

Принято:
на педагогическом совете
МДОУ «Детский сад №55»
протокол № 1
от « 30 » 08 2018 г.

Утверждаю.
Заведующий МДОУ «Детский сад №55»
Румянцева О.В.



**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №55»**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
« По тропинкам фиолетового леса»
для детей 3–7 лет**

Срок реализации: 4 учебных года

**Автор - составитель: Щербакова И.Е.
воспитатель МДОУ «Детский сад №55».**

г. Ярославль, 2018г.

Содержание

Введение	3
1.Целевой раздел программы	4
1.1.Пояснительная записка.....	4
1.1.1.Цель и задачи программы.....	6
1.1.2.Дидактические принципы программы.	7
1.1.3. Характеристика возрастных особенностей детей	8
1.2. Планируемые результаты	9
2. Содержательный раздел программы	9
2.1 Описание образовательной деятельности	10
3 год обучения (5-6лет):.....	33
4 год обучения (6-7лет):.....	41
2.2.Взаимодействие педагога с детьми	42
2.3. Взаимодействие с семьёй	43
3. Организационный раздел программы.	43
3.1.Психолого-педагогические условия реализации программы.	43
3.2. Организация развивающей предметно - пространственной среды.	44
3.3. Материально- технические условия.	45
3.4. Планирование образовательной деятельности.....	47
Литература	48

Введение

Изменения в социально-экономической сфере общественной жизни поставили многие страны мира, в том числе и Россию, перед необходимостью реформирования образовательной системы. В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию ребенка, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где осуществляется самореализация личности. Основное предназначение дополнительного образования — удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи — всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности — умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу развивающих игр — интерес — познание — творчество — становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь

использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана дополнительная общеразвивающая программа «Сказки фиолетового цвета».

1.Целевой раздел программы

1.1.Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «По тропинкам Фиолетового цвета» строится на технологии интеллектуально - творческого развития детей дошкольного возраста В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и методики Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового Леса».

Возраст детей: 3 – 7 лет

Срок реализации: 4 года

Направленность программы: естественно – научная

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 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 «Сказочные лабиринты игры» - это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса.

Особенностями развивающих игр В. В. Воскобовича являются:

- связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения);
- система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой.

Содержание разработанных игровых упражнений и ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Использование в игровом сюжете разных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и в конце концов получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения, помогает развивать волевую регуляцию.

Развитие сенсорных способностей пронизывает всю деятельность детей младшего дошкольного возраста. Малыши не просто осваивают цвет, форму, величину и пространственные отношения, они учатся выделять связи между элементами рассматриваемых предметов, оценивать сочетания цвета, формы и величины. Дети 3—4 лет различают не четыре цвета, а все семь цветов радуги, действуют с различными геометрическими фигурами: квадратами, треугольниками и кругами, прямоугольниками и овалами, сравнивают три—пять предметов по величине, знакомятся с пространственными характеристиками: «левый», «правый», «верхний», «нижний».

Детская деятельность в игровых ситуациях является результативной. Ребенок всегда получает результат от действий с различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, жесткими и гибкими) — собранную фигуру, построенную башню, сложенный конверт. Это способствует не только развитию мелкой моторики пальцев и рук, но и становлению речемыслительных функций.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей и самостоятельности, гибкости и подвижности ума у детей. Взрослый создает ощущение внешней и внутренней безопасности, которое проявляется в отсутствии с его стороны отрицательной оценки и критических замечаний. При этом ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. Уже малышам 3—4 лет предлагаются творческие задачи и проблемные ситуации. Понятно, что у детей этого возраста еще недостаточно опыта для того, чтобы решить какую-то проблему с достаточной степенью достоверности, но малышам дается возможность высказать свое мнение и предложить разные варианты решения, пусть даже самые фантастические.

В игровом общении детей друг с другом и с взрослым развивается коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети дают ответы на вопросы взрослого, называют составленные из частей предметы: посуда, одежда, животные и другие, сочиняют о них простые рассказы.

В процессе освоения математического содержания больше внимания уделяется тому, чтобы ребенок узнавал, называл и действовал с познаваемыми предметами, таким образом нет засилья деятельности по анализу геометрических фигур (называние количества углов и сторон).

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от обычных, привычных для детей, занятий к познавательной игровой деятельности.

Формы организации итоговых мероприятий: логико – математическая игра, игровое занятие, совместная интегрированная игровая деятельность, развлечение, развлечение для детей и родителей.

1.1.1. Цель и задачи программы.

Цель программы: развитие познавательно-творческих способностей детей 3-7 лет в игровой деятельности.

В соответствии с поставленной целью были определены и **задачи:**

Образовательные:

- мотивировать детей на предстоящую деятельность через создание игровой ситуации;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре
- учить детей способам использования сенсорных эталонов;
- формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ.

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);
- развивать гармоничное, сбалансированное развитие эмоционально-образного и логического начала;
- развивать эмоциональную отзывчивость через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес;

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.
- воспитывать чувство взаимопомощи, доброту, умение доводить начатое дело до конца.

1.1.2. Дидактические принципы программы.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Принципы:

- наглядности – программа составлена с учётом того, что каждая деятельность с детьми осуществляется на восприятии наглядного и раздаточного материала;
- доступности - программа составлена с учётом возрастных особенностей детей;
- интегративности - характеризующий связью познавательной деятельности с другими видами деятельности;
- последовательности – связанный с постепенным и постоянным усложнением материала.

1.1.3. Характеристика возрастных особенностей детей

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.

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.

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.

Возрастные особенности детей 6 – 7 лет:

Возраст является переходным от ступени дошкольного образования к ступени начального образования. Продолжается формирование волевых действий ребенка, появляется мотив «надо». Семилетки могут осознанно регулировать свое поведение, проявлять ответственность при выполнении какого-либо дела. Высшей формой самостоятельности детей является творчество. Задача педагога – создавать условия и творческие ситуации для разнообразной самостоятельной творческой деятельности. Поддерживать чувство гордости за свой труд и удовлетворение его результатами.

Особенности программы: группы формируются в соответствии с возрастом детей, реализация содержания программы зависит от возрастной группы от 3 до 4 лет- 4 года, от 4 до 5 лет-3 года, от 5 до 6 лет-2 года, от 6 до 7 - 1 год.

1.2. Планируемые результаты

Ожидаемые результаты:

- у детей развиты перцептивные действия;
- у детей развит познавательный интерес;
- развиты психические процессы с учётом возрастной категории;
- дети умеют использовать сенсорные эталоны для более точного отображения предметов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.)
- у детей сформированы базисные представления о математических умениях

Критерии эффективности:

- интерес детей к математическим играм;
- сравнительный анализ психолого-педагогической диагностики;
- адекватная ориентация в сенсорных эталонах;
- использование сенсорных эталонов для более точного отображения предметов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.)

2. Содержательный раздел программы

2.1 Описание образовательной деятельности

Образовательное содержание программы выстроено по принципу **усложнения, постепенного и постоянного**, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующее содержание. Содержание выстроено на **достаточно высоком уровне трудности**. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Программа «Сказки Фиолетового цвета» — это взаимодействие детей и взрослых через реализацию сюжета сказок Фиолетового Леса. В игровых ситуациях есть сюжет, роли и действия, но отсутствует воображаемая ситуация из-за того, что главный акцент сделан на освоении детьми развивающих игр и развитии познавательных процессов.

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу с различными превращениями и чудесами, участвуя в которых сказочный герой, а значит, и ребенок от его лица действует с развивающей игрой. Приключения могут быть реальные (лягушата наводят порядок на «Кораблике „Плюх-плюх“») и для этого подбирают соответствующие инструменты) и фантастические (квадрат превращается в конфету или конверт). Если игра новая для ребенка или решение задач в хорошо знакомой игре требуют от него проявления волевых усилий, сюжет ситуаций становится схематичным.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и другие. Взрослый и ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении неотложных проблем и различных задач.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делает обучение опосредованным, придает игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализует игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально-положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Учебный план

№	Модули	Количество часов	Содержание программы
1	1 год освоения Программы	32 ак.час.	- Активная работа в организации игровой познавательной деятельности; - Знакомство с персонажами и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.
2	2 год освоения Программы	32 ак.час.	- Освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.
3	3 год освоения Программы	32 ак.час.	- Развитие мыслительных операций. - Игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.
4	4 год освоения Программы	32 ак.час.	- 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.
ИТОГО		128 ак.часа	

Объем образовательной нагрузки

Возраст, Период обучения	1 год обучения 3-4 г.	2 год обучения 4-5 л.	3 год обучения 5-6 л.	4 год обучения 6-7лет
Продолжительность занятия	15 мин.	20 мин.	25 мин.	30 мин.
кол-во занятий в неделю	1	1	1	1
Объем нагрузки в неделю	15 мин.	20 мин.	25 мин.	30 мин.

кол-во занятий в год	32	32	32	32
Объем нагрузки в год	8 часов	10.6 часов	13,3 часов	16 часов

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, развитие интереса	1 год освоения Программы	- Активная работа в организации игровой познавательной деятельности; - Знакомство с персонажами 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	3 год освоения Программы	- Развитие мыслительных операций. - Игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.
5	Игры с буквами, звуками, слогами и словами Самостоятельная игровая деятельность.	4 год освоения Программы	- 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.
6	Заключительная педагогическая диагностика		- Выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.

Первый год обучения

Младший возраст (от 3 до 4 лет)

Задачи:

- постепенно развивать игровой опыт каждого ребёнка, 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 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;
- учить конструировать предметы из частей по образцу.

Тематическое планирование (3-4 года)

Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики 2» «Чудо Соты 1» «Фонарики»
Февраль	Март	Апрель	Май
«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики 2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Чудо Соты 1»	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики 2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Чудо Соты 1» «Логоформочки 3»	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Чудо Соты 1» «Логоформочки 3»	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики 2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Логоформочки 3»

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Количество часов
Октябрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш»	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы путешествовали» Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь	4 ак. часа

	«Лепестки»	Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке; ориентироваться в количестве предметов.	
Ноябрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	Логико – математическая игра «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.	4 ак. часа
Декабрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	Логико – математическая игра «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.	4 ак. часа
Январь	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный	Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о	Логико – математическая игра «Как лисёнок и медвежонок	4 ак. часа

	квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Фонарики»	геометрических фигурах. Освоение количественного счёта. Совершенствование интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.	собирались в гости» Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за),умений сравнивать предметы, пользуясь приёмом 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»	Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах5. 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.	Логико – математическая игра «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.	4 ак. часа
Март	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	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.	Логико – математическая игра «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	4 ак. часа

		Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.	
Апрель	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах5. 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.	Логико – математическая игра «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.	4 ак.часа
Май	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах5. Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного счёта. Совершенствование	Совместная интегрированная игровая деятельность «Теремок» Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму,	4 а к . ч а с а

		интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	составлять фигури из частей.	
ИТОГО:				32 ак. часа

Ожидаемые результаты:

1 год обучения (3-4 года):

- 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.

Второй год обучения

Средний возраст (4-5 лет)

Задачи

- способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта; с
- способствовать развитию всех компонентов детской игровой деятельности;
- 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.

Тематическое планирование (4-5 лет)

Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики» «Лепестки»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики»
Февраль	Март	Апрель	Май
«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики» «Математические корзинки» «Логоформочки 3»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики» «Математические корзинки» «Логоформочки 3»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики» «Математические корзинки» «Волшебная Восьмерка» «Логоформочки 3»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геококт» «Чудо крестики 2» «Чудо Соты» «Кораблик «Плюх Плюх»» «Прозрачный квадрат» «Фонарики» «Математические корзинки» «Волшебная Восьмерка» «Логоформочки 3»

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Количество часов
Октябрь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Буквоцирк» Коврограф	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,	Логико – математическая игра. «Как Алёша гулял в лесу» Цель: развитие умения соотносит цифры с количеством предметов; понимать количественное значение числа, сравнивать множества; составлять сюжетные картинки по замыслу.	4 ак .часа

		пространственных отношений.		
Ноябрь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» » «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Буквоцирк» Коврограф	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). 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.	Логико – математическая игра. «Как Катя и Маша собирались в зоопарк» Цель: развитие умений сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель; группировать предметы по форме; складывать предметные силуэты из частей по замыслу.	4 ак .часа
Декабрь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» »	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и	Логико – математическая игра «Как мы ходили в гости»	4 ак .часа

	«Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Буквоцирк» Коврограф	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.	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.	
Январь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.	Развлечение «Как друзья в теремке встретились»	4 ак .часа

	ый квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геокоонт» «Буквоцирк» Коврограф	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.		
Фев рал ь	«Буквоцирк » Коврогаф Двухцветны й квадрат Воскобович а Четырёхцветн ый квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2»	Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах5. Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного	Совместная интегрирова нная игровая деятельность «Коза и семеро козлят» Цель: развитие воображения, творческих способностей,	4 а к . ч а с а

	«Геоконт» «Лепестки» «Фонарики» «Математические корзинки»	счёта. Совершенствование интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Закрепление умения определять цвета. Развитие пространственного расположения	самостоятельности; процессов внимания, мышления; формирование умений собственной театрализованной деятельности, эмоционально – эстетических чувств.	
Мар т	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки»	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.	Логико – математическая игра. «Как друзья выбирали подарок для Жужи» Цель: развитие умений выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости зрительно и с помощью словесного диктанта; складывать силуэты по схеме – образцу и собственному замыслу.	4 ак .часа
Апр ель	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»	Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного счёта.	Логико – математическая игра «Как друзья шли в гости к пчёлке Жуже» Цель: развитие умений составлять	4 ак .часа

	«Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик Плюх-Плюх»	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.	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.	
Май	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт»	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. Решение логико-математических задач.	Логико – математическая игра «Как Жужу встречала гостей» 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.	4 ак. часа
ИТОГО:		32 академических часа		

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.

Третий год обучения

Старший возраст (5-6 лет)

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;
- развивать умение складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого;
- конструировать по схемам фигуру: «котёнок», «ворон», «черепашка» (игра «Квадрат Воскобовича»);
- 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).

Тематическое планирование (5-6 лет)

Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 2» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 2» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 2» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» «Волшебная Восьмерка»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 2» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» «Волшебная Восьмерка» «Чудо Крестики 3»
Февраль	Март	Апрель	Май
«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» «Волшебная Восьмерка» «Лепестки» «Чудо Крестики 3»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Геовизор» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» «Волшебная Восьмерка» «Лепестки» «Чудо Крестики 3» Прозрачная цифра	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Геовизор» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» «Волшебная Восьмерка» «Лепестки» «Чудо Крестики 3» Прозрачная цифра	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Геовизор» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» «Волшебная Восьмерка» «Лепестки» «Чудо Крестики 3» Прозрачная цифра

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Кол час
-------	----------------------	------------------------	------------------	------------

Октябрь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» » «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геокоонт» «Лабиринты цифр» «Математические корзинки» «Буквоцирк» Коврограф	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 (цвети 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 геометрически представлений, пространственных отношений.	Логико – математическая игра «Как Малыш Гео шёл в гости к девочке Дольке» 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.	4 ак. час
Ноябрь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.	Логико – математическая игра. «Как Малыш Гео гостил у девочки Дольки» Цель: развитие умений ориентироваться на	4 ак . часа

	Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Математические корзинки» «Лепестки» «Чудо – Цветик» «Буквоцирк» Коврограф	Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие сенсорных способностей (цвети 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 геометрически фигуры Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.	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.	
Декабрь	«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 (цвети форма), элементарных	Логико – математическая игра «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднююёлку» Цель: развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и величине; определять смену направления движения, на ощупь находить	4 а к . ч а с а

	«Буквоцирк» Коврограф	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.	путь в лабиринте; решать проблемные задачи, формулировать вопросы; составлять по замыслу предметные силуэты из частей.	
Январь	«Цифроцирк» «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики3» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» » «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты цифр» «Лепестки» «Чудо – Цветик» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки»	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 (цвети форма), элементарных математических представлений. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Продолжать учить детей	Логико – математическая игра «Как Галчонок Каррчик помогал пчёлке Жуже» Цель: развитие умений определять количественное и порядковое значение числа, складывать равные числа; понимать пространственные отношения; составлять целое из частей. Сравнивать результат своей деятельности с образцом, анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании; решать головоломки; смешивать краски.	4 ак .часа

		ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.		
Февраль	Коврогаф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геокоонт» «Лепестки» «Фонарики» «Математические корзинки» «Чудо – Цветик» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки»	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.	Интегрированное игровое занятие «Как мы были на цирковом представлении» 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.	4 ак. .часа
Март	Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геокоонт» «Лепестки» «Математические	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	Развлечение для детей и родителей «Как мы праздновали день рождения посёлка»	4 ак. .часа

	корзинки» «Теремки» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо –Цветик» «Счетовозик»	звуками и буквами.		
Апрель	Коврограф ф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 3» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо –Цветик» «Счетовозик»	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 согласными звуками и буквами. Решение логико-математических задач.	Интегрированное игровое занятие «Как Эник и Бэник читали письмо» Цель: развитие умений составлять буквы и слова, читать слоги и слова, понимать пространственные отношения, вышивать буквы с помощью графического диктанта, договариваться друг с другом.	4 а к . ч а с а
Май	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики3» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт» «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» «Теремки» «Логоформочки» «Чудо –Цветик»	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. Решение логико-математических задач.	Логико – математическая игра «Как шуты развлекали короля» Цель: развитие умений трансформировать геометрические фигуры; понимать количественное значение числа, состав числа шесть из единиц и меньших чисел; отражать пространственные отношения в речи; придумывать	4 ак .час а

			сюжетные картинки.	
ИТОГО:			32 академических часа	

3 год обучения (5-6 лет):

Ожидаемые результаты

- называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб);
- 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.

Четвертый год обучения

Старший дошкольный возраст (6-7 лет)

Задачи:

- развивать у ребёнка познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое;
- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- формирование базисных представлений об окружающем мире; математических речевых умений;
- развивать умение конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей;
- закрепить знание основных признаков геометрических фигур и тел;
- обучать количественному и порядковому счёту до 10 и более;
- учить понимать отношение целого и части;
- способствовать дальнейшему развитию сенсорных способностей и психических процессов;
- вызвать интерес к решению сложных интеллектуальных задач;
- способствовать дальнейшему развитию пространственных и временных представлений;
- развивать способности ориентироваться в звуковой стороне речи (делать звуковой анализ слов, давать качественную характеристику звукам, составлять звуковые модели слов из цветных фишек, подбирать к различным звуковым моделям соответствующие слова);

Тематическое планирование (6-7 лет)

Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик»	«Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик» «Волшебная Восьмерка»	Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик» «Волшебная Восьмерка» «Змейка»
Февраль	Март	Апрель	Май
Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик» «Волшебная Восьмерка»	Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик» «Волшебная Восьмерка»	Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик» «Волшебная Восьмерка»	Двухцветный Квадрат» «Цифроцирк» «Геоконт» «Чудо крестики 3» «Кораблик «Брызг Брызг»» «Прозрачный квадрат» «Математические корзинки» «Логоформочки 5» Шнур «Малыш» «Геовизор» «Прозрачная цифра» «Чудо цветик» «Волшебная Восьмерка»

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие	Кол-во часов
-------	-------------------	------------------------	------------------	--------------

Ок тя брь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» » «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Лепестки» «Геовизор» «Теремки»	Продолжить 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. Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие сенсорных способностей (цвети 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. Знакомство с соотношением целого и числа; учить слоговому чтению.	Логико – математическая игра «Как зверята грибы собирали» Цель: развивать умение ориентироваться на плоскости; определять длину с помощью условной мерки, сравнивать длины междусобой; составлять число 10 из меньших чисел; складывать сюжетные картинки.	4 ак. часа	
Ноябрь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» »	Продолжить знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и	Интегрированное игровое занятие «Как Мурашик встречал гостей» Цель: развивать умение	4 ак. часа	

	«Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Лепестки» «Геовизор» «Теремки» «Кораблик Брызг-Брызг» «Волшебная восьмёрка»	количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие сенсорных способностей (цвети 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. Знакомство с соотношением целого и числа; · учить слоговому чтению.	трансформировать фигуры, понимать пространственные отношения, пользоваться планом помещения; придумывать и делать предметные силуэты по заданной теме; конструировать из бумаги.		
Декабрь	«Коврограф» «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат	Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта	Логико – математическая игра «Как Малыш Гео получил подарок»Цель: развивать умение на ощупь	4 ак. часа	

	Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Лепестки» «Геовизор» «Теремки» «Кораблик Брызг-Брызг» «Волшебная восьмёрка»	в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие сенсорных способностей (цвети 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. Знакомство с соотношением целого и числа; учить слоговому чтению.	определять геометрические фигуры, составлять из одних и тех же фигур различные силуэты; делать фигуры по точкам координатной сетки; складывать из деталей буквы, из букв – слова.		
Январь	«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича » «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор»	Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.	Интегрированное игровое занятие «Как шуты развлекали короля» Цель: развивать умение складывать объёмные и плоскостные фигуры, искать предмет по заданным признакам, решать логико – математические задачи; сравнивать	4 ак.часа	

	«Теремки» «Волшебная восьмёрка»	Продолжить 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. Знакомство с соотношением целого и числа; Учить слоговому чтению.	одинаковые предметы одежды, сделанные из разного материала, классифицировать одежду.		
Февраль	«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» » «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная восьмёрка»	Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.	Логико – математическая игра «Как Околесик шёл на занятия в школу Волшебства» Цель: развивать умение трансформировать фигуры, буквы, делить целое на равные и неравные части, понимать отношения целого и числа.	4 ак. часа	

		Развитие сенсорных способностей (цвети 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. знакомство с соотношением целого и числа; учить слоговому чтению.			
Март	«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» Теремки» «Волшебная восьмёрка»	Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие сенсорных способностей (цвети форма), элементарных математических представлений.	Интегрированное игровое занятие «Как кораблик Брызг-Брызг путешествовал» Цель: развивать умение сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, складывать предметные силуэты из частей. Сравнивать с образцом, находить ошибки; объяснять значение многозначных слов.	4 ак. часа	

		Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Знакомство с соотношением целого и числа; Учить слоговому чтению.			
Апрель	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» » «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная восьмёрка»	Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи. Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова. Развитие сенсорных способностей (цвети форма), элементарных математических представлений. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.		4 ак. часа	

		Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Знакомство с соотношением целого и числа; Учить слоговому чтению.			
Май	«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная восьмёрка»	Развитие сенсорных способностей (цвети 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. Знакомство с соотношением целого и числа.	Развлечение для детей и родителей «Папа, мама, я – интеллектуальная семья»	4 ак.часа	
ИТОГО:			32 академических часа		

4 год обучения (6-7лет):

Ожидаемые результаты

- правильно называет геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапеция) и тела (куб, шар, цилиндр, конус);
- умеет конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и

силуэтным);

- самостоятельно придумает фигуры и силуэты и складывает их из заданных частей
- умеет составлять целое из частей;
- владеет навыками счета в прямом и обратном порядке до 20 и более;
- свободно пользуется меркой, может сравнивать результаты измерений, понимает зависимость результата измерения от величины условной мерки;
- ориентируется по плану и выполняет задание последовательно;
- умеет определять время при соответствующем расположении стрелок на часах;
- считает единицами, парами, тройками, успешно досчитывает до заданного числа;
- умеет на ощупь определять геометрические фигуры и составлять из них различные силуэты;
- умеет рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки;
- умеет складывать объёмные и плоскостные фигуры;
- умеет решать логико-математические задачи;
- умеет делить целое на равные и неравные части;
- понимает отношение целого и части; составляет сюжетные картинки из частей геометрических фигур.

2.2.Взаимодействие педагога с детьми

Все содержание представлено в виде игровых ситуаций, которые являются совместной игровой деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решить задачу, что-то собрать или сделать за него, а дает возможность малышу подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Такой подход будет способствовать развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата. Также этому способствуют используемые педагогом методы и приемы:

Методы стимулирования мотивации к образовательной деятельности:

- методы формирования интереса к деятельности (создание ситуации занимательности, создание ситуации успеха);
- методы формирования долга и ответственности (предъявление требований, поощрение, анализ ситуаций).

Методы организации образовательной деятельности:

- методы словесной передачи и смыслового восприятия (беседа, объяснение);

- методы наглядной передачи и зрительного восприятия (показ способа действия, показ схемы действия);
- методы практической передачи и тактильного кинестетического восприятия (математические упражнения, творческо – практическая деятельность);
- методы степени педагогического управления (опосредованное управление);
- методы степени творческой самостоятельности (организация поисковой деятельности).

Методы контроля и самоконтроля (текущий, итоговый, индивидуальный).

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку. В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили.

2.3. Взаимодействие с семьёй

Программа предусматривает *вовлечение родителей* в образовательный процесс через участие в открытых занятиях, анкетирование, организацию фоторепортажа.

3. Организационный раздел программы.

3.1. Психолого-педагогические условия реализации программы.

Успешность реализации программы обеспечивают следующие **психолого-педагогические условия**:

- уважение взрослых к человеческому достоинству детей, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях;
- использование в образовательной деятельности форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям;
- построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка;
- поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности;
- поддержка инициативы и самостоятельности детей во всех используемых в программе видах деятельности;
- возможность выбора детьми материалов, видов активности, участников совместной деятельности;
- вовлечение семей непосредственно в образовательную деятельность;

- создание специальной развивающей предметно-пространственной среды;
- наличие дидактических и наглядных пособий;
- закрепление изученного материала в других детских деятельности;
- профессиональная компетентность педагога.

3.2. Организация развивающей предметно - пространственной среды.

Важным этапом к реализации содержания программы является создание специфической среды в виде сказочного Фиолетового Леса, организованной на принципе не только сказочности, но еще и функциональности, то есть предоставления ребенку возможности действовать в сказочной среде.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры В.В. Воскобовича». Они отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры. Во-первых, вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможностью решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи. Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр — от малышей до взрослых. В-третьих, возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым. Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому — использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долго-играющий восторг».

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на группы.

Игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения цифр, понятия «количество», геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геокоонт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат» и т.д.).

Игры с буквами, слогами и словами. В них ребенку приходится решать логические задачи с буквами («Конструктор букв»), составлять слоги и слова («Теремки Воскобовича»), заниматься словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка» и т.д.).

Игровые универсальные пособия (коврограф «Ларчик», «Игровизор» и т.д.). Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность

участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании различных образов, задач и действий.

Основные игровые материалы, необходимые для реализации программы:

- Прозрачный квадрат ларчик
- Прозрачный квадрат
- Волшебная Восьмерка ларчик
- Волшебная Восьмерка 3
- Волшебная Восьмерка 2
- Математические корзинки 5, 10
- Прозрачная цифра
- Коврограф Ларчик
- Цифры ларчик
- Геоконт Великан
- Геоконт малыш
- Резинки «Радуга»
- Игровизор
- Геовизор
- Шнур – Затейник
- Фиолетовый лес
- Коврограф малый
- Кораблик Брызг-брызг
- Кораблик Плюх-плюх
- Логоформочки ларчик
- Логоформочки 3
- Логоформочки 5

Сказочные персонажи.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями, в зависимости от взрослой цели.

3.3. Материально- технические условия.

Программа реализуется на базе муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада № 55.

Образовательная деятельность организуется в оборудованном кабинете математики.

Перечень основного оборудования, необходимого для освоения дополнительной общеразвивающей программы: панно «Фиолетовый лес».

Тип оборудования	Наименование	Количество
Оборудование	• РППС «Фиолетовый Лес» • Столы • Стулья	1 шт 5 шт 17 шт
Технические средства	• Компьютер • Магнитофон	1 шт 1 шт
Игры	Игра-конструктор «Геокоонт» «Квадрат Воскобовича» «Черепашки» «Математические корзинки» Кораблик «Плюх-Плюх» Коврограф «Ларчик» Графический тренажёр «Игровизор» Конструктор "Прозрачный квадрат" Сказочные образы Игра «Геовизор» Игра «Прозрачная цифра» «Математические корзинки» «Счетовозик» Игра «Чудо-цветик» Игры «Конструктор цифр» «Шнур-затейник» Игры«Логоформочки» Чудо констпукторы	Игра на каждого ребенка

Методическое обеспечение

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.- 36с.
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»2013г.
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.

3.4. Планирование образовательной деятельности.

Алгоритм планирования воспитателем образовательной ситуации:

1. «Взрослая»задача.
2. Создание/использованиемодели.
3. Мультипликация(оживление).
4. Проблемнаяситуация.
5. Разрешение проблемнойситуации.
6. Проверка выполнения «взрослой»задачи.

Структура образовательной ситуации:

- | |
|---|
| 1. Ритуал начала занятия (Приветствие: игра с героями «сказки фиолетового леса», обозначение проблемы). |
| 2. Основное содержание деятельности (решение проблемной ситуации через математическую игру). |
| 3. Ритуал окончания деятельности (Игровой анализ деятельности детей). |

Неотъемлемой составляющей каждой образовательной ситуации, является появление сказочных героев. Ритуал начала занятия - появление героя, целью которого является гармонизации эмоционального состояния детей, озвучивание проблемы. Первый этап деятельности плавно переходит в основное содержание, где решается основная цель занятия.

В конце занятия дети в игровой форме проводят анализ деятельности.

Оптимальное количество детей в подгруппе должно быть не более 15 человек.

Режимзанятий: 1 раза в неделю, продолжительность занятия зависит от возраста детей.

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.

Оценочный материал

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

Литература

1. Бондаренко Т.М «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.

2. Воскобович В. В., Харько Т. Т., Балацкая Т. И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.
4. Сказочные лабиринты игры. Игровая развивающая технология В. В Воскобовича