

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 325 «Незабудка»
городского округа Самара

443028 г. Самара, пос. Мехзавод, квартал 10, д. 21-А
тел/факс: (846) 957-29-09, 957-31-96
E-mail: do0325@samara.edu.ru Сайт: www.детсад325.рф

«ПРИНЯТА»

На педагогическом совете
МБДОУ «Детский сад № 325
«Незабудка» г.о. Самара
Протокол № 5 от «31» августа 2023 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

И.о. заведующего МБДОУ «Детский
№ 325 «Незабудка» г.о. Самара
_____ Журавлева О.В.
Приказ №69 от «29» августа 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа «Тайны Фиолетового леса»**

Социально-гуманитарная направленность

Возраст детей: 4 - 7 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик: учитель-дефектолог

Грибова Елена Сергеевна

г. Самара, 2023 г.

Содержание

Пояснительная записка.	3
Учебно-тематический план	6
Содержание программы	7
Методическое обеспечение	20
Список литературы	21
Приложение 1. Календарно-тематический план работы	22
Приложение 2. Диагностика уровня познавательного развития	25

Пояснительная записка

Введение. 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. 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.

Принципы, заложенные в основу этих 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, стимулирует 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.

Направленность программы. Социально-гуманитарная направленность программы позволяет наиболее полно реализовать творческий потенциал ребенка. В математике логическая строгость и стройность умозаключений призвана воспитывать общую логическую культуру мышления; и основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации.

Новизна. 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.

Актуальность. Актуальность программы определена тем, что существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе.

Педагогическая целесообразность программы. Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу - имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, тем и успешнее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода - школьного детства.

Цель программы: Развитие познавательно - творческих способностей для детей 4-5 лет в условиях организации педагогического процесса в игровой форме.

Задачи:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия;
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза;
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;
4. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать и договариваться между собой в процессе решения игровых задач;
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

Цель программы: Развитие познавательно - творческих способностей для детей 5-7 лет в условиях организации педагогического процесса в игровой форме.

Задачи:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия;
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза;
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;
4. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать и договариваться между собой в процессе решения игровых задач;
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

Курс программы рассчитан на детей 4-5 лет (средний дошкольный возраст) и 5-7 лет (старший дошкольный возраст) на один год при проведении занятий с сентября по май месяц, 2 раза в неделю длительностью не более 30 минут (общий объем 64 занятия в год). Занятия проводятся во второй половине дня, в форме дополнительных.

Планируемые результаты:

1. Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.
2. У детей будут развиты мыслительные процессы.
3. У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление.
4. У детей будут систематизированы математические представления.

Критерии, принципы и методы определения результативности. 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.

Принципы педагогической диагностики

Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

Принцип целостного изучения педагогического процесса предполагает (для того, чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

Принцип процессуальности предполагает изучение явления в изменении, развитии.

Принцип компетентности означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

Принцип персонализации требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

Методы проведения педагогической диагностики

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

Малоформализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

-низкий уровень - ребенок 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).

**Учебный план
 дополнительной образовательной программы
 «Тайны Фиолетового леса»
 для детей 4-5 лет**

Темы раздела		Кол-во часов		
		общее	теория	практика
1	Игры на 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.	12	1	11
2	Игры на 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.	14	1	13
3	Игры на развитие умений ориентироваться на листе бумаги, рисовать изображения с помощью графического диктанта; решать логические задачи; делать силуэты из геометрических фигур по схеме.	14	1	13
4	Игры на развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и величине.	14	1	13
5	Игры на развитие умений определять количественное и порядковое значение	10	1	9

	числа, складывать равные числа; понимать пространственные отношения.			
Итого:		64	5	59

**Учебный план
дополнительной образовательной программы
«Тайны Фиолетового леса»
для детей 5-7 лет**

Темы раздела		Кол-во часов		
		общее	теория	практика
1	Игры на развитие сенсорных способностей	16	1	15
2	Игры на развитие зрительного восприятия	16	1	15
3	Игры на развитие логического мышления	16	1	15
4	Игры на развитие воображения	16	1	15
Итого:		64	4	60

Календарный тематический план программы для детей 4-5 лет

№	Тема занятия	Задачи	кол-во занятий
1	«В гостях у зверят цифроцирка»	учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по порядку.	2
2	«Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов.	2

		учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат»	
3	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое).	2
4	«Фабрика фигур»	закреплять навык счета в пределах 5; учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».	2
5	«Путешествие в Фиолетовый лес»	познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик».	2
6	«В гости к веселым гномам»	познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика.	2
7	«В гостях у сказки»	познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять	2

		силуэты персонажей из знакомых сказок	
8	«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке»	учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо».	2
9	«Шнур - малыш»	Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнура-затейника»	2
10	«Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра»	продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий.	2
11	«Как малыш Гео оказался на островах»	закреплять представления о транспорте, его видах; упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты».	2
12	«Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча»	упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не».	2
13	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать	2

		числа цифрами, аргументировать свой выбор.	
14	«Как кораблик попал в шторм»	продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета.	2
15	«Встречаем гостя из страны Волшебных игр» 1 игровая ситуация «Загадочный конверт» 2 игровая ситуация «Портреты друзей»	познакомить с новой игрой «Танграм»; учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1;	2
16	«Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм»), «Лепестки») 2 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)» 3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)»	учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении.	2
17	«Найди фигуру»	учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера, расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не»; продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. в правильном употреблении грамматических категорий (окончание	2

		<p>прилагательных);</p> <p>развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах</p>	
18	«Как гусеница Фифа наряжалась»	<p>учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве;</p> <p>продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу.</p>	2
19	«Волшебные превращения счетных палочек»	<p>учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением;</p> <p>упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек);</p>	2
20	«Вечернее представление в Цифроцирке»	<p>продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет;</p> <p>закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»);</p>	2
21	«Как малыш Гео нашел грибы»	<p>учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве;</p> <p>упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы.</p>	2
22	«Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	<p>учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации);</p> <p>упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим</p>	2

		обозначениям и с отрицательной частицей «не»;	
23	«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо».	2
24	«Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»	упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо».	2
25	«Как гусеница Фифа вырастила цветы»	учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе.	2
26	«Как у гусеницы Фифы осыпался цветок»	закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям.	2
27	«Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	закреплять знания о видах транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие; учить самостоятельно придумывать	2

		силуэт «лодочка» из деталей игры «Танграм», называть геометрические фигуры, их размер и количество.	
28	«Как друзья помогли Девочке Дольке»	упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; учить составлять целое из 5 частей, понимать соотношение целого и части.	2
29	«Как друзья играли с Крутиком По»	познакомить с вариантом игры «Прозрачный квадрат» - «Вертикальное домино»; учить решать логическую задачу на преобразование одной фигуры в другую путем перемещения заданного количества деталей (домик – флажок: № 8).	2
30	«Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудоты», «Колумбово яйцо») Стр. 109 «Сказки Фиолетового леса»	закреплять умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, менять пространственное положение флажков в зависимости от задания; упражнять в нахождении предметов по высоте.	2
31	«Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже». («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») Стр. 114 «Сказки Фиолетового леса»	упражнять в расположении цветных карточек по цветам радуги, умении видеть ошибку и исправлять ее; развивать понимание пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки (между, после, перед, после, впереди, за);	2
32	«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» (наборы геометрических фигур,	продолжать учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного)	2

	«Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») Стр. 118 «Сказки Фиолетового леса»		
	Всего:		64

Календарный тематический план программы для детей 5- 7 лет

№	Тема занятия	Задачи	Кол-во занятий
1	«Геокопт» Знакомство с игрой сказкой.	Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки (главы 3,7,9,10,11); познакомиться с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников с названием их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого (паутина треугольной формы, квадратной).	2
2	«Квадрат Воскобовича (двухцветный)». Конструирование геометрических фигур.	Развитие умения выкладывать многоугольники с объяснением; знакомство с понятием «пятиугольник» и складывание других пятиугольников из игрового квадрата. Превращение квадрата в конверт. Конверт «закрылся». На какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»?	2
3	«Кораблик брызг - брызг». Количественный счет.	Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепление состава числа в пределах десяти; решение логико - математических задач.	2
4	«Чудо - соты». Сложение предметов из	Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по	2

	частей по образцу.	схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части.	
5	«Прозрачный квадрат». Конструирование квадрата.	Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треуг., четырёхуг., прямоуг., трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра «кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом).	2
6	«Ларчик». Выкладывание на ковролине.	Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые». Придумать и выложить верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.	2
7	«Чудо - цветик». Выкладывание из головоломки.	Чтение сказочной истории, рассматривание чуда-цветика, сборка из лепестков точно такого. Знакомство с альбомом фигурок, выбрать понравившуюся, сложить, обвести карандашом и раскрасить. Выкладывание фигурок, придуманных детьми, составление рассказов.	2
8	«Прозрачная цифра». Конструирование цифры.	Продолжать учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой-схемой. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие; 2,4,7-зелёные; 3,9-красные; 6,8 – жёлтые.	2
9	«Шнур - малыш». Знакомство с приемом закручивания вокруг.	. Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнура-затейника», сплести узоры из трёх шнуров, написать цифры по образцу; графический диктант под диктовку (один шаг вправо, один шаг вниз и т.д.)	2

10	«Математические корзинки - 5». Количественный и порядковый счет.	Знакомство детей с героями Цифроцирка, с игрой. Продолжать обучать количественному и порядковому счёту, закрепить состав чисел первого десятка. Понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».	2
11	«Кораблик брызг - брызг». Определение пространственных отношений.	Определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач	2
12	«Ларчик». Чтение карточек - схем.	Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Лев, Пони, Павлин, Лань», «Помоги Мишику»).	2
13	«Волшебная восьмерка». Прямой и обратный счет.	Закреплять умение считать в пределах 10; продолжать знакомить с изображением цифр; закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».	2
14	«Чудо крестики». Восприятие цвета, формы, величины.	Выкладывание из деталей головоломки многоугольников, затем самолётов, бабочек и др.; Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ).	2
15	«Четырехцветный квадрат». Сложение многоугольников по схемам.	Конструирование детьми многоугольников, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного квадрата объёмных фигур по схеме сложения, придумать свои фигуры, сложить и назвать их.	2

16	«Ларчик». Ориентировка в пространстве.	Закрепить состав числа в пределах десяти (зад.№39), развивать воображение (зад.№33), дать понятие части и целого (зад.№47-50).	2
17	«Шнур затейник». Вышивание шнуром слов.	Продолжаем работать по схемам «шнура-затейника»: Разгадывание загадок Филимона Коттерфильда: можно ли превратить кота в кита, волшебника в цветок (маг-мак) или быка в собаку (бык-дог) и т.п.; написание букв, цифр, слов по образцу или по собственному замыслу. Продолжать выполнять графические диктанты под диктовку взрослого.	2
18	«Счетовозик». Сравнение чисел первого десятка.	Закрепить счёт в пределах десяти, учить считать до двадцати; познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел; учить решать примеры на сложение и вычитание, записывая их при помощи шнура.	2
19	«Геоконт». Конструирование предметных фигур по образцу.	Продолжаем выполнять задания Паука Юка. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков).	2
20	«Ларчик». Закрепление формы.	Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие внимания); игра «Кого не хватает?» (развитие памяти); игра «Кто Следующий?» (развитие логического мышления); игра «Фантастическое животное» (развитие воображения)	2
21	«Чудо- крестики».	Дети складывают из деталей головоломки каждый свою фигуру,	2

	Конструирование предметных форм.	рассказывают о ней, затем объединяют их в одну сюжетную картину и придумывают рассказ.	
22	«Прозрачный квадрат». Складывание квадрата из треугольников.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима	2
23	«Кораблик брызг - брызг». Знакомство с понятиями: вертикаль, диагональ, горизонталь.	Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да – Нет»(дети учатся задавать вопросы, развивается речь).	2
24	«Чудо - цветик». Определение на ощупь предметов.	Закрепить понятие целого и части: возьми в руки один лепесток Чудо-цветика. Сколько частей Цветика у тебя в руках?(одна из десяти, то есть одна десятая и т. д.).	2
25	«Прозрачная цифра». Определение количества недостающих полосок.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима.	2
26	«Квадрат Воскобовича». Самостоятельное рассказывание сказки.	Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструирование из игрового квадрата многоугольник. Дети складывают предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы.	2
27	«Чудо - соты». Придумывание детьми разных	Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.	2

	фигур.		
28	«Счетовозик». Количественный и порядковый счет .	Закрепить образование чисел второго десятка, сравнение их; решение примеров в пределах двадцати; развитие мелкой моторики рук	2
29	«Геокоонт». Строение паутинок.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геокоонте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геокоонте».	2
30	«Логоформочки». Классификация логоформочек.	Игры с двумя и тремя логоформами. Дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого.(классификация логоформочек – «вершки-корешки»)	2
31	«Прозрачный квадрат». Создание пластинок сюжетной картинки. из	Дети придумывают продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс».	2
32	«Геокоонт» Придумывание сказки.	Строение паутинки. Перенос ее на бумагу дорисовываем и какой – либо персонаж и придумываем сказку.	2
	Всего:		64

Методическое обеспечение программы

1. Тема: «Вводное занятие»

Инструкция по технике безопасности и правилах поведения в экстренных ситуациях.

2. Тема: «Игры на развитие сенсорных способностей»

«Геокоонт»/конструктор», «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки», «Коврограф Ларчик», «Волшебная восьмёрка», «Игровой квадрат»

3. Тема: «Игры на развитие зрительного восприятия»

«Геоконт», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка»

4. Тема «Игры на развитие логического мышления»

«Геоконт», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка»

5. Тема «Игры на развитие воображения»

«Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат», «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»

6. Тема «Итоговое занятие»

Итоговая диагностика: протоколы выявления уровня познавательного развития

Список используемой литературы:

1. С.Д.Сажина « Составление рабочих учебных программ для ДОУ.» «Т Ц Сфера», 2006
2. Т.М. Бондаренко Развивающие игры в ДОУ Воронеж, 2009
3. Петровский В.А., Ярошевский М.Г. Основы теоретической психологии. М. Инфа-М, 1998.
4. Новый подход к содержанию и организации дошкольного образования детей 5-6 лет. Полиграфист. 2008.
5. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича. Д\п., 2008.№10.
6. В.Воскобович Сказочные лабиринты игры. СПб., 2000
7. Васильева В.Н. Игра- путь к познанию предметного мира. Д\п, 2008, №6
8. Васильева М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду. М. Мозаика-Синтез, 2005.
9. Новикова В.П. Математика в детском саду. М. Мозаика-Синтез,2007.

Календарно-тематический план работы

Месяц	Вид деятельности	Задачи
сентябрь	1. Геоконт 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный) 3. Чудо крестики 4. Логоформочки 5. Игровизор 6. Волшебная 8-ка 7. Нетаяющие льдинки озера Айс (2 занятия)	Закреплять порядковый счет в пределах 5. Развивать зрительное внимание, фонематическое восприятие. Воспитывать усидчивость. Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) Развивать мелкую моторику рук. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Формировать умение составлять изображение по схеме.
октябрь	1. Геоконт 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный) 3. Чудо – соты 4. Логоформочки 3 6. Прозрачный квадрат 7. Шнур – малыш (2 занятия) 8. Игровизор	Закреплять умение определять верхние левый и правый углы. Развивать творческое воображение, пространственное мышление. Формировать умение конструировать плоскостные фигуры (мышку, ежика). Развивать речь, пространственное и логическое мышление. Формировать умение правильно располагать детали в соте. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины.
ноябрь	1. Квадрат Воскобовича (двухцветный) 2. Чудо - соты 3. Шнур – малыш 4. Ёлочка двухцветная 5. Ёлочка двухцветная (2 занятия) 6. Чудо – крестики 7. Нетаяющие льдинки озера Айс (2 занятия)	Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам (лодочку, рыбку). Развивать речь, воображение, творческие способности. Развивать глазомер, мелкую моторику рук. Воспитывать самостоятельность. Формировать умение с помощью шнура «вышивать» узор. Развивать умение конструировать предметные формы по схемам.
декабрь	1. Чудо - соты 2. Шнур – малыш (2 занятия) 3. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) 4. Прозрачный квадрат 5. Фонарики (2 занятия) 6. Ёлочка двухцветная (2 занятия)	Закрепить геометрические фигуры, уточнить целое части. Развивать творческие способности и мелкую моторику рук. Формировать умение «вышивать» цифры. Развивать мелкую моторику. Воспитывать усидчивость.

		Закреплять знание эталонов цвета, формы. Развивать воображение, зрительную память.
январь	1. Цифрята - зверята 2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) 3. Шнур – малыш 4. Волшебная восьмерка 5. Черепашки – пирамидка 6. Чудо –соты 7. Игровизор (2 занятия)	Закреплять знание детей о цифрах до 5. Развивать память. Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам «Летучая мышь», «Домик», «Красный квадрат» Развивать воображение, зрительную память. Воспитывать самостоятельность, активность. Закрепить название геометрических фигур круг, квадрат, треугольник.
февраль	1.Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) 2. Цифрята - зверята 3. Прозрачный квадрат 4. Фонарики 5. Логофомочки (2 занятия) 6. Игровизор 7. Чудо - крестики	Способствовать освоению приемов конструирования фигур. Развивать сенсорные и познавательные способности. Закреплять умение детей находить цифры и соотносить число с его игровым названием. Развивать у детей умение сравнивать, анализировать. Воспитывать самостоятельность. Упражнять детей в сложении фигур по образцу. Развивать логическое мышление. Воспитывать интерес новой игре.
март	1. Цифрята - зверята 2. Чудо – цветик 3. Прозрачный квадрат 4. Логоформочки (2 занятия) 5. Чудо – крестики 6. Игровизор 7. Кораблик Плюх - Плюх	Различать цифры от 1 до 5. Развивать мелкую моторику рук. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Формировать умение соотносить целое и части. Развивать математические представления. Воспитывать интерес к новой игре. Закреплять название геометрических фигур. Развивать творческие способности. Воспитывать самостоятельность.
апрель	1. Волшебная восьмерка 2. Чудо - цветик 3. Логоформочки 4. Прозрачный квадрат 5. Кораблик Плюх – Плюх (2 занятия) 6. Ёлочка двухцветная 7. Цифрята – зверята.	Закреплять прямой счет. Развивать память, мышление, воображение, речь. Воспитывать активность и самостоятельность. Развивать память, внимание, логическое мышление. Воспитывать дружеские

		<p>взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.</p> <p>Упражнять в сложении цифры одного цвета.</p> <p>Развивать умение анализировать, сравнивать.</p> <p>Воспитывать самостоятельность, активность.</p>
май	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игровизор 2. Прозрачная цифра 3. Волшебная восьмерка 4. Фонарики 5. Кораблик Плюх – Плюх 6. Черепашки пирамидка 7. Нетающие льдинки озера Айс (2 занятия) 	<p>Закреплять счет до 5</p> <p>Развивать внимание, память, мышление, воображение.</p> <p>Воспитывать интерес к развивающими играми Воскобовича.</p> <p>Продолжать формировать умение детей сортировать пластинки по цвету, по количеству палочек на пластинке.</p> <p>Развивать монологическую речь.</p> <p>Закреплять знание детьми «Волшебных» слов.</p> <p>Развивать речь, внимание, память.</p>

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

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 9»	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; Низкий- не может выполнить все 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 цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле- Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи». Высокий- задание выполняет самостоятельно; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Пространственные отношения»	Игра «Коврограф», разноцветные веревочки - самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.

		<p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Конструктивные решения в процессе	<p>Диагностическое задание «Сложи квадрат»</p>	<p>Игра «Прозрачный квадрат» - в результате переключивания, изменения способов размещения сложить квадрат. 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>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геоконт» - сконструировать предметы разных размеров.</p> <p>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> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Речевые высказывания ребенка	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p>Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить</p>

		<p>фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) - пересказ сюжета сказки.</p> <p>Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата.</p> <p>Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p>Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей.</p> <p>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.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Применение способов скрепления, соединения деталей</p>	<p>Диагностическое задание «Алфавит »</p>	<p>Игра « Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита.</p> <p>Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание</p>	<p>Игра «Шнур - грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно</p>

	«Последовательное действие »	<p>игровое задание. 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,Ь,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>
--	------------------------------	--