

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 271»
(МБДОУ №271)



«271-ТЙ НОМЕРО НЫЛПИ САД»
ШКОЛАОЗЬ ДЫШЕТОНЪЯ
МУНИЦИПАЛ КОНЬДЭТЭН
ВОЗИСЬКИСЬ УЖЬЮРТ

ПРИНЯТО

на педагогическом совете
Протокол № 1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО

заведующий МБДОУ №271
И.Л. Пушина
Приказ № 156 от 30.08.2024

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности,
направленная на развитие интеллектуальных способностей
детей дошкольного возраста посредством игр В.В. Воскобовича

Адресность: для детей 4-7 лет

Срок реализации программы:
2024-2025 учебный год

Руководитель:
Карбач Елена Николаевна

Ижевск 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Направленность программы
- 1.2. Уровень программы
- 1.3. Актуальность программы
- 1.4. Новизна и отличительные особенности программы
- 1.5. Педагогическая целесообразность программы
- 1.6. Адресат программы (краткая характеристика целевых групп)
- 1.7. Практическая значимость для целевой группы
- 1.8. Преемственность программы
- 1.9. Объем программы
- 1.10. Срок освоения программы
- 1.11. Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса
- 1.12. Формы обучения
- 1.13. Режим занятий

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

- 2.1. Цель программы
- 2.2. Задачи программы

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- 3.1. Учебный план
- 3.2. Содержание учебного плана

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

- 5.1. Условия реализации программы
- 5.2. Календарный учебный график
- 5.3. Формы подведения итогов реализации программы, оценочные материалы.
- 5.4. Методическое обеспечение программы

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа имеет социально-гуманитарную направленность, ориентированную на развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста 4-7 лет посредством игр В.В. Воскобовича.

1.2. Уровень программы

Дополнительная общеразвивающая программа реализуется на ознакомительном уровне.

1.3. Актуальность программы

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, принимающего живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности – умением работать по правилу, по образцу, по инструкции. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

1.4. Новизна и отличительные особенности программы

Степень новизны данной программы заключается в следующем: обучение детей проходит в интересной игровой форме, используя авторский приём, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры и буквы. Осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие,

речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности. В основе программы лежит система постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Особенностью программы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются игровым или сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что занятия по методике В. Воскобовича проходят в игровой форме. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения. Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему и предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и образного мышления.

1.5. Педагогическая целесообразность программы

А.В. Запорожец писал: «Важную роль в развитии воображения играют взрослые, организующие и направляющие деятельность ребенка. Поскольку образы воображения возникают на основе уже имеющегося у человека опыта, представлений, особое значение имеет деятельность воспитателя, направленная на расширение, уточнение, обогащение опыта ребенка побуждение его к творчеству». О.В. Боровик справедливо отмечает: «Но воображение, как любая психологическая функция ребенка, требует педагогической заботы, если мы хотим, чтобы оно развивалось».

Поэтому так важно становится для нас сейчас создать для ребенка развивающую среду, увлечь его развивающими играми, стимулировать его воображение, научить его составлять целостные образы.

1.6. Адресат программы (краткая характеристика целевых групп)

Программа рассчитана для детей 4-7 лет, с учетом санитарно-гигиенических требований к учебным занятиям, возрастных особенностей, компетенций детей.

1.7. Практическая значимость для целевой группы

Практическая значимость Программы заключается в возможности использования авторской технологии и системы игр В.В.Воскобовича в образовательной деятельности с детьми, выработке и формировании комплекса методических рекомендаций для педагогов и родителей по использованию игровой системы В.В. Воскобовича как в образовательной организации так в практике семейного воспитания.

1.8. Преемственность программы

Преемственность Программы отражается в построении программного материала каждого последующего года обучения с учётом предыдущего, опора на уже имеющиеся знания и навыки детей.

1.9. Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения Программы – 72 часа.

1.10. Срок освоения программы

Срок освоения Программы составляет 8 месяцев (с 02.09.2024 г. по 31.05.2025 г.), 36 учебных недели.

1.11. Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса

Основной формой обучения является занятие. Занятия проводятся в групповой форме.

В соответствии с основными задачами занятия подбирается комплекс игр и определяется методика проведения занятия.

1.12. Формы обучения

Форма обучения – очная.

1.13. Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность одного занятия в зависимости от возраста детей:

- в средней группе – 20 минут;
- в старшей группе – 25 минут;

- в подготовительной группе – 30 минут.

Нагрузка дозируется таким образом, чтобы увеличение объема и интенсивности занятий соответствовали повышению уровня подготовленности.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

2.1. **Цель программы:** всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, его познавательных процессов, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

2.2. Задачи программы:

1. Вызывать интерес к играм, радость от успехов в процессе выполнения игровых действий.
2. Учить выполнять игровые действия по подражанию взрослому.
3. Формировать умение выполнять последовательную цепочку игровых действий.
4. Развивать общую и мелкую моторику, координацию движений, зрительно-двигательную координацию и ориентировку в пространстве.
5. Стимулировать и поддерживать речевую активность детей во время игры.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Учебный план средняя группа

	Темы занятия	Кол-во часов
1	<u>Тема:</u> «В гостях у зверят Цифроцирка»	2
2	<u>Тема:</u> «Прозрачные льдинки Озера Айс»	2
3	<u>Тема:</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	2
4	<u>Тема:</u> «Загадки Ворона Метра»	2
5	<u>Тема:</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	2

6	<u>Тема:</u> «Путешествие в страну Логики «Фабрика фигур»	2
7	<u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес»	2
8	<u>Тема:</u> «В гости к веселым гномам»	2
9	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки»	2
10	<u>Тема:</u> «Волшебные клеточки	2
11	<u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой полянке»	2
12	<u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча»	2
13	<u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	2
14	<u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах»	2
15	<u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм»	2
16	<u>Тема:</u> «Новый год в Фиолетовом лесу»	2
17	<u>Тема:</u> «Гусеница Фифа встречает гостя из страны Волшебных игр»	2
18	<u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр»	2
19	<u>Тема:</u> «Найди фигуру»	2
20	<u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась»	2
21	<u>Тема:</u> «Волшебные превращения счетных палочек»	2
22	<u>Тема:</u> «Вечернее представление в Цифроцирке»	2
23	<u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы»	2
24	<u>Тема:</u> «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	2
25	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	2
26	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»	2

27	<u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа вырастила цветы»	2
28	<u>Тема:</u> «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок»	2
28	<u>Тема:</u> «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок»	2
29	<u>Тема:</u> «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	2
30	<u>Тема:</u> «Как друзья помогли Девочке Дольке	2
31	<u>Тема:</u> «Как друзья играли с Крутиком По»	2
32	<u>Тема:</u> «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх»	2
33	<u>Тема:</u> «Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже».	2
34	<u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	2
35	<u>Тема:</u> «Новая игра жителей Фиолетового леса»	2
36	<u>Тема:</u> «Приключения бабочки в Фиолетовом Лесу»	2
	<u>ИТОГО</u>	72

Учебный план в старшей группе

	Тема занятия, источник	Кол-во часов
1	<u>Тема:</u> «Как птичка осталась на поляне Чудесных плодов»	3
2	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	3

3	<u>Тема:</u> «Как команду кораблика встретили на Чудо-островах»	2
4	<u>Тема:</u> «Как Пчелка Жужа хранила мед»	3
5	<u>Тема:</u> «Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	3
6	<u>Тема:</u> «Как у Паучка появилась новая одежда»	2
7	<u>Тема:</u> «Новоселье Пчелки Жужи»	3
8	<u>Тема:</u> «Как друзья подарили друг другу по конфете»	3
9	<u>Тема:</u> «Как Краб Крабыч оказался дома»	2
10	<u>Тема:</u> «Как буря потрепала Кораблик Брызг-Брызг»	3
11	<u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа путешествовала»	3
12	<u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа рассказывала о своем путешествии»	2
13	<u>Тема:</u> «Как друзья попали на Поляну Золотых Плодов»	3
14	<u>Тема:</u> «Как Магнолик выступал в Цифроцирке»	3
15	<u>Тема:</u> «Как Крутик По нашел волшебный ларец»	2
16	<u>Тема:</u> «Как Девочка Долька составила букет»	4
17	<u>Тема:</u> «Как праздновали Новый год на Чудесной поляне»	4
18	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс»	4
19	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс»	4
20	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс»	4

21	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс»	4
22	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс»	4
23	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс»	4
	<u>ИТОГО</u>	72

Учебный план в подготовительной группе

	Тема занятия, источник	Кол-во часов
1	<u>Тема:</u> «Сказки Фиолетового леса»	2
2	<u>Тема:</u> «Сочиняем лего-сказки»	2
3	<u>Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Арлекин»	2
4	<u>Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Орлекин»	2
5	<u>Тема:</u> «Айкыуша в Буквоцирке. Акробат Урлекин»	2
6	<u>Тема:</u> «В стране Ребусландия»	2
7	<u>Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Акробат Эрлекин»	2
8	<u>Тема:</u> «Путешествие в город Гео-Метр-и-Я с акробатом Ирлекином»	2
9	<u>Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Акробат Ырлекин»	2
10	<u>Тема:</u> «На фабрике Фигур»	2
11	<u>Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Акробат Ирлекин»	2
12	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки»	2
13	<u>Тема:</u> « В гостях у сказки «Золушка»	2
14	<u>Тема:</u> «По тропинкам Ребусландии»	2
15	<u>Тема:</u> «Путешествие в Лего-страну»	2
16	<u>Тема:</u> «Сказочный лего-транспорт»	2

17	<u>Тема:</u> «Сказочная архитектура»	2
18	<u>Тема:</u> «Как паучок Ромбик запутал свою паутинку»	2
19	<u>Тема:</u> «Путешествие в город говорящих попугаев»	2
20	<u>Тема:</u> «Спасаем Магнолика Нолика и его друзей»	2
21	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки «Золотой ключик или приключения Буратино»	2
22	<u>Тема:</u> «Веселый День рождения»	2
23	<u>Тема:</u> «Истории Малыша Гео»	2
24	<u>Тема:</u> «Поможем почтальону»	2
25	<u>Тема:</u> «В гости к Ворону Метру»	2
26	<u>Тема:</u> «Загадки Ребусландии»	2
27	<u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес»	2
28	Тема: «Школа Айкьюши»	2
29	<u>Тема:</u> «Невероятные приключения пришельцев из космоса»	2
30	<u>Тема:</u> «Королевство Муравии»	2
31	<u>Тема:</u> «Весёлые цифры»	2
32	<u>Тема:</u> «Веселые буквы»	2
33	<u>Тема:</u> «Загадки Ребусландии»	2
34	<u>Тема:</u> «Играем со шнуром-затейником»	2
35	<u>Тема:</u> «Интеллектуальный конкурс «Умники и умницы»	2
36	<u>Тема:</u> «Кругосветное путешествие»	2
	<u>ИТОГО</u>	72

3.2. Содержание учебного плана

Средняя группа

Тема занятия и используемые игры		Задачи
Сентябрь, 1 неделя	<u>Тема:</u> «В гостях у зверят Цифроцирка» Игры: «Цифроцирк», «Чудо-соты 1» (стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• 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; • закреплять названия «цирковых артистов-зверят»; • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов; • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
Сентябрь, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Прозрачные льдинки Озера Айс» Игра: «Прозрачный квадрат»	• познакомить детей с новой игрой «Прозрачный квадрат», персонажами Незримка Всюсь и Ворон Метр; • учить находить и узнавать на пластинках знакомые фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник; • развивать сенсорные способности, умение выделять свойства пластинок, находить их сходство и различие с настоящими льдинками, используя тактильные ощущения; • учить раскладывать пластинки по группам, выделяя один признак – форму; • учить обобщать и анализировать, оречевлять свои действия.
Сентябрь, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» Игры: «Кораблик Плюх-Плюх», «прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)	• учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов; • учить складывать фигуру «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат», опираясь на схему; • развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу); • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать; • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.
Сентябрь, 4 неделя	<u>Тема:</u> «Загадки Ворона Метра» Игры: «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1»	• развивать умение обобщать и квалифицировать фигуры по 2 признакам (форма, величина), составлять сериационный ряд, используя приём наложения; • учить складывать фигуру «мост» из пластинок, опираясь на словесные указания и схему; • формировать навык конструирования предложенной фигуры Ворона Метра из деталей игры «Чудо-соты 1» по схеме и словесным указаниям; • развивать связную речь, умение объяснять свои действия.

Октябрь, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» (Игры: «Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»	• 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); • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память; • формировать навыки саморефлексии; • воспитывать нравственные и волевые качества.
Октябрь, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Путешествие в страну Логики «Фабрика фигур» («Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралиной)	• закреплять навык счета в пределах 5; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что»; • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам; • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
Октябрь, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес» (Игры: «Цифроцирк», «Чудо-цветик») стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»	• учить детей находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по схемам игры «Чудо-цветик»; • учить обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк»; • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.
Октябрь, 4 неделя	<u>Тема:</u> «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки», «Прозрачный квадрат») (Стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)	• познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей выкладывать узор по образцу из пластинок игры «Прозрачный квадрат», отражать в речи действия, используя предложения с союзом А; • упражнять в отсчете необходимого количества предметов, закреплять знания о величине геометрических фигур, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»; • развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); •

		• продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений; • приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе.
Ноябрь, 1 неделя	<u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокоонт»)	• познакомить детей с новой игрой «Геокоонт», ее персонажами: Паук Юк и паучата; • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок; • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геокоонт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • воспитывать умение работать в парах, выполняя совместное задание; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений.
Ноябрь, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Волшебные клеточки» («Игровизор», «Прозрачный квадрат»)	• познакомить детей с игрой «Игровизор»; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения геометрических фигур; • закреплять знания о квадрате, умение соотносить целое и часть, складывать квадрат из частей (5 квадратов) и из разных частей (4 квадрата), развивать целостное восприятие; • учить проводить анализ последовательного ряда геометрических фигур, находить лишнюю, опираясь на один признак; • продолжать развивать словесно-логическое мышление, умение связно и грамотно строить предложения при ответе на вопрос «Какая фигура лишняя и почему?».
Ноябрь, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой полянке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик») <i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i>	• учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо»; • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развивать пространственное и логическое мышление, воображение; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения»; • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.

Ноябрь, 4 неделя	<u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») стр. 27 «Сказки Фиолетового леса»	• 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». • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.
Декабрь, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»	• познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор; • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить детали игры карандашом; • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).
Декабрь, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»	• закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты»; • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука); • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.
Декабрь, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор» стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»	• продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета; • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука»; • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.

Декабрь, 4 недели	<u>Тема:</u> «Новый год в Фиолетовом лесу» («Чудо-цветик», «Чудо-соты 1»)	• развивать творческое воображение, умение придумывать предмет и конструировать его изображение из деталей игры «Чудо-соты 1»; • учить детей видеть общий признак в геометрических фигурах, закономерность в сериационном ряду, закреплять представление о четырехугольниках; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи; • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.
Январь, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Гусеница Фифа встречает гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») <i>1 игровая ситуация</i> «Загадочный конверт» <i>2 игровая ситуация</i> «Портреты друзей»	• познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; • продолжать учить ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток; • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в назывании геометрических фигур, нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.
Январь, 3 недели	<u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки») <i>3 игровая ситуация</i> «Волшебный зоопарк (звери)» <i>4 игровая ситуация</i> «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)	• 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; • развивать умение объединять выделенные при анализе компоненты в целое, пространственное воображение; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображение на лист; • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми.
Январь, 4 недели	<u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геокоонт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42)	• учить детей 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 «Геокоонт» по знаково-символическому коду; • упражнять в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах; • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца.

Февраль, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат») Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»	• учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; • продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу; • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов; • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; • наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах.
Февраль, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Волшебные превращения счетных палочек»	• учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач; • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей.
Февраль, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор» Стр. 60 «Сказки Фиолетового леса»	• продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать; • воспитывать произвольность поведения, волевые качества.
Февраль, 4 неделя	<u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры» Стр. 65 «Сказки Фиолетового леса»	• учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы; • формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей; • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.

Март, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Игровой квадрат») Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»	• учить решать задачи на пересечение множеств «круги Эйлера», предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим схемам; • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой при конструировании фигур «Туфелька» и «Самолет»; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности; • воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
Март, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»	• 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»; • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества; • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам.
Март, 4 неделя	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»	• упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; • учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо»; • развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; • формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания; • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.
Март, 5 неделя	<u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор») Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»	• 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; • развивать умение решать логическую задачу на определение предмета по признакам, словесно-логическое мышление; • продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»;

		• активизировать речевую деятельность; • воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь.
Апрель, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт») <i>Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</i>	• 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; • развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; • развивать мелкую моторику рук; • формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение.
Апрель, 2 неделя	<u>Тема:</u> «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм») <i>Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</i>	• закреплять знания о видах транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие; • учить самостоятельно придумывать силуэт «лодочка» из деталей игры «Танграм», называть геометрические фигуры, их размер и количество; • развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию; • развивать целостное восприятие, устойчивость внимания; • развивать инициативность, самостоятельность; • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата.
Апрель, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик») <i>Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»</i>	• упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; • учить составлять целое из 5 частей, понимать соотношение целого и части; • развивать умение конструировать по собственному замыслу силуэт «цветок» из деталей игры «Колумбово яйцо», придумывать ему название и для чего он нужен; • формировать произвольность внимания, творческое воображения, целостность восприятия; • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.

Апрель, 4 недели	<u>Тема:</u> «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки»)	• 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); • развивать любознательность и пытливость; • стимулировать детей к проговариванию своих действий; • развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей; • развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность.
Май, 1 неделя	<u>Тема:</u> «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «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; • развивать словесно-логическое мышление, умение видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения; • закреплять умение самостоятельно работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «жук» и «рыбка» (№18); • воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.
	<u>Тема:</u> «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); • закреплять умение сортировать пластинки игры по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга; • закреплять навык работы с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «китенок»; • продолжать развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о его содержании; • стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр.

Май, 2 неделя	<u>Тема</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») <i>Стр. 118 «Сказки Фиолетового леса»</i>	• продолжать учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); • учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного); • закреплять навык счета, соотношения цифры и количества предметов; • закреплять умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, форма, размер), сравнивать и обобщать по ним фигуры; • развивать умение ориентироваться на плоскости в клетку, предлагать варианты решения проблемной ситуации; • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата.
Май, 3 неделя	<u>Тема:</u> «Новая игра жителей Фиолетового леса» «Чудо-крестики», «Игровизор», «Игровой двухцветный квадрат Воскобовича») <i>Стр.71, 172 «Сказки Фиолетового леса»</i>	• учить детей решать логические задачи на поиск предмета по признакам; • познакомить детей с новой игрой «Чудо-крестики 2»; • упражнять в ориентировке в пространстве; • развивать умение трансформировать одни геометрические фигуры в другие; • закреплять умение складывать фигуру «Самолет» самостоятельно или с опорой на схему; • развивать умение составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет); • формировать умение предлагать и обосновывать варианты решения; • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
Май, 4 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения бабочки в Фиолетовом Лесу»	• продолжить знакомство детей с игрой «Чудо-крестики 2», формировать умение складывать фигуру «Бабочка» по схеме; • закреплять умение самостоятельно складывать из кубиков игры «Сложи узор» фигуру «Бабочка» и фигуру «Самолет» из игры «Игровой двухцветный квадрат Воскобовича»; • упражнять в ориентировке в пространстве от себя, понимать и использовать слова, обозначающие пространственное положение предмета на поле игры «Сложи узор» (левый верхний угол, правый нижний); • закреплять навык счета в пределах 8, количественный и порядковый; • развивать умение трансформировать одни геометрические фигуры в другие; • предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям истории; • продолжать формировать произвольность, умение отвечать на вопрос только по сигналу воспитателя.

Старшая группа

	Тема занятия, источник	Задачи, решаемые в процессе деятельности
Сентябрь, 1-4 неделя	<u>Тема:</u> «Как птичка осталась на поляне Чудесных плодов» (игры «Чудо – цветок», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (стр.138; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Продолжать учить детей связно отвечать на вопрос воспитателя. • Учить складывать фигуру «домик», путем перемещении частей в пространстве. • Развивать умение составлять фигуру из шести меньших частей, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц. • Формировать логическое мышление, способность делать свое предположение, доказывая его обоснованность, оспаривать или соглашаться с мнением других. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой).
	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу» (игры «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Игровизор») (стр.140; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Закреплять навык счета в пределах 8, умение обозначать числа цифрами, сравнения предметов по количеству. • Учить выполнять простой графический диктант на листе в клетку. • Учить составлять квадрат из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга. • Продолжать развивать пространственную ориентировку и ориентировку на плоскости, понимание и использование в речи пространственных характеристик «влево», «вправо», «вверх», «вниз». • Закреплять представление о геометрических фигурах, умение находить заданные фигуры среди множества других. • Развивать планирующую функцию речи и умение связно и логично предлагать варианты решения проблемной ситуации. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.
	<u>Тема:</u> «Как команду кораблика встретили на Чудо-островах» («Геокоонт», «Чудо-крести-ки», (стр.144; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить детей конструировать контур фигуры на поле игры «Геокоонт», ориентируясь по буквенно-цифровым обозначениям. • Упражнять в ориентировке на плоскости, понимании пространственных характеристик: «слева», «справа». • Закреплять знания о геометрических фигурах. • Развивать умение конструировать контур фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образа; • Развивать творческое воображение • Формировать речевые навыки. • Воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.

Октябрь, 1-4 неделя	<u>Тема:</u> «Как Пчелка Жужа хранила мед» (игры «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (стр.146; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить детей решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ). • Учить детей конструировать фигуру «мышка» путем перемещения частей в пространстве. • Развивать умение конструировать силуэт «бутылка» по образцу. • Закреплять умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственную характеристику «левый верхний». • Развивать логически связно излагать варианты решения проблемной ситуации. • Формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
	<u>Тема:</u> «Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка» («Прозрачная цифра», «Чудо-соты», набор из 5 геометрических фигур) (стр.148; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить понимать пространственные характеристики «перед», «после». • Развивать умение сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5», из частей путем наложения пластинок на трафарет и друг на друга. • Закреплять умение соотносить число и цифру. • Развивать воображение, умение придумывать и составлять фигуру по замыслу, используя заданное количество деталей. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.
	<u>Тема:</u> «Как у Паучка появилась новая одежда» («Геоконт Малыш», «Сложи узор») (стр.150; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить конструировать контур «пальто» и «палатка», опираясь на схему. • Закреплять умение вычленять и называть части пальто. • Развивать умение с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) находить деталь, которая не устраивает сказочного героя, придумывать для персонажа новый вариант одежды, рисовать его. • Развивать связную речь, умение грамотно и логично строить ответ, опираясь на вопрос воспитателя. • Продолжать развивать пространственную ориентировку. • Воспитывать внимательное отношение к окружающим, желание оказывать посильную помощь.
	<u>Тема:</u> «Новоселье Пчелки Жужа» («Геоконт Малыш», «Игровизор», «Чудо-крестики 2») (стр.156; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить конструировать контур «бочонок» по схеме и буквенным ориентирам (координатам). • Формировать умение решать простую логическую задачу на поиск предмета по признакам. • Развивать умение искать и предлагать варианты решения проблемной ситуации, четко формулировать свою мысль сложноподчиненным предложением с союзом «потому что». • Развивать зрительно-моторную координацию. Умение обводить полученную фигуру по контуру. • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.

Ноябрь, 1 - 4 неделя	<u>Тема:</u> «Как друзья подарили друг другу по конфете» («Геоконт Малыш», «Чудо-соты», «Игровизор») (стр.11; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить детей составлять контур фигур по координатным обозначениям точек. • Продолжать формировать умение понимать пространственные характеристики «слева наверху», и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу». • Развивать умение составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и количество частей) • Развивать творческое воображение и фантазию. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. • Развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.
	<u>Тема:</u> «Как Краб Крабыч оказался дома» («Чудо-соты», «Сложи узор») (стр.154; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Формировать у детей представление о таблицах, понятие о столбцах и строках. • Учить объяснять словами местоположение предмета в таблице. • Развивать умение составлять силуэт «светильник» по схеме, аргументировать свой выбор. • Закреплять навык зарисовки полученных изображений путем обведения деталей игры, раскрашивать полученное контурное изображение. • Развивать навык пространственной координации, различения правой и левой руки. • Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками, умения работать в парах, добиваясь общего результата.
	<u>Тема:</u> «Как буря потрепала Кораблик Брызг-Брызг» («Кораблик Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Геовизор») (стр.163; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Формировать умение различать предметы по высоте (мачты кораблика), обозначать словами высоту мачт и местоположение нужного флажка. • Учить ориентировать на плоскости, использовать для ориентира координаты точек. • Развивать умение находить флажки по признакам. • Упражнять в счете. • Развивать воображение, зрительно-моторную координацию, произвольность. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой).

Декабрь, 1-4 неделя	<u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа путешествовала» («Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик») (стр.158; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Продолжать формировать у детей навык ориентировки на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз». • Учить находить среди множества фигур фигуры, заданные по форме. • Развивать умение придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур и деталей игр знакомые предметные силуэты и придумывать свои. • Формировать навык связной речи умение рассказывать о придуманных предметах и их назначении. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность, умение оценивать свой результат, итог общей работы.
	<u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа рассказывала о своем путешествии» («Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича (двухцветный)» (стр.161; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить складывать фигуру «башмачок» путем перемещения частей в пространстве, рассказывать об этапах выполнения задания. • Закреплять представление об обуви и угловых уборах, умение называть предметы для разных сезонов. • Учить конструировать контур «шапка» по координатным точкам. • Развивать у детей связную речь, умение рассказывать о назначении предметов, их отличии друг от друга. • Формировать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз». • Предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям истории. • Продолжать формировать произвольность, умение отвечать на вопрос только по сигналу воспитателя.
Январь, 2-4 неделя	<u>Тема:</u> «Как друзья попали на Поляну Золотых Плодов» («Цветные квадраты», «Чудо-крестики 2») (стр.172; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить составлять фигуру «самолет», обводить ее по контуру, раскрашивать цветными карандашами. • Познакомить с новыми персонажами игры – гномами, помочь запомнить их имена. • Упражнять в порядковом счете. • Развивать умение составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет). • Закреплять знание последовательности цветов радуги, соотносить имена персонажей игры гномов с цветом крестика и квадрата. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр.
	<u>Тема:</u> «Как Магнолик выступал в Цифроцирке» (игры «Чудо-крестики 2», «Прозрачная цифра», «Прозрачный квадрат») (стр.166; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить конструировать силуэт «рыцарь» и «лошадь» из частей по образцу. • Закреплять знание цифр, упражнять в счете в пределах 10. • Развивать логическое мышление, умение предлагать варианты решения проблемной ситуации. • Развивать творческое воображение, зрительно-моторную координацию. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой).

15	<u>Тема:</u> «Как Крутик По нашел волшебный ларец» (игры «Чудо-крестики 3», «Чудо-соты») (стр.168; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Закреплять знание геометрических фигур, умение называть их отличительные признаки. • Познакомить с новой игрой «Чудо-крестики 3», учить складывать фигуру «клоун» и «карусель» по составной схеме. • Развивать умение составлять из частей геометрических фигур силуэт, трансформировать его в другой. • Развивать пространственное воображение и конструктивное мышление. • Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.
16	<u>Тема:</u> «Как Девочка Долька составила букет» (игры «Чудо – цветик», «Математические корзинки 10», «Сложи узор») (стр.168; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Учить решать задачу на составление целого из определенного количества частей. • Закреплять навык счета, умение соотносить количество и цифру. • Упражнять в отсчитывании необходимого количества предметов, сравнении их по количеству. • Развивать умение составлять фигуру «ваза» по схеме. • Формировать навык связной речи, умения отвечать на вопрос воспитателя развернутым предложением. • Формировать логическое мышление, способность делать свое предположение, доказывая его обоснованность, оспаривать или соглашаться с мнением других. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой).
17	<u>Тема:</u> «Как праздновали Новый год на Чудесной поляне» («Чудо-крестики 3», «Танграм», «Игровой квадрат Воскобовича») (стр.79; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	• Продолжать учить детей работать с составными и силуэтными схемами, составлять фигуру «ёлка». • Формировать умение изменять цветовое решение сложенной фигуры, изменяя пространственное положение отдельных частей. • Развивать творческое воображение, умение придумывать и конструировать контур «елочное украшение», учить работать в парах • Развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить сложенную из деталей фигуру. • Активизировать словарный запас, умение описывать елку, подбирая слова-признаки. • Воспитывать интерес к конструктивной деятельности.

Март, 1-2 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс» (игра «Прозрачный квадрат», «Сложи узор»)	• Познакомить детей со «Сказкой о прозрачном квадрате» и 1 приключением Малыша Гео. • Формировать навык конструирования фигуры «Лошадка» с помощью силуэтной схемы. • Закреплять представление о геометрических фигурах, способах замены (получения) одной фигуры несколькими другими фигурами. Развивать навык пространственной ориентировки, упражнять в счете. • Развивать процессы внимания, воображения. • Поощрять к высказыванию, активизировать речь. • Вовлекать детей в совместную деятельность. • Стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.
Март, 3-4 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс» («Парусник Арус, или очень непростое путешествие по реке» № 2) (игра «Прозрачный квадрат», «Геовизор»)	• Продолжить знакомство детей со «Сказкой о прозрачном квадрате» и 2-м приключением Малыша Гео. • Формировать навык конструирования фигуры «Парусника Арус» с помощью силуэтной схемы. • Способствовать освоению технических умений рисовать предмет с помощью слухового диктанта. • Развивать навык пространственной ориентировки на листе бумаги, упражнять в счете. • Развивать процессы внимания, воображения. • Поощрять к высказыванию, активизировать речь. • Вовлекать детей в совместную деятельность. • Стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.
Апрель, 1-2 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс» («Свечка Веч, или душевный разговор в пещере со Всюсем» № 3) (игра «Прозрачный квадрат», «Танграм»)	Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате». • Формировать навык конструирования фигуры «Свечка» с помощью силуэтной схемы. • Способствовать освоению эталонов формы, пониманию соотношения целого и части путем составления одной геометрической фигуры из нескольких фигур. • Способствовать освоению технических умений обводить контур сложной фигуры. • Развивать навык связной речи, умение доказывать правильность своих решений. • Развивать внимание, логическое мышление, память. • Формировать способность самостоятельно решать проблемные ситуации. • Воспитывать доброжелательное отношение к товарищу во время ответов не подсказывать и не перебивать.

Апрель, 3-4 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс» («Голова Ва-Ва, или схватка с гигантскими муравьями» № 4) (<i>«Прозрачный квадрат», «Колумбово яйцо»</i>)	Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате». • Формировать навык конструирования фигур по силуэтной схеме. • Закреплять умение соотносить целое и часть путем составления одной геометрической фигуры из нескольких фигур. • Способствовать освоению технических умений обводить контур сложной фигуры. • Развивать творческое воображение, умение складывать фигуры по собственному замыслу, давать им название. • Развивать логическое мышление, умение находить лишнюю фигуру и объяснять свой выбор. • Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. • Воспитывать интерес к математическим занятиям.
Май, 1-2 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс» («Топорик Оп-Оп, или мостик через ров с живыми камнями» № 5) (<i>игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2»</i>)	Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате». • Закреплять умение самостоятельно конструировать фигуры по силуэтной схеме. • Закреплять представления о геометрических фигурах. • Формировать навык пространственной ориентировки, умение словами объяснять местоположение фигуры на плоскости. • Развивать зрительно-моторную координацию. • Воспитывать произвольность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. • Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.
Май, 3-4 неделя	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и летающих льдинок озера Айс» («Птица Тиц, или чарующая музыка деревянных объятий» е № 6) (<i>игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудоты»</i>)	Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате». • Создать ситуацию для расширения опыта детей в понимании пространственных отношений, для развития логического и творческого мышления. • Закреплять умение самостоятельно конструировать фигуры по силуэтной схеме. • Закреплять умение решать логические задачи на поиск недостающей фигуры и установление последовательности расположения фигур. • Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. • Вовлекать детей в совместную деятельность, развивать умения работать в парах.

Подготовительная группа

	Тема занятия, источник	Задачи
Сентябрь 1-4 недели	Тема: «Сказки Фиолетового леса»	Закрепить навык конструирования фигур по составным и силуэтным схемам, по замыслу, предоставить детям возможность вспомнить всех персонажей игр Воскобовича и истории, которые с ними происходили.
	Тема: «Сочиняем лего-сказки» (Работа с лего-конструкторами)	Развивать связную речь посредством составления коротких рассказов о сконструированных лего-фигурах.
	Тема: «Артисты Буквоцирка. Арлекин» («Забавные буквы», «Лабиринты букв»)	Познакомить с буквой А, артистом Буквоцирка Арлекином, совершенствовать процессы памяти, внимания, логического мышления.
	Тема: «Артисты Буквоцирка. Орлекин» (игры «Лабиринты букв», «Разгадай ребус» (пособие Воскобовича)	- Познакомить с буквой О, артистом Буквоцирка Орлекином, упражнять в анализе слов по звуковому составу. - Развивать логическое мышление, внимание.
Октябрь 1-4 недели	Тема: «Айкьюша в Буквоцирке. Акробат Урлекин» («Лабиринты букв», «Забавные буквы») (пособие Воскобовича)	- Создать у детей моторный образ буквы У, познакомить с персонажем Буквоцирка Урлекином. - Развивать умения сохранять плавное и неотрывное движение руки в соответствии с изображением буквы.
	Тема: «В стране Ребусландия» (Журнал «Смекалочка» № 8/2011г) (зрительный диктант, работа с ребусами)	- Формировать навык разгадывания ребусов, знакомить с правилами расшифровки ребусов. - Развивать зрительно-моторную координацию, умение четко ориентироваться на листе в клетку.
	Тема: «Артисты Буквоцирка. Акробат Эрлекин» («Забавные буквы», зрительный диктант)	Познакомить с буквой Э, артистом Буквоцирка Эрлекином, развивать навык ориентировки на листе в клетку.
	Тема: «Путешествие в город Гео-Метр-и-Я с акроба-том Ирлекином»	- Продолжать открывать детям путь в мир геометрии с помощью игры «Геокоонт», способствовать овладению геометрическими представлениями: точка, отрезок, угол, многоугольник. - Создать моторный образ буквы И, упражнять в звуковом анализе слов. - Упражнять в ориентировке на координатной плоскости, конструировании по точкам фигуры на поле игры «Геокоонт». - Развивать воображение, фантазию в процессе «превращения», дорисовывания фигур в предметы.

Ноябрь 1-2 недели	Тема: «Артисты Буквоцирка. Акробат Ырлекин» («Лабиринты букв», «За-бавные буквы»)	- Создать у детей моторный образ буквы Ы, познакомить с персонажем Буквоцирка Ырлекином. - Познакомить детей с новой игрой – головоломкой «Архимедова игра», закреплять умение работать с составной схемой.
	Тема: «На фабрике Фигур»	- Формировать навык кодирования и декодирования информации о фигурах по знаково-символическим обозначениям. - Продолжать развивать умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор».
Ноябрь 3-4 недели	Тема: «Артисты Буквоцирка. Акробат Ирлекин»	- Продолжить знакомство детей с артистами Буквоцирка - с буквой И, артистом Буквоцирка Ирлекином. - Развивать воображение путем превращения графического изображения буквы в предмет.
	Тема: «В гостях у сказки» («Геовизор», «Чудо-крестики 2», «Автосказки» Воскобовича)	- Развивать логическое мышление, умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор», работать с силуэтной схемой при конструировании фигуры дракона. - Формировать творческое воображение, умение дорисовывать недостающие детали фигуре, изображающей предмет (избушка бабы Яги)
Декабрь 1-4 недели	Тема: « В гостях у сказки «Золушка» («Геовизор», «Автосказки», «Чудототы 1»)	- Развивать логическое мышление, умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор», работать с силуэтной схемой при конструировании фигуры «платье». - Формировать творческое воображение.
	Тема: «По тропинкам Ребусландии» (Журнал «Смекалочка» № 8/2011г) (работа с точкой, с ребусами)	- Продолжить учить детей разгадывать простые ребусы, развивать навык чтения, зрительно-моторную координацию при работе с точкой. - Развивать логическое мышление, любознательность, пытливость, тренировать внимание и память, обогащать речь. - Вырабатывать привычку доводить начатое дело до конца.
	Тема: «Путешествие в Лего-страну» (лего-конструктор «Мои первые истории»)	- Знакомство с деталями конструктора. - Учить детей работать с конструктором «Lego» используя инструкцию, действуя по образцу и самостоятельно; развивать пространственное воображение, фантазию, творчество; воспитывать аккуратность, усидчивость, бережливость. - Формировать коммуникативные навыки, навыки работы в команде.
	Тема: «Сказочный лего-транспорт» («лего-конструктор «Учись учиться»)	- Развивать способности детей к наглядному моделированию через ЛЕГО – конструктор. - Закреплять умения детей строить по замыслу, замечать внешние качества предмета (форму, величину), формировать пространственные представления детей. - Активизировать речь детей, учить выражать отношение к своим постройкам давать им элементарную оценку, определять её практическое назначение.
	Тема: «Сказочная архитектура»	- Способствовать расширению кругозора и развитию представлений об окружающем мире. - Развитие геометрического и пространственного воображения, логического внимания, зрительной памяти, комбинаторных способностей. - Развивать память, внимание, воображение, умение творчески

		обыграть постройку, использовать дополнительные детали при обыгрывании.
Январь 2-4 недели	<u>Тема:</u> «Как паучок Ромбик запутал свою паутинку» («Геоконт». «Геоконт Алфавит», «Сложи узор»)	• Развивать пространственную ориентацию. • Формировать умение откладывать определенное количество единиц на заданной оси. • Закреплять знание цифр и букв. • Развивать планирующую функцию речи, умение доказывать правильность своих решений. • Развивать внимание, логическое мышление, память. • Воспитывать чувство сострадания, сочувствия и взаимовыручки, доброжелательное отношение к товарищам.
	<u>Тема:</u> «Путешествие в город говорящих попугаев» («Игры с буквами», «Читай-ка на шариках 1 и 2», «Шнур-затейник»)	• Познакомить детей с новой областью Фиолетового леса – «Городом Говорящих попугаев». • Прививать интерес к чтению, расширять словарный запас, закреплять знание букв и звуков. Познакомить с новой игрой «Шнур-затейник» Развивать зрительно-моторную координацию, внимание, произвольность.
Февраль 1-4 недели	<u>Тема:</u> «Спасаем Магнолика Нолика и его друзей» («Прозрачный квадрат»)	• Закреплять умение откладывать на заданном луче определенное количество единиц. • Учить создавать заданные образы по воображению с помощью «Нетающих льдинок озера Айс». • Развивать пространственные представления, умение проходить лабиринты. • Воспитывать умение действовать в команде и приходить на выручку попавшему в беду.
	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки «Золотой ключик или приключения Буратино» («Геовизор», «Чудо-крестики 3», головоломка)	• Развивать навык пространственной ориентировки на плоскости игры «Геовизор», умение откладывать определенное количество единиц на заданной оси. • Закреплять знание цифр и букв, навык составления слов из букв. • Формировать навык составления фигуры по составной схеме, обводить изображение на листе. • Развивать планирующую функцию речи, умение доказывать правильность своих решений. • Развивать внимание, логическое мышление, память. • Воспитывать самостоятельность, уверенность в своих силах.
	<u>Тема:</u> «Веселый День рождения» (игры с буквами)	• Формировать у детей основные навыки чтения, печатания букв по образцу. • Учить детей сосредотачивать внимание, слушать и усваивать информацию. • Закреплять знание букв, навык составления слов из букв. • Развивать фонематический слух, внимание, память. • Расширять у детей кругозор, обогащать словарный запас. • Воспитывать умение отвечать на вопросы.
	<u>Тема:</u> «Истории Малыша Гео»	• Продолжать учить декодировать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств из геометрических фигур по их знаково – символическим обозначениям, устанавливать причинно – следственные связи. • Закреплять навыки количественного и порядкового счета,

		ориентировки в пространстве, навык деления целого на части.
	<u>Тема:</u> «Поможем почтальону»	• Формировать навык ориентации на плане с помощью карточки-подсказки, классифицировать геометрические фигуры по форме, размеру, цвету. • Учить решать логические задачи с помощью кодовых карточек в знаково-символической форме.
<u>март 1-5 неделя</u>	<u>Тема:</u> «В гости к Ворону Метру»	• Формировать элементарные математические представления с помощью развивающих игр Воскобовича: о составе числа 6, формирование умения ориентироваться на плоскости, выполнении графического диктанта.
	<u>Тема:</u> «Загадки Ребусландии» (материал журнала Ребусландия), игра «Вьетнамская игра»)	• Выучить алгоритм решения ребусов, продолжать знакомить с новыми приемами расшифровки ребусов: имен людей и кличек животных путем замены и удаления букв. • Развивать глазомер, способность выделять фигуру из фона. • Упражнять в ориентировке на листе бумаги, декодировании направления по знакам – стрелкам. • Формировать навыки произвольности и саморефлексии, умения работать по правилам.
	<u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес»	• Развивать операции логического мышления, самостоятельность умение изображать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части, умение объединять предметы в группы.
<u>Апрель 1-4 неделя</u>	<u>Тема:</u> «Школа Айкьюши»	• Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, решать логико-математические задачи на поиск предмета по признакам.
	<u>Тема:</u> «Невероятные приключения пришельцев из космоса» (графический диктант, игры «Монгольская игра», «Чудо-крестики 2»)	• Закреплять знания о космосе. • Развивать зрительно моторную координацию, восприятие формы, способности выделять фигуру из фона. • Развивать творческое и репродуктивное воображение. • Воспитывать произвольность, умение работать по правилам.
	<u>Тема:</u> «Королевство Муравии»	• Закреплять навык прямого и обратного счета, знаний о цифрах и геометрических фигурах, умение правильно пользоваться геометрическими знаками.
<u>май 1-2 неделя</u>	<u>Тема:</u> «Весёлые цифры» (игры «Геовизор», «Чудо-соты 2», графический диктант)	• Закреплять знание цифр, умение находить цифры, отличающиеся значением, величиной, цветом и пространственным расположением. • Учить передавать образы знакомых цифр пластическими средствами.
	<u>Тема:</u> «Веселые буквы» (игры «Сложи узор», «Чудо-соты 2», игра с буквами «Составь слово»)	• Учить детей узнавать, называть и различать знакомые буквы алфавита. • Закреплять навык работы с силуэтными схемами. • Развивать навык чтения, составления слов из 3-х букв. • Совершенствовать зрительно-моторную координацию при работе с лабиринтами, умение обводить составные фигуры.
	<u>Тема:</u> «Загадки Ребусландии» (материал журнала	• Закрепить понятие «ребус», умение работать с правилами и приёмами, которые употребляются при их составлении. • Закреплять представления о пространственных отношениях,

	Ребусландия», «Геовизор»)	симметрии, системе координат. • Вырабатывать навыки последовательного и доказательного мышления. • Воспитывать произвольность, умение работать по правилам.
май 3-4 неделя	Тема: «Играем со шнуром-затейником» (игра «Шнур-затейник»)	• Познакомить с игрой Воскобовича «Шнур-затейник», развивать мелкую моторику, формировать навык ориентировки в пространстве и на плоскости.
	Тема: «Интеллектуальный конкурс «Умники и умницы»	• Упражнять в выполнении заданий по словесной инструкции, закреплять умение использовать схемы для составления изображения, развивать психические процессы средствами игрового взаимодействия.
	Тема: «Кругосветное путешествие»	• Формировать умение пользоваться планом перемещения по координатной сетке Коврографа, выполнения графического диктанта, развивать умение анализировать проблемную ситуацию, преобразовывать ее, используя воображение, творческие и сенсорные способности.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Основным показателем успеваемости является выполнение учебного плана.

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

- Начинает формироваться произвольность как умение прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения; ребенок учится следовать инструкции взрослого и самостоятельно оценить свой результат деятельности, сравнивая с образцом.
- Умеет планировать свою деятельность, намечать последовательность, отбирает необходимый материал.
- Соотносит эталон формы с формой объемных тел и предметов, с формой предметного изображения; составляет целое из частей предметного изображения.
- Развита диалогическая речь: задает вопросы и отвечает, умеет оформить монологическую речь грамматически правильно, последовательно и связно, точно и выразительно пересказывает и рассказывает.
- Эмоционально откликается на художественные произведения.
- Осознанно овладевает нравственными и этическими категориями, а особенно категориями добра и зла.

- С удовольствием слушает программные жанровые произведения в исполнении взрослого, узнает их и повторяет понравившиеся.
- Умеет ответить на вопрос взрослого по содержанию произведения, оценить поступки героев, определить их характер.
- Знает произведения известных отечественных и зарубежных писателей и поэтов.
- Знаком с русскими народными сказками, может назвать пословицы, приметы, загадки.
- Владеет комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла.
- В целом ребенок обладает широким кругозором, креативностью, проявляет активный интерес к познавательной литературе, адекватно воспринимает символы и схемы, имеет желание применять их в самостоятельной деятельности.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- Помещение студии дополнительного образования, учебные комплекты мебели, соответствующие санитарно-гигиеническим и пожарным нормам.
- Демонстрационная доска.
- Укомплектованность вспомогательным материалом и оборудованием: есть различные предметы и приспособления для выполнения упражнений, наглядные пособия. Это является одним из важных условий, потому что именно они помогают разнообразить занятия, виды упражнений, снять психологическую монотонность, постоянно повторяющихся движений, рационально использовать обучающее пространство, повышают интерес, дают возможность применять дифференцированный подход в обучении.

Информационное обеспечение:

- мультимедийное оборудование,
- музыкальный центр,
- фонограммы и песни, соответствующие возрасту обучающего контингента.

Кадровое обеспечение

Карбач Елена Николаевна

Место работы – МБДОУ №271

Должность – воспитатель, высшая квалификационная категория.

Образование – высшее

Рабочий телефон 8(34123)7-32-00.

5.2. Календарный учебный график

Учебный год рассчитан на 32 учебные недели, 2 часа в неделю, общее количество часов – 64.

Наименование образовательной программы	Возрастная группа	Сроки освоения образовательной программы (с_ по)	Количество минут в неделю	Количество НОД в неделю/ месяц/год	Количество недель/месяцев
Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности, направленная на развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста посредством игр В.В. Воскобовича	средняя	с 02.09.2024 г. по 31.05.2025 г.	40	2/9/72	36/9
	старшая		50	2/9/72	36/9
	подготовит		60	2/9/72	36/9

График проведения учебных занятий по программе

[illegible]

5.3. Формы подведения итогов реализации программы, оценочные материалы

Определение результативности освоения программы осуществляется в форме регулярных наблюдений педагога за детьми в повседневной жизни и в процессе образовательной деятельности с ними: самооценка, процесс творческой деятельности, анализ продуктов детской деятельности.

Мониторинг проводится 2 раза в год в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры»; «Развивающие игры Воскобовича» - сборник методических материалов.

При оценке навыков детей, вводятся следующие обозначения:

- Высокий уровень – означает правильное выполнение, т.е. навык сформирован, автоматизирован. Ребенок сам выполняет упражнение.
- Средний уровень – говорит о промежуточном положении, т.е. недостаточно правильном выполнении упражнения. Ребенок выполняет с помощью.
- Низкий уровень – указывает на неправильное выполнение движения. Ребенок не выполняет упражнение.

Подведение итогов реализации программы проводится в форме итогового занятия.

5.4. Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение программы включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Основные принципы обучения:

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.
- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку

надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.

- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия ребенка, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций.
- «Эмоциональное переживание». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, а также имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

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

- развивающие игры;
- сказкотерапия;
- инновационные методы и технологии.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. СПб.: «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.

2. Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа/ под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – СПб: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224с.