	<p>Ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т. д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше).</p> <p><i>Лепестки располагаются в ряд (каждый лепесток в одной клеточке коврографа).</i> -Вот подул шаловливы ветерок и все лепестки повернулись в одну сторону – «носиком» влево (вправо, вниз, вверх). <i>Усложнение игры: лепестки располагаются не в ряд, а произвольно.</i></p> <p>Однажды Малыш Гео, весело напевая, шёл по Фиолетовому Лесу. И вдруг услышал чей-то плач. Голосок был тоненьким и еле слышным. «Кто это может быть?» - подумал Гео. Он подошёл поближе. На Поляне Чудесных Цветов сидела маленькая девочка и горько плакала. Вокруг неё лежали разноцветные лепестки. «Ты кто?» - спросил Малыш девочку. «Меня зовут Долька» - ответила</p>	<p><i>«Лепестки»</i></p> <p><i>«Чудо – цветик»</i></p>
--	--	--	---	--

			<p>она. «А почему ты плачешь?» «Не могу разгадать тайну Чудо –Цветиков». Гео быстро собрал рассыпанные лепестки и сложил сначала разноцветный, а потом одноцветный Чудо-Цветик. «Странно, - подумал Малыш, - обыкновенная головоломка. Что в ней таинственного?»</p> <p><i>-Рассмотри Чудо Цветики. Запомни, какие они.</i></p> <p><i>-Разбери Чудо Цветики на части. Сложи точно так же.</i></p> <p>«Налетел на Фиолетовы лес Синий Ураган, - начала свою историю Долька. –Подхватил моих сестричек и унёс куда-то далеко-далеко. И вернутся они назад, если я разгадаю тайну Чудо Цветиков. А у меня ничего не получается», - снова расстроилась Долька. «Не плачь, я тебе помогу, - стал успокаивать её Малыш, - посмотри, какой красивы этот разноцветный Чудо Цветик. Он похож на Анютины глазки. Нарисуй его» «Да это Десятиглазка какая – то», - подумала Долька, обводя Цветик карандашом.</p> <p><i>-Найди Чудо Цветик, состоящий из четырёх разноцветных частей. Назови цвет каждой части.</i></p> <p><i>-Сложи их на листе бумаги, обведи по контуру, вырежи и раскрась.</i></p> <p><i>-Как ты думаешь, почему Долька назвала его Десятиглазкой? Дай похожие названия всем частям Чудо Цветика.</i></p>	
--	--	--	--	--

<p>Д Е К А Б Р Ь</p>	<p>«Какой длины Фифа?»</p>	<p>Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; -обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия; -развитие аналитического восприятия: умения разбираться</p>	<p>Однажды Фифа задумалась: «Интересно, какой жея длины?» На Полянке закипела работа. Чем только не измеряли Фифу: и кружочками, и квадратиками, и зверятами-цифрятами, и даже Лопушком. <i>На коврографе делается аппликация гусеницы из верёвочек. Дети знакомятся с условной меркой-измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами-цифрятами и Лопушком. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?</i></p>	<p><i>Коврограф</i></p>
---	-----------------------------------	--	---	-------------------------

<p>«Угадай, кого зовут Саша» (лист 4).</p> <p>«Угадай, кто»</p> <p>«Подарок Хранителя Озера Айс»</p>	<p>в сочетаниях цветов, расчлнять форму предметов, выделять отдельные измерения.</p> <p>Цель: - знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых; - формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.</p> <p>Цель: - продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; -развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p> <p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и</p>	<p>На ногах у Саши кроссовки. Наташа и Саша в брюках. У Наташи нарядная блузка в горошек. Покажи, кого зовут Саша. Почему ты так думаешь, объясни.</p> <p>Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. <i>Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.</i> -Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.</p>	<p>«Предметный мир вокруг нас»</p> <p>ЦИФРОЦИРК.</p> <p>«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»</p>
--	--	--	--

	<p>«Гео находит и теряет Луч-Владыку». Глава 4.</p> <p>«Билеты на бал» Лист 4.</p> <p>«Составляем фигуры из</p>	<p>сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: - освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам; -развитие внимания, памяти, мышления.</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов. · Освоение количественного счёта, пространственных отношений. <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Продолжать учить детей ориентироваться в 	<p>Ворон Метр мог гордиться собой – загадка была разгадана. Неожиданно пошёл дождь, и в шуме падающих капель Ворон услышал: «Лишнее, общее... Это слишком легко. А вот тебе ещё загадка. В чём секрет этого ряда? Если догадаешься, положи рядом Льдинку. Посмотри на рисунок. Выложи точно такой же ряд, найди закономерность и продолжи его. Чем отличаются пластинки друг от друга? -Придумай свою загадку.</p> <p><i>Чтение главы.</i> <i>Делаем фигуры на геоконте по схемам. Флажок.</i></p>	<p><i>Геоконт</i></p> <p>«ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»</p> <p>«Чудо Крестики2»</p>
--	---	--	--	---

<p>альбома»</p> <p>«Строим цифры»</p> <p>«Все грибы пополам»</p> <p>«Шаловливый ветер»</p>	<p>пространстве.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. <p>Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;</p> <ul style="list-style-type: none"> -знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; -развитие мелкой моторики рук; -формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления. <p>Цель: -закреплять умение определять цвета;</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. <p>Цель: - знакомство с соотношением целого и числа;</p> <ul style="list-style-type: none"> -развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления; -развитие творческих способностей. 	<p>-Выбираем силуэт по теме: «Рукотворный мир» (свечка, бутылка, кофта, конфета, бант, лампа, ваза, бокал, мобильник, костюм) и складываем предмет</p> <p>Цифры 5, 6, 7, 8, 9.</p> <p>-Положите на сто корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (Кота Шестёрки и Обезьянки Восьмёрки) и заполните их грибами.</p> <p>-Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?</p>	<p><i>«Шнур Малыш»</i></p> <p><i>«Математические корзинки»</i></p>
--	--	--	--

			<p>-Сколько лепестков тебе понадобилось? -Точно так же закрой лепестками Трёхглазку и Двуглазку. Долька захлопала в ладоши: «Вот это да! Целая поляна Чудесных цветов!» -Сложи из лепестков Четырёхглазку, Трёхглазку и Двухглазку на столе. Сколько всего цветков получилось?</p>	
--	--	--	---	--

	<p>«Найди или отгадай цифру»</p>	<p>детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; -развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p>	<p>-На арене Цифроцирка находятся все зверята-цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их. -Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т. д.</p>	<p><i>ЦИФРОЦИРК.</i></p>
	<p>«Подарок Хранителя Озера Айс»</p>	<p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p>-Ворон Метр не ударил клювом в грязь! И дождь тут же перестал. Около Ворона стоял пятнистый бычок и удивлённо мыча: «Ну-у и ну-у, быстро соображаешь! Вот тебе другая загадка, у-у-умник. Сделай из трёх льдинок две. -Посмотри на рисунок и положи перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры? -Придумай такую же загадку.</p>	<p><i>«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»</i></p>
	<p>«Гео наконец-то сажает гвоздики». Глава 5.</p>	<p>Цель: - освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам; -развитие внимания, памяти, мышления.</p>	<p><i>Делаем фигуры на геоконте по схемам. Колокол. Чтение главы.</i></p>	<p><i>Геоконт</i></p>

	<p>«Портреты гостей» Лист 5. «Прятки» Лист 6.</p> <p>«Магнолик и его загадочные корзинки»</p> <p>Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов»</p>	<p>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.</p> <p>Цель: - знакомство с соотношением целого и числа; -развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления; -развитие творческих способностей.</p>	<p>Берётся корзинка для десяти грибков. -Это корзинка Магнолика. Её могут заполнить только двое цифрят. Подберите пары (6 и 4, 3 и 7) и заполните корзинку грибами. -Одно волшебное слово – и корзинка для десяти грибов превратилась в целую корзинку «-дцать». Ёжик Единичка положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать. -Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?</p> <p>«Но мы ещё не раскрыли главного секрета Чудо Цветиков», - сказал Гео. «Може, я попробую», - предложила Долька и стала накладывать лепестки друг на друга. -<i>Построй башню из всех лепестков, накладывая их друг на друга.</i> Мальш посмотрел на Долькину башню. «Красиво, - рассеянно сказал он. – А если сделать лесенку?» «Верно, - согласилась Долька, - лесенка обязательно куда – нибудь приведёт». -<i>Сложи «лесенку» из всех частей разноцветного Чудо Цветика. Какая ступенька должна быть нижней, чтобы «лесенка» получилась устойчивой?</i> -<i>Придумай другие «лесенки» с двумя и тремя ступеньками.</i></p>	<p><i>«ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»</i></p> <p><i>«Математические корзинки»</i></p> <p><i>«Чудо – цветик»</i></p>
--	---	---	---	--

<p>Ф Е В Р А Л Ь</p>	<p>«Зеркальце Фифы»</p> <p>«Истории Фифы»</p> <p>«Помоги поварятам найти продукты»(лист 6)</p>	<p>Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;</p> <p>-обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;</p> <p>-развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.</p> <p>Цель: - знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;</p> <p>- формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих</p>	<p>Как у любой модницы, у Фифы было два зеркальца. Однажды они выпали из сумочки и разбились. Два круга разрезаются на разное количество частей. Детям предлагается сложить из «осколков» два «зеркала». Какое «зеркало» разбилось на меньшее количество частей? Сколько их?</p> <p>Друзья сидели на полянке, и Фифа пересказывала Лопушку содержание интересной книжки: «Эта книжка называется «Циклопедией». Там рассказывается, что рыбы живут в болоте, <u>птицы</u> выют гнёзда на небе, а берёза растёт в воде. Да-да, это точно».</p> <p>На коврографе располагаются картинки с изображением различных растений и <u>животных</u>, а так же земными сферами обитания (земля, воздух, вода). Картинки соединены верёвочками по рассказу Фифы. Дети исправляют ошибки и обосновывают своё решение.</p> <p>-Три поварёнка решили приготовить на завтрак бутерброды, яичницу-глазунью и овощной салат. Помоги найти каждому поварёнку нужные ему продукты.</p>	<p><i>Коврограф</i></p> <p>«Предметный мир вокруг нас» Игровизор</p>
---	--	---	---	--

<p>«Помоги поварятам найти посуду и инструменты»(лист 7)</p>	<p>предметы в родовые обобщения.</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p>	<p><i>Можно дать детям пофантазировать, дорисовав ещё и другие продукты для данного блюда.</i></p> <p>-А теперь давайте попробуем помочь поварятам посуду и инструменты, которые им понадобятся на кухне. <i>Важно, чтобы ребёнок обосновывал свой выбор.</i></p>	
<p>«Подарок Хранителя Озера Айс»</p>	<p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: - знакомство с соотношением целого и числа; -развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления; -развитие творческих способностей.</p>	<p>-Ворон Метр задумался, но загадку всё-таки отгадал. Бычок от огорчения перстал жевать траву: «И тут уму-у-удрился выиграть. Ну ничего, теперь загадка будет пому-у-удрёнее». Он раскидал льдинки копытцем и сказал: «Видишь льдинку? Подбери к ней ещё одну. Но помни, только одну. Сделай непрозрачную льдинку». Послышался звон – бычок превратился в колокольчик. Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился квадрат? -Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных). -Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.</p>	<p>«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»</p>
<p>«Гео узнаёт про цифры и буквы». Глава 6.</p>		<p><i>Чтение главы. Делаем фигуры на геоконте по схемам. Кораблик.</i></p>	<p><i>Геоконт.</i></p>

	<p>Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов» (продолжение)</p> <p>«Флажки»</p>	<p>Цель: -развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа; -совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи; -Тренировка мелкой моторики рук; -развитие умения решать логико – математические задачи.</p>	<p>Долька поднималась, спускалась и вновь поднималась по лесенке. Всё было напрасно...Сестрички не появлялись. У Дольки задрожали губы, на глаза навернулись слёзы. «Не плачь, - снова стал утешать её Малыш Гео. – Мы обязательно раскроем тайну!» Он задумался: «Цветы у нас были, башню мы строили, лесенка никуда не привела. А может быть...» И Гео начал складывать новый цветок. -Возьми Четырёхглазку. Все остальные детали головоломки накладывай сверху так, чтобы не осталось одной лишней детали. «Динь – дон – динь – дон», - послышался тихий звон, и на Поляне появился невиданный красоты цветок, разноцветный, со множеством лепестков. Долька ахнула: « Да это просто Королевская Четырёхглазка!» -А можно ли сложить из всех (без остатка) деталей головоломки Королевскую Трёхглазку? Королевскую Двухглазку? Проверь. «А я сделаю Королевскую Пятиглазку», - решила Долька. -Сделай из всех деталей головоломки Королевскую Пятиглазку. «Посмотри, Долька, - сказал вдруг Малыш, - Пятиглазка – это ровно половина Чудо Цветика» Сколько различных вариантов Пятиглазки можно сделать? -Сколько Пятиглазок получается из одного Чудо Цветика?</p>	<p><i>«Чудо – цветик»</i></p>
--	--	---	--	-------------------------------

	<p>«Сколько флажков на каждой мачте?»</p> <p>«Знакомимся с игрой»</p>	<p>Цель: - формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения; -развитие интеллекта и мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами; -совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления; -развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.</p>	<p>-Сложи Пятиглазку на листе бумаги, обведи её по контуру, вырежи и раскрась. На Поляне внезапно потемнело, налетел ветер и опять всё стихло. «Кажется, мы на верном пути, Гео!» - воскликнула долька. «Не будем торопиться, - ответил Малыш. – Утро вечера мудренее...»</p> <p>-На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь – капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!» -Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков голубого цвета? Сколько – жёлтого цвета? -Назовите общее количество флажков. Как сделать количество флажков фиолетового и красного цвета одинаковым.</p> <p>Гусь – капитан даёт команду: «Измерить флажками высоту мачт!»Лягушки – матросы начинают считать: седьмая мачта – высотой в семь флажков, шестая – в шесть и т. д. -Сколько флажков помещается на седьмой мачте? Сколько – на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между седьмой и пятой? Какой у неё порядковый номер? Сколько флажков прикрепляется к средней мачте?</p> <p>Дети вынимают из игрового поля все геометрические фигуры и вкладывают их обратно. Вместе с педагогом дают образные названия всем геометрическим фигурам (см. по периметру страницы) и придумывают свои варианты. Играем с линейками, дети моделируют с их помощью эталонные и составные геометрические</p>	<p>«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»</p> <p>«Логоформочки»</p> <p>«Теремки»</p>
--	---	---	---	--

	<p>«Город Буквоград»</p>		<p>фигуры. Например, взрослый передвигает линейку и называет части геометрических фигур. Ребёнок находит получившуюся фигуру на игровом поле и вкладывает её в ячейку линейки.</p> <p>Конструируют эталонные и составные геометрические фигуры из частей в ячейках линейки, на столе по образцу и словесному алгоритму. Например, часть круга – часть треугольника: какая фигура получится? (Грибок).</p> <p>В городе Буквограде есть улица Неразговорчивая, потому что обитатели этого теремка могут произносить только свой звук. Давайте знакомиться с обитателями теремков.</p> <p>Стоит белый теремок. Кто, кто в нём живёт? Буква Б и буква П, Буква В и буква Ф. Дети произносят звуки Б-П-В-Ф, показывают соответствующие буквы.</p> <p>-Как вы думаете, какая буква здесь главная? (Б, потому что теремок белый).</p> <p>-Какие птицы и животные могут жить в этом теремке?</p> <p>-Какие предметы можно положить в этот теремок?</p> <p>-Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.</p> <p>-На что похожа буква?</p>	
<p>М А Р Т</p>	<p>«Помоги гномикам» (лист 8).</p>	<p>Цель: - знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых; - формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных</p>	<p>-Этот гномик хочет сшить себе новые штанишки. Помоги гномику, а для этого найди на картинке всё, что ему потребуется для работы и обведи их. Что ты выбрал и почему? Почему ты выбрал ткань, а не бумагу? Почему нитки в клубке не годятся для шитья на швейной машинке?</p> <p>-А этот гномик пригласил на день рождения всех своих друзей. Угадай, чем решил он их угостить? Да, он решил нажарить для них котлеты. Найди на</p>	<p><i>«Предметный мир вокруг нас»</i></p>

	<p>«Гео сражается с непонятной верёвкой». Глава 7.</p>	<p>признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.</p> <p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>Цель:учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p> <p>Цель: Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. 	<p>картинке всё, что ему потребуется и обведи эти рисунки, соединив их между собой. Объясни, что и для чего ему понадобится.</p> <p>-Какие предметы оказались гномикам в этот раз ненужными? Для чего они могут им пригодиться?</p> <p><i>Чтение главы. Делаем фигуры на геоконте по схемам. Кресло.</i></p> <p>И на этот раз Ворон Метр выиграл. Колокольчик порозовел, потом позеленел и превратился в краба. «Быстро сообразил! – защёлкал клешнями краб.- Спорим, что я соберу непрозрачную льдинку из трёх частей. И быстрее, чем ты» Ворон Метр не дрогнул. У тебя уже есть квадрат из двух частей - больших треугольников. А теперь сложи квадрат из трёх фигур, как на рисунке.</p> <p>-Придумай и сложи свои квадраты из трёх частей. Сколько их получилось?</p> <p>-Собираем крестики на столе, накладывая друг на друга в произвольном порядке.</p> <p>-Строим башню по цвету. Первый этаж – крестик малинового цвета, второй – розового и т. д.</p> <p>-Строим башню по геометрическим фигурам. Первый этаж – крестик с прямоугольником, второй – с кругом и т. д.</p>	<p><i>Геоконт</i></p> <p>«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»</p> <p>«Чудо Крестики3»</p>
	<p>«Подарок Хранителя Озера Айс»</p>			
	<p>«Строим башню»</p>			

	<p>«Бабочка, зайчонок, черепаха и другие...»</p>	<p>· Освоение количественного счёта, пространственных отношений.</p> <p>Цель: - знакомство с соотношением целого и числа; -развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления; -развитие творческих способностей.</p>	<p>Наступило утро. Ярко светило солнце, пели птицы. Красивые бабочки перелетали с цветка на цветок. Но Дольку ничего не радовало. Малыш Гео задумчиво перебирал детали головоломки: «Смотри, Долька, как эта фигурка напоминает бабочку». Вдруг раздался тихий звон: «Бим-бом-бим-бом», и красивая бабочка вспорхнула на цветок. <i>-Рассмотри альбом фигурок, выбери понравившиеся фигурки и сложи их из деталей головоломки.</i> <i>-Придумай свои фигурки, обведи их карандашом по контуру и раскрась.</i></p>	<p><i>«Чудо – цветок»</i></p>
	<p>«Надеть флажки на мачты»</p>	<p>Цель: -развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа; -совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи; -Тренировка мелкой моторики рук; -развитие умения решать логико – математические задачи</p>	<p>«Радуга» -Пора трогаться в путь! Гусь-капитан даёт команду: Прикрепить красный флажок к первой мачте, Оранжевые – ко второй Жёлтые – к третьей Зелёные-к четвёртой Голубые – к пятой Синие – к шестой Фиолетовые – к седьмой -Радуга получилась! – поражается капитан. Варианты: -через одну мачту (чётные, нечётные) -выборочно (прикрепить флажки ко второй и шестой мачтам). «Матросская тельняшка» «Радуга мне не нужна, - решает Гусь – капитан. – Я хочу, чтобы кораблик напоминал матросскую тельняшку» -Как расположены полоски на тельняшке? Как надо прикрепить флажки на мачтах кораблика? Первый ряд снизу (палуба) – фиолетовые, вторая палуба – синие и т. д.</p>	<p><i>«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»</i></p>

<p>«Вершки – корешки»</p>	<p>Цель: - формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения; -развитие интеллекта и мелкой моторики рук.</p>	<p>Варианты: Через один ряд По рядам и мачтам: например, украшаем седьмую мачту: первый флажок снизу будет фиолетового цвета, второй – синего и т. д.</p> <p>Вкладывается круг в свою ячейку игрового поля и заполняется первый горизонтальный ряд. -Чем похожи эти фигуры? (у них общая нижняя часть («корешок») – половинка круга). Аналогично заполняются остальные горизонтальные ряды. Заполнять игровое поле можно и по вертикальным рядам. В этом варианте общая часть эталонной фигуры будет находиться в верхней части составных фигур («вершок»).</p> <p>Один играющий кладёт в ячейку игрового поля любую эталонную или составную фигуру и говорит, например: «Корешок» или «Вершок».</p>	<p><i>«Логоформочки»</i></p>
<p>«Буквоград»</p>	<p>Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами; -совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления; -развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.</p>	<p>Второй играющий заполняет соответствующий горизонтальный или вертикальный ряд. За быстроту и правильность выполнения задания игрок получает приз. В городе Буквограде есть улица Неразговорчивая, потому что обитатели этого теремка могут произносить только свой звук. Давайте знакомиться с обитателями теремков.</p> <p>Стоит голубой теремок. Кто, кто в нём живёт? Буква Г и буква К, Буква Д и буква Т. Дети произносят звуки, показывают соответствующие буквы. -Как вы думаете, какая буква здесь главная? -Какие птицы и животные могут жить в этом теремке? -Какие предметы можно положить в этот теремок?</p>	<p><i>«Теремки»</i></p>
<p>«Считаем»</p>			<p><i>«Счетовозик»</i></p>

		<p>Цель: -закреплять умение детей считать предметы по порядку, соотносить цифру и количество, составлять числа второго десятка, решать простые арифметические примеры;</p> <p>-развивать способность ориентироваться на плоскости, процессы внимания, памяти, мелкую моторику.</p>	<p>-Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.</p> <p>-На что похожа буква?</p> <p>-Магнолик едет на «Счетовозике», который весело светит фонариками в окнах. В первом окне – один фонарик, во втором – два. В каком окне пять фонариков? (<i>Ребёнок продевает шнурок в кнопку</i>). В каком окне фонариков больше всего? Где оно находится? (<i>Ребёнок выделяет шнурком окно 20</i>). В каком окне фонариков нет совсем? Какое число об этом говорит?</p>	
А П Р Е Л Ь	<p>«Какой по порядку?»</p> <p>«Назови одним словом, что лишнее» (лист 9).</p>	<p>Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;</p> <p>-обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;</p> <p>-развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях <u>цветов</u>, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.</p> <p>Цель: - знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;</p> <p>- формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения,</p>	<p>На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.</p> <p>Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т. д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым)?</p> <p>Назови все предметы, изображённые на картинке. Как можно все эти предметы назвать одним словом? (<i>инструменты</i>). Почему ты так думаешь?</p> <p>-Помоги дирижёру, портнихе и столяру найти свои инструменты, соедини их с соответствующей картинкой.</p> <p>-Как можно назвать инструменты для оркестра (<i>музыкальные</i>), для шитья (<i>швейные</i>), для работы с деревом (<i>столярные</i>)?</p>	<p><i>КОВРОГРАФ</i></p> <p>«Предметный мир вокруг нас»</p>

<p>«Подарок Хранителя Озера Айс»</p>	<p>выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p>	<p>- Какой инструмент оказался лишним и почему? Для какой работы он может пригодиться? <i>(для вязания)</i>.</p> <p>Давай, кто больше соберёт непрозрачных льдинок из четырёх частей.</p> <p>-Следи квадраты из четырёх одинаковых частей, например, таких, как на рисунке.</p> <p>-Сколько квадратов получилось? А теперь сложи квадраты из неравных частей. Посчитай их.</p> <p>-Ворон Метр сложил пять непрозрачных льдинок. Хранитель превратился в лиса и хитро прищурился: «Сделай-ка непрозрачную льдинку из восьми частей». Давайте поможем Ворону.</p> <p>-А можно сложить квадрат из девяти частей?</p> <p>-Ворон начал искать льдинки, но Лис зевнул и нехотя произнёс: «На сегодня хватит, устал я. Это ещё не игры, а игрушки. Игры будут впереди. «Приходи завтра». И Ворон Метр увидел, как мимо него прошмыгнула мышка. Ворон огорчился: «Нет, никогда хранитель не признает своё поражение, и не видать мне нетающих льдинок, как собственного клюва».</p> <p><i>Чтение главы.</i> <i>Делаем фигуры на геоконте по схемам. Сапожок.</i></p>	<p><i>«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»</i></p>
<p>«Гео получает первую награду от Луча - Владыки». Глава 8.</p>	<p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p>	<p><i>Лесенка»</i> На следующий день Гусь – капитан даёт команду Лягушкам - матросам: «Повесить флажки</p>	<p><i>Геоконт</i></p>
<p>«Надеть флажки на мачты» (продолжение)</p>	<p>Цель: -развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных</p>	<p>Лесенка» На следующий день Гусь – капитан даёт команду Лягушкам - матросам: «Повесить флажки</p>	

	<p>«Перекрёстки»</p>	<p>представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа; -совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи; -Тренировка мелкой моторики рук; -развитие умения решать логико – математические задачи</p> <p>Цель: - формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения; -развитие интеллекта и мелкой моторики рук.</p>	<p>лесенкой» Флажки прикрепляются к мачтам кораблика по диагонали. Первый диагональный ряд будет состоять из флажков фиолетового цвета, второй синего и т. д. Варианты: Через ряд По рядам и мачтам (например, украшаем седьмую мачту: первый флажок снизу будет красного цвета, второй – оранжевого и т. д.)</p> <p><i>Ребёнку предлагается положить в ячейки игрового поля две эталонные геометрические фигуры, например, круг и квадрат. На пересечении вертикального (вверх от квадрата) и горизонтального ряда (вправо от круга) находится «щит», который состоит из половинок квадрата и круга. Попросить ребёнка найти его среди множества составных фигур и положить в соответствующую ячейку игрового поля (или смоделировать линейкой, или сложить из частей, или просто назвать образ).</i> -Где ещё находится «перекрёсток» круга и квадрата? «Перекрёстки» похожи между собой? Чем они отличаются? Один ребёнок составляет пары эталонных фигур, а второй находит «перекрёстки» этих фигур. Обращается внимание ребёнка на составные от треугольника фигуры. -Они похожи между собой? (Нет) Почему? (Треугольник не образовывает одинаковых фигур, т. к. не разделён, в отличие от круга и квадрата, на две одинаковые части). -Магнолик захотел найти на Счетовозике окошки с равным количеством фонариков. Они есть? (Нет) -Магнолик заинтересовался двумя окнами – первым</p>	<p><i>Кораблик «Брызг – брызг»</i></p> <p><i>«Логоформочки»</i></p>
	<p>«Сравниваем числа первого десятка»</p>	<p>Цель: -закреплять умение детей считать предметы по порядку, соотносить цифру и количество,</p>		

	<p>«Улица Неразговорчивая»</p>	<p>составлять числа второго десятка, решать простые арифметические примеры; -развивать способность ориентироваться на плоскости, процессы внимания, памяти, мелкую моторику.</p> <p>Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами; -совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления; -развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.</p>	<p>и пятым. Какой знак показывает, что в них неравное количество фонариков? (Знак «неравно»).</p> <p>-Продолжаем сравнивать два окна – 1 и 5. В каком окне горит фонариков меньше? Какое число меньше? Как соединить их шнурком, чтобы показать, что число 1 меньше 5? Для этого существует знак. Он похож на птичку. Носик «птички» смотрит на цифру, которая показывает меньшее число, а крылышки – большее. (Ребёнок соединяет шнурком цифру 1, знак «меньше» и цифру 5). Как показать. Что число 5 больше числа 1? Какой знак надо использовать?</p> <p>В городе Буквограде есть улица Неразговорчивая, потому что обитатели этого теремка могут произносить только свой звук. Давайте знакомиться с обитателями теремков.</p> <p>Стоит лиловый теремок. Кто, кто в нём живёт? Буква Л и буква М, Буква Н и буква Р. Дети произносят звуки, показывают соответствующие буквы. -Как вы думаете, какая буква здесь главная? -Какие птицы и животные могут жить в этом теремке? -Какие предметы можно положить в этот теремок? -Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв. -На что похожа буква? В городе Буквограде есть улица Неразговорчивая, потому что обитатели этого теремка могут произносить только свой звук. Давайте знакомиться с обитателями теремков.</p> <p>Стоит Жёлтый теремок. Кто, кто в нём живёт? Буква Ж и буква Ш, Буква З и буква С. Дети произносят звуки, показывают</p>	<p>«Счетовозик»</p> <p>«Теремки»</p>
--	---------------------------------------	--	--	--------------------------------------

			<p>соответствующие буквы.</p> <p>-Как вы думаете, какая буква здесь главная?</p> <p>-Какие птицы и животные могут жить в этом теремке?</p> <p>-Какие предметы можно положить в этот теремок?</p> <p>-Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.</p> <p>-На что похожа буква?</p>	
М А Й	<p>«Разложи по полочкам» (лист 10).</p> <p>«Подарок Хранителя Озера Айс»</p>	<p>Цель: - знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;</p> <p>- формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.</p> <p>Цель: -учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;</p> <p>-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.</p>	<p>-Рассмотри картинку, назови все изображённые на ней предметы.</p> <p>-Теперь разложи на кухне всё по своим местам (поставь на стол, в посудный шкаф, в холодильник), соединив линиями.</p> <p>-Сколько предметов оказалось в холодильнике (на столе, в шкафу)?</p> <p>-Где больше всего предметов?</p> <p>-Какой предмет оказался лишним и почему?</p> <p>-Расскажи, что и где лежит у тебя дома на кухне.</p> <p>Оранжево прокричал Красный Зверь, и наступило долгожданное утро. Вдоль берега Озера Айс нетерпеливо ходил Ворон Метр. Издалека послышалось жужжание самолёта. Через несколько минут Ворон услышал голос Хранителя: «Я придумал для тебя новую игру. Кто быстрее сложит девять непрозрачных льдинок?» Перед Метром появились песочные часы. Соревнование началось.</p> <p>-Сложи девять квадратов из всех пластинок. Сначала так, как сделал Хранитель: пять квадратов из одинаковых геометрических фигур и четыре из разных. Потом так, как сделал Ворон: девять квадратов из разных геометрических фигур.</p> <p>-Восемь раз сыграли Ворон Метр и Хранитель в новую игру, и восемь раз Ворон побеждал. Хранитель превратился в ежа и недовольно зафыркал: «Фу-фу-фу, я так не играю. Это часы виноваты – песок отсырел. Пойду-ка, сдам их в</p>	<p>«Предметный мир вокруг нас»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p>

	<p>«Гео узнаёт, что такое прямая». Глава 9.</p>	<p>Цель: - освоение строения геометрических фигур, углов; -развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; -развитие конструктивных способностей; -тренировка мелкой моторики рук.</p> <p>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.</p> <p>Цель: -развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных</p>	<p>ремонт, а ты приходи завтра». И он исчез, забыв на песке свои льдинки. Ворон рассеянно посмотрел на них, и ему показалось, что две соседние льдинки похожи на бабочку. «Ага, - подумал он, - из льдинок можно складывать не только квадраты и треугольники!». До поздней ночи Ворон складывал то животных, то птиц, то рыб, но ничего необычного с льдинками не происходило. -Сложи фигурки по схемам из альбома. -Найди в альбоме фигуру лошадки и сложи её. Поверни, и она превратится в оленя.</p> <p><i>Чтение главы. Делаем фигуры на геоконте по схемам. Сарафан.</i></p> <p>Выбираем из альбома схематичный рисунок, в которых части крестиков прорисованы, и составляем фигуру по выбору.</p> <p>Через два дня пути Гусь-капитан решает повесить флажки на кораблике вот так (рис.4). Кораблик похож на большое пёстрое одеяло.</p>	<p><i>«Геоконт»</i></p> <p><i>«Чудо Крестики3»</i></p> <p><i>«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»</i></p>
--	--	---	--	---

	<p>«Мозаика»</p>	<p>представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа; -совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи; -Тренировка мелкой моторики рук; -развитие умения решать логико – математические задачи.</p> <p>Цель: - формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения; -развитие интеллекта и мелкой моторики рук.</p> <p>Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами; -учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слоге; -совершенствовать процессы</p>	<p>-На что ещё похож кораблик? Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер. И с мачт начинают слетать флажки. -Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого? -Потом со второй мачты флажок неяркого цвета. Какого? -следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета. -На мачтах, где осталось по два флажка, ветер срывает неяркие. Какие? -Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков? -Столько же флажков ветер срывает с шестой мачты, начиная с верхнего. -Слетают фиолетовые на всех мачтах, кроме пятой. -Следом – порыву синих и фиолетовых. Наконец, нижний флажок с высокой мачты. Ветер стихает. На кораблике остаётся три флажка. Результат можно проверить по рис.5.</p> <p>Один играющий кладёт на игровое поле любую составную фигуру, например, грибок. Второй находит и называет эталонные фигуры, из частей которых грибок составлен. -Обводим фигуры на листе бумаги, раскрашиваем их фломастером, складываем силуэты по образцу и собственному замыслу В городе Буквограде есть улица Неразговорчивая, потому что обитатели этого теремка могут произносить только свой звук. Давайте знакомиться с обитателями теремков. Стоит коричневый теремок. Кто, кто в нём живёт?</p>	<p><i>«Логоформочки»</i></p> <p><i>«Теремки»</i></p>
--	-------------------------	--	--	--

	<p>«Строим образные фигуры»</p>	<p>внимания, памяти, мышления; -развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.</p> <p>Цель: · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. · Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.</p>	<p>Буква Х и буква Ц, Буква Ч и буква Щ. Дети произносят звуки, показывают соответствующие буквы. -Как вы думаете, какая буква здесь главная? -Какие птицы и животные могут жить в этом теремке? -Какие предметы можно положить в этот теремок? -Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв. -На что похожа буква?</p> <p><i>Придумай свою фигуру и опиши её.</i></p>	<p><i>«Шнур Малыш»</i></p>
--	--	---	---	----------------------------

Оценочный материал

виды контроля	содержание	методы	сроки контроля
Вводный	Области интересов и склонностей	Беседы, наблюдение	Сентябрь
Текущий	Освоение материала по темам	Творческие и практические задания, выполнение образцов, упражнения	В течение года
	Творческий потенциал воспитанников	Наблюдение, игры	В течение года

	Оценка самостоятельности, возможностей, способность к самоконтролю	Наблюдение	1 раз в полугодие
Заключительный	Оцениваются показатели развития познавательных процессов.	Наблюдение, составление портрета развития детей дошкольного возраста	Май

Результативность программы отслеживается в ходе проведения **педагогической диагностики**, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов. Диагностика проводится в виде « диагностического занятия» Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программ. Психологическую диагностику проводит психолог при помощи классических тестов.

Материально-техническое обеспечение

Тип оборудования	Наименование	Количество
Оборудование:	Полка настенная Стол 2-х местный Стол - подкова – 4-х местный Стул детский	1 шт. 2 шт.; 2 шт.; 12 шт.
Технические средства:	проекторноутбук Интерактивная доска Магнитофон	1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.

Игры	Игра-конструктор «Геоконт» «Квадрат Воскобовича»Игра-шнуровка «Ромашка» «Складушки» «Математические корзинки»Кораблик «Плюх-Плюх» Коврограф «Ларчик» Графический тренажёр «Игровизор»Конструктор "Прозрачный квадрат" Сказочный образ. Персонаж (малый размер) с креплением на Коврограф Игра «Геовизор» Игра «Прозрачная цифра» «Математические корзинки» «Счетовозик» Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» Игра «Чудо-цветик» Игра «Теремки Воскобовича»Игры «Конструктор цифр» Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» Игры «Логоформочки» «Читайка на шариках»	
Пособия	Альбомы: Лабиринты букв «Сказочные лабиринты игры».	по 1шт.
Демонстрационная доска		1шт.

Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Формы взаимодействия с семьей	Традиционные	Инновационные	Формы отчета
Познавательные формы для повышения психолого-педагогической культуры родителей.	- <i>родительское собрание</i> организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг) - <i>тематические консультации</i> (ответы на интересующие вопросы родителей) - <i>индивидуальные консультации</i> квалифицированные ответы специалистов ДОУ);	-семинар-практикум, - <i>мастер-классы</i> (позволяют знакомить родителей с различными играми); -практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры. -Создание каталога игр Воскобовича -подбор игр и упражнений по возрастам	Совместная интегрированная игровая деятельность. Развлечение для детей и родителей «Папа, мама, я – интеллектуальная семья»

Методические материалы

№ п/п	Наименование образовательной программы, в том числе профессии, специальности, уровень образования (при наличии) (с указанием наименований предметов, курсов, дисциплин (модулей) в соответствии с учебным планом по каждой заявленной образовательной программе)	Автор, название, год издания учебного, учебно-методического издания и(или) наименование электронного образовательного, информационного ресурса (группы электронных образовательных, информационных ресурсов)	Вид образовательного и информационного ресурса (печатный/электронный)
1.	Наименование образовательной программы, в том числе профессии, специальности, уровень образования (при наличии) Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» Дошкольное образование		
1.1.	предметы, курсы, дисциплины (модули): - Педагогическая диагностика,	1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2003. 2. В.В. Воскобович, «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с. 3. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с. 4. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург:	печатный

	<p>ИРО, 2013.</p> <p>Л.П.Пяткова ,О.А.Стальбовская «Инновационные процессы в современном дошкольном образовании. Развитие интеллектуального потенциала и детской одарённости».Издательство «Учитель»2013 г.</p> <p>6. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП ЛакоценинаС.С.,2012</p> <p>7. Сказочные лабиринты игры. Игровая развивающая технология В.Воскобовича.</p> <p>5. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В.Воскобовича Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.</p>	
--	--	--

