

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 20 «Ласточка»

РАССМОТРЕНО:
на педагогическом совете № 1
МБДОУ «Д/с № 20 «Ласточка»
протокол № 1
от «06» сентября 2016 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Приказом по МБДОУ
№ 162 от 31.08.2016 г.
заведующий МБДОУ



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
интеллектуально-развивающего кружка
по играм В. В.Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры»

Возраст детей: 4-5 лет

Сроки освоения программы: 1 год

Составители:

Коротких Елена Владимировна

Кислицина Татьяна Сергеевна

г. Лесной

Содержание

1. Пояснительная записка	3
<i>Нормативно-правовая база программы</i>	<i>4</i>
<i>Принципы формирования программы</i>	<i>5</i>
2. Планируемые результаты	6
Ребенок владеет следующими навыками:	6
3. Учебный план дополнительной образовательной программы «Сказочные лабиринты игры»	6
4. Календарный учебный график дополнительной образовательной программы « Сказочные лабиринты игры»	7
5. Содержание дополнительной образовательной программы	8
<i>Этапы освоения детьми игры</i>	<i>9</i>
<i>Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса</i>	<i>10</i>
6. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной образовательной программы «Сказочные лабиринты игры»	12
7. Рабочая программа	14
8. Оценочные материалы	17
9. Методические материалы	17
ПРИЛОЖЕНИЕ	19

1. Пояснительная записка

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.

В «Концепции дошкольного воспитания» утверждены такие важные принципы, как:

- интеллектуальное развитие;
- создание условий для развития личности ребёнка, его творческих способностей.

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.

Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой дополнительных платных услуг и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В. Воскобовича, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать выводы.

Игры на освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций: «Геоконт», «Чудосоты», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат».

На базе МБДОУ «Детский сад № 20 «Ласточка» разработана дополнительная образовательная «Сказочные лабиринты игры».

Составляя данную программу, опирались на технологию «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Нормативно-правовая база программы:

- Конституция РФ, ст. 43, 72.
- Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений. СанПиН 2.4.1.3049 - 13.
- Постановление от 15 августа 2013 г. № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»
- Правила оказания платных образовательных услуг в сфере дошкольного и общего школьного образования (нормативные документы и инструктивно-методические материалы Правительства РФ Минобрнауки РФ).
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. №1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». Зарегистрирован в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г. Регистрационный N 30384
- Письмо Минобрнауки РФ от 02.06.98 г. № 89/34-16 «О реализации права дошкольного образовательного учреждения на выбор программ и педагогических технологий».
- Письмо Минобрнауки РФ от 24.04.95 г. № 46/19-15 «Рекомендации по экспертизе образовательных программ для дошкольных учреждений».
- Письмо Минобрнауки РФ от 14.03.00 г. № 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения».

Цель работы по данной программе – развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Основными задачами реализации программы являются:

- Развивать у ребёнка познавательный интерес, желания и потребности узнавать новое.
- Развивать воображение, креативность мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- Развивать математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развивать мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
- Формировать умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Развивать детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
- Развивать гармоничное, сбалансированное, эмоционально-образное и логическое начало.
- Построить педагогический процесс, способствующий интеллектуально – творческому развитию детей в игре.
- Формировать элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формировать устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.

Принципы формирования программы:

1. Создание естественной стимулирующей среды, в которой ребенок чувствует себя комфортно и защищено, проявляя творческую активность. Для этого необходимо подбирать задание, соответствующее возможностям ребенка. Необходимо исключить негативную оценку его действий и, конечно же, поощрять его фантазию и творческий подход.
2. Принцип доступности предполагает подбор материала от простого к сложному в зависимости от возрастных и индивидуальных потребностей ребёнка.
3. Принцип наглядности: иллюстративное (наглядное) изображение изучаемых объектов и понятий способствует формированию более полных и чётких образов и представлений в сознании дошкольников.
4. Онтогенетический принцип (учёт возрастных особенностей обучаемых)
5. Принцип учёта зоны ближайшего и актуального развития.
6. Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности.

2. Планируемые результаты

Ребенок владеет следующими навыками:

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);
- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
- умеет составлять целое из частей;
- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
- понимает пространственные отношения;
- конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
- считает до 10, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

3. Учебный план дополнительной образовательной программы «Сказочные лабиринты игры»

Учебные предметы, курсы, дисциплины (модули) и другие компоненты программы	Объём учебной нагрузки	
	Количество занятий в неделю	Количество минут/ часов
Дополнительная образовательная программа интеллектуально - развивающего кружка по играм В. В. Воскобовича	1	15 минут
Всего за год:	32	480 минут\ 8 часов

4. Календарный учебный график дополнительной образовательной программы «Сказочные лабиринты игры»

Месяц	Занятия	Количество занятий
Октябрь	Занятие № 1	4
	Занятие № 2	
	Занятие № 3	
	Занятие № 4	
Ноябрь	Занятие № 5	4
	Занятие № 6	
	Занятие № 7	
	Занятие № 8	
Декабрь	Занятие № 9	4
	Занятие № 10	
	Занятие № 11	
	Занятие № 12	
Январь	Занятие № 13	4
	Занятие № 14	
	Занятие № 15	
	Занятие № 16	
Февраль	Занятие № 17	4
	Занятие № 18	
	Занятие № 19	
	Занятие № 20	
Март	Занятие № 21	4
	Занятие № 22	
	Занятие № 23	
	Занятие № 24	
Апрель	Занятие № 25	4
	Занятие № 26	
	Занятие № 27	
	Занятие № 28	
Май	Занятие № 29	4
	Занятие № 30	
	Занятие № 31	
	Занятие № 32	
	Всего за год:	32

5. Содержание дополнительной образовательной программы

В соответствии с ФГОС программа направлена на создание условий социальной ситуации развития дошкольников, его всестороннего и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей, на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности (игры, изобразительной деятельности, конструирования, восприятия сказки), сотрудничества со взрослыми и сверстниками в зоне его ближайшего развития.

Модуль	Задачи	Игры
Количество и счёт	Формировать у детей представления о количественном составе чисел.	Геоконт Квадрат Воскобовича
Величина	Знакомить детей с соотношением «больше – меньше».	Квадрат Воскобовича Прозрачный квадрат
Форма	Способствовать формированию представления об эталонах формы, величины, соотношением части и целого. Познание структуры геометрических фигур (стороны, углы).	Прозрачный квадрат Квадрат Воскобовича Соты
Ориентировка в пространстве	развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры по словесным указаниям и ее смысловое отражение в речи (над, под, рядом, слева, справа).	Квадрат Воскобовича Геоконт

Этапы освоения детьми игры

I этап. Знакомство с игрой

Одновременное включение трех анализаторов (тактильного, слухового, зрительного). Дети при помощи исследовательских действий знакомятся с цветом, формой, усваивают некоторые представления.

Эти игры являются яркими, красочными и включают большое количество достаточно простых игровых заданий.

На данном этапе особая роль в организации познавательной игровой деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможностей и интересов ребенка.

На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем тем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и значительной концентрации внимания.

Для развития восприятия полезны игры, в которых дети сравнивают предметы по цвету, форме, величине и находят среди них одинаковые. Далее мы предлагаем детям найти геометрические фигуры разной величины с закрытыми глазами. В таких играх у детей развивается тактильно – осязательные анализаторы и операции мышления (сопоставление, сравнение и др.). На следующем этапе работы мы предлагаем детям игры, направленные на развитие внимания. Эти игры требуют тщательного рассматривания, обследования и сопоставления предметов, выявления их сходств и различий.

II этап. Обучение

С помощью образа дети усваивают понятия, правила игры, способы действий.

Дети знакомятся с закономерностями, принципами взаимодействия, учатся планировать свои действия. Игровые навыки детей совершенствуются в совместной с детьми и взрослыми творческой деятельности.

Взрослый побуждает детей к обобщению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов и конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т.д.

III этап. Самостоятельная деятельность детей

Осуществляется перенос полученных знаний, умений и навыков в разные виды самостоятельной творческой деятельности. Дети собирают из деталей заданные модели конструкторов. К концу учебного года дети начинают конструировать из деталей игр предметные формы по схемам: составные схемы в масштабе один к одному (на таких схемах детали игр хорошо видны и если дети затрудняются сконструировать предложенную фигуру, то они могут накладывать детали на схему). Такие игры хорошо развивают образное мышление ребенка, тренируют зрительную память.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместную игровую деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивную деятельность.
5. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные.

1. Игровые приемы:

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

2. Практические приемы:

- манипуляция,
- превращение,
- складывание,
- выбор,
- складывание,
- показ,
- совместные действия,
- сравнение.

3. Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами,
- объяснение,
- описание,
- рассказ,
- сказка,
- уточнение,
- стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);
- игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Специальные «ключевые слова и фразы» способствуют активизации мыслительных процессов ребёнка или группы детей:

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию познания: «соотнесите», «перечислите», «расскажите», «сформулируйте», «опишите», «установите» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию понимания: «расскажите своими словами»; «опишите, что вы чувствуете относительно...»; «объясните смысл» и т.д.
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию применения: «покажите, как...»; «продемонстрируйте»; «объясните цель применения» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию анализа: «сравните»; «разложите по порядку»; «объясните, как и почему»; «разложите на составляющие» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию синтеза: «придумайте»; «создайте»; «что произойдёт, если...»; «придумайте другой вариант» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию оценки: «выберите то, что вам больше нравится»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о ...» и т.д.

6. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной образовательной программы «Сказочные лабиринты игры»

Работа кружка «Сказочные лабиринты игры» осуществляется под руководством педагога, проводится 1 раз в неделю (4 раза в месяц), длительностью 15 минут. Занятия проводятся с октября по май. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

Посещаемость занятий отслеживается в таблице учёта посещаемости занятий.

Чтобы не допустить психологическую и физическую перегрузку детей и систематических пропусков занятий по разным видам деятельности, расписание занятий составляется с учётом сетки занятий возрастных групп детского сада и согласовывается с другими специалистами детского сада.

Кадровое обеспечение программы:

Фамилия, имя, отчество, должность в соответствии с номенклатурой должностей педагогических работников	Уровень образования, полученная специальность (направление подготовки) по документу об образовании и (или) квалификации	Стаж педагогической работы (полных лет)
Коротких Елена Владимировна	Средне-специальное, Нижнетагильское педучилище, 1988. «Воспитатель детского сада»	32 года
Кислицина Татьяна Сергеевна	Средне-специальное, Нижнетагильское педучилище, 1990. «Воспитатель детского сада». Высшее, Уральский государственный педагогический университет, 2009.	30 лет

Ведущая деятельность – игровая, познавательная, продуктивная

Место проведения занятий – групповая комната.

Работа с родителями включает в себя проведение:

- Анкетирование, тестирование родителей;
- Просветительская работа с родителями в форме мастер – классов, круглых столов;
- Привлечение родителей к изготовлению героев Фиолетового леса;
- Индивидуальная консультативная работа;
- Родительские собрания с показом практической работы с детьми.

Таким образом, соблюдается принцип единства взаимосвязи родителей, воспитателей, детей.

Предметная среда

В соответствии с ФГОС создана предметно-развивающая среда:

- развивающие игры математического характера: «Чудо – соты», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», Коврограф, «Лепестки», «Чудо – крестики», «Шнур Малыш», «Кораблик Брызг – Брызг», «Цифроцирк», «Буквоцирк».
- персонажи сказок: Малыш Гео, Ворон Метр, Пчелка Жужа, Незримка Всюсь, Паук Юк, 7 волшебных Гномов, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
- стенд «Фиолетовый лес»

7. Рабочая программа

Ме- сяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
С Е Н Т Я Б Р Ь	«Фонарики» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики1» «Шнур Малыш»	- Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. - Развитие конструктивных способностей детей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. - Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Игровое занятие</i> «Колобок» Цель: развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения; творческих способностей и самостоятельности; умений ориентироваться в пространстве, различать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы.
О К Т Я Б Р Ь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	- Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. - Развитие конструктивных способностей детей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. - Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы путешествовали» Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке; ориентироваться в количестве предметов.
Н О Я Б Р Ь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	- Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. - Развитие конструктивных способностей детей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. - Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как друзья собирали ягоды» Цель: развитие умений сравнивать предметы по форме и размеру; самостоятельно придумывать и складывать силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематическими.
	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Фонарики»	- Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. - Развитие конструктивных способностей детей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных	<i>Логико – математическая игра</i> «Как друзья встречали Новый год» Цель: развитие умений различать предметы по размеру (шире-уже), сравнивать их, находить

Д Е К А Б Р Ь	«Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Лепестки»	анализаторов. • Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	связи между предметами по размеру, употреблять слова «такой же, как», «не такой»; понимать пространственные отношения (слева, справа, между, посередине); определять предмет по его части; самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей.
Я Н В А Р Ь	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Фонарики»	• Развитие конструктивных способностей детей. • Формирование знаний о геометрических фигурах. • Освоение количественного счёта. • Совершенствование интеллекта. • Развитие воображения и творческих способностей. • Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как лисёнок и медвежонок собирались в гости» Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приёмом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций.
Ф Е В Р А Л Ь	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк»	• Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. • Развитие конструктивных способностей детей. • Формирование знаний о геометрических фигурах. • Освоение количественного счёта. • Совершенствование интеллекта. • Развитие воображения и творческих способностей. • Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы играли вместе с Катей и Машей» Цель: развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определённые фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному замыслу.
	«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат	• Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. • Развитие конструктивных способностей детей. • Формирование знаний о	<i>Логико – математическая игра</i> «Как мы встречали гостей в детском саду» Цель: развитие умений различать предметы по

М А Р Т	Воскобовича» «Чудо – крестики1» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	геометрических фигурах. - Освоение количественного счёта. - Совершенствование интеллекта. - Развитие воображения и творческих способностей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. - Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.
А П Р Е Л Ь	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	- Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. - Развитие конструктивных способностей детей. - Формирование знаний о геометрических фигурах. - Освоение количественного счёта. - Совершенствование интеллекта. - Развитие воображения и творческих способностей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. - Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	<i>Логико – математическая игра</i> «Как Алёша рассматривал цветков» Цель: развитие умений зрительно воспринимать количество предметов, сравнивать предметы между собой, добавлять или убирать необходимое количество частей; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из частей.
М А Й	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Цифроцирк» «Буквоцирк»	- Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. - Развитие конструктивных способностей детей. - Формирование знаний о геометрических фигурах. - Освоение количественного счёта. - Совершенствование интеллекта. - Развитие воображения и творческих способностей. - Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. - Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	<i>Совместная интегрированная игровая деятельность</i> «Теремок» Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять фигуру из частей.

8. Оценочные материалы

Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» книга 1 методика; «Развивающие игры Воскобовича» - сборник методических материалов. (*Приложение №2 Диагностический инструментарий*)

9. Методические материалы

1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» книга 1 «Методика» С.-П.: ООО РИВ, 2003.
2. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» книга 2 «Описание игр» С.-П.: ООО РИВ, 2003.
3. В.В. Воскобович, «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003. - 36 с.
4. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с.
5. В.В. Воскобович, «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава или сказка об удивительном ГЕОКОНТЕ» С.-П.: ООО РИВ, 2006. - 28с.
6. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.
7. Конституция РФ, ст. 43, 72.
8. Письмо Минобразования РФ от 02.06.98 г. № 89/34-16 «О реализации права дошкольного образовательного учреждения на выбор программ и педагогических технологий».
9. Письмо Минобразования РФ от 14.03.00 г. № 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения».
10. Письмо Минобразования РФ от 24.04.95 г. № 46/19-15 «Рекомендации по экспертизе образовательных программ для дошкольных учреждений».
11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. №1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». Зарегистрирован в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г. Регистрационный N 30384
12. Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений. СанПиН 2.4.1.3049 - 13.
13. Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»
14. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение №1

Список детей

№	Коротких Е.В.	Кислицина Т.С.
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Приложение №2

Диагностический инструментарий

Игры, пособия Образовательные задачи	Кораблик Брызг-Брызг		Коврограф	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Прозрачный квадрат	Чудо-соты
Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал,)							
Структурные элементы геометрических фигур (сторона, угол, вершины). Связи и зависимости между группами фигур по количеству углов, сторон							
Обобщение понятий «четырёхугольник», «треугольник»							
Пространственные отношения							
Отношения между числами. Отношения и зависимости части и целого (целое больше части, часть меньше целого). Зависимость величины части от размера целого предмета							
Цифры от 0 до 9							
Сохранение количества: неизменность величины числа в результате перекладывания, изменения способов							

разрешения объектов в пространстве							
Последовательность выполнения игровых действий. Обнаружение логических связей между последовательными этапами какого-либо действия							

Приложение №3

СЕНТЯБРЬ

Игры на коврографе

Цель: формирование представлений о цвете

«Башмачки Фифы»

Однажды Гусеница Фифа появилась на полянке в новых башмачках белого цвета и принесла с собой для игры разноцветные квадратики. Разложила их, встала перед зелёным квадратиком, чтобы полюбоваться своей работой. Вдруг башмачки позеленели. Фифа огляделась. И - о, чудо - стала замечать предметы только зелёного цвета. Встала перед синим квадратиком - башмачки посинели и вокруг стали чётко видны предметы синего цвета.

Для игры используются красная, жёлтая, зелёная и синяя карточки. Квадраты располагаются на коврографе в ряд. Из разноцветного картона вырезаются башмачки точно такого же цвета. Дети напротив карточки прикрепляют башмачки одинакового с ней цвета, называют в окружающей обстановке предметы только этого цвета.

Цель: формирование представлений о форме предметов.

«Лопушок»

На Полянку пришёл Лопушок. Принёс с собой для игры треугольник, круг и квадрат. Разложил и... Если Лопушок вставал напротив круга, то становился круглым, напротив квадрата – квадратным, напротив треугольника – треугольным.

Для игры используются геометрические фигуры – квадрат, треугольник и круг. Фигуры располагаются в ряд – это волшебная дорожка. С помощью «Разноцветных верёвочек» дети под квадратом делают аппликацию квадрата, под кругом – круга, под треугольником – треугольника (это Лопушок меняет форму).

Находят в окружающей обстановке и называют предметы квадратной, круглой и треугольной форм.

Цель: формирование представлений о размере предметов.

«Игрушечный дождь»

Как – то раз над Полянкой прошёл настоящий игрушечный дождь. После него появились не огромные лужи, а большие островки игрушек. Игрушки были разные – высокие и низкие, длинные и короткие, толстые и тонкие. Гусеница Фифа тут же принялась их собирать. Сначала она выбрала высокие, потом – низкие.

На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера. Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.

Цель: учить детей соотносить предметы по величине.

«Конфеты»

Однажды Лопушок и Фифа нашли на Полянке две коробки с конфетами. В одной коробке конфеты были большие, а в другой – маленькие. Друзья тут же разделили конфеты поровну и начали их есть. Как только Лопушок съедал конфету, Фифа искала в своей коробке точно такую же. К вечеру у друзей разболелись животы.

Для игры используются большие и маленькие фигуры, которые разделяются по размеру («Фонарики Ларчик»).

Конфеты какого размера достались Лопушку? Фифе? Часть детей играет роль Лопушка и берёт геометрические фигуры большего размера, а часть – Фифы и выбирает фигуры меньшего размера.

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Превращения квадрата» «Домик» (фигура 1)

-А за Фиолетовым лесом, располагался самый обыкновенный город. И вот в этом Городе, в самой обыкновенном доме жила самая обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был Дедушка Четырёхугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передаёт всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошёл к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, - подумал про себя Квадрат – То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необыкновенно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел домик. Конечно, он этому немного удивился, но невесёлые мысли отвлекли его, и он снова превратился в квадрат.

Знакомство детей с условными обозначениями в схемах к игре

«Фонарики»

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).

«Форма фонариков»

Магнолику подарили фонарики – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные и овальные. Сначала Магнолик зажёт круглые фонарики.

Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.

Затем квадратные и треугольные.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета и формы); тренировка мелкой моторики рук.

«Знакомимся с крестиками»

-Перед вами новая игра. На что она похожа? (на цветочную поляну, пёструю поляну, мозаику, калейдоскоп и т.п.).

-В центре игрового поля находится круг. Какого он цвета? Составь его из двух половинок. Круги получились одинаковыми? Как проверить? (наложить друг на друга).

-Где находится целый крестик? (слева). Какого он цвета? (красного). Из какого количества частей состоит крестик жёлтого цвета? Покажи крестики зелёного и синего цвета. Где они находятся?

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Знакомство с игрой»

Показ основных приёмов работы со шнуром: шнур может огибать «кнопку», закручиваться вокруг «кнопки», может «нырять» и «выныривать».

«Вышивание» дорожки №1.

ОКТЯБРЬ

Игры на коврографе

Цель: формирование представлений у детей о форме предметов.

«Коробки для подарков»

Однажды утром на Полянке друзья нашли подарки. Они обрадовались и тут же решили убрать их в коробки.

Используются картинки с изображением предметов различной формы (квадратной, треугольной, круглой) и соответствующие геометрические фигуры («Фонарики Ларчик»). Круглый предмет помещается в коробку круглой формы, прямоугольный – в коробку прямоугольной формы и т.д. Дети выбирают и прикрепляют на коврографе под картинкой с изображением предмета соответствующую геометрическую фигуру, называют форму предмета

Цель: формирование представлений у детей о размере предметов.

«На своё место»

Лопушок принёс на Полянку две коробки, длинную и короткую, и цветные карандаши, длинные и короткие. Начал раскладывать карандаши и... запутался.

На коврографе появляются два прямоугольника (длинный и короткий) и верёвочки двух размеров. Детям предлагается распределить «карандаши» по своим «коробкам».

Цель: формирование представлений у детей о цвете, форме и размере предметов.

«Волшебные круги»

Однажды на Полянке появились три волшебных круга. Лопушок обрадовался и начал сортировать свои игрушки. Оказалось, что в один круг укладывались игрушки только синего цвета, в другой – круглые, в третий – большие.

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

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Конфета» (фигура 2).

«Фонарики»

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).

«Форма фонариков»

Магнолику подарили фонарики – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные и овальные. Сначала Магнолик зажёл круглые фонарики. *Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.*

Затем квадратные и треугольные.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.

Прямоугольные и овальные фонарики Магнолик включил самыми последними.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши прямоугольной и овальной формы.

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Собираем крестики»

- Крестики собираем в игровом поле:
- в произвольном порядке
- сначала крестик зелёного цвета, потом синего и т.д.
- сначала целый крестик, потом крестик из двух частей, из трёх и т.д.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожек № 2,3

«Лепестки»

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Цветок с разноцветными лепестками»

- На полянке вырос красивый цветок – двухцветик.
(На коврографе выкладывается цветок из лепестков красного и оранжевого цвета).
- На следующий день вырос новый цветок – трёхцветик. Какого цвета у него лепестки?
(На коврографе выкладывается цветок из трёх лепестков: красного, оранжевого и жёлтого цвета.)
- Нарисуйте на листочках двухцветики и трёхцветики в подарок маме.

НОЯБРЬ

Игры на коврографе

Цель: формирование умения ориентироваться в пространстве.

«Лев, луна, павлин и пень»

Лопушок принёс на полянку четыре картинки для игры с Фифой. На них были нарисованы лев, луна, павлин и пень. Красиво расположил их на полянке: льва – в левом верхнем углу, луну – в левом нижнем, павлина – в правом верхнем, пень – в правом нижнем. Только Лопушок приготовился объяснять Фифе правила игры, как появилась бабочка. Она перелетала с картинки на картинку...

На коврографе располагаются картинки с изображением льва, луны, павлина, пня. Бабочка «садится» в разных частях коврика. Дети называют место, где «остановилась» бабочка (у Льва, на Пне, рядом с Павлином и т.д.).

Цель: формирование умений соотносить предметы по их количеству.

«Бусы»

У модницы Фифы были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Однажды одна ниточка разорвалась, и бусы рассыпались. Фифа принялась их собирать.

На коврографе располагаются в ряд кружочки группами на некотором расстоянии друг от друга. В каждой группе количество шариков увеличивается на один (1,2,3,4 шарика из «Разноцветных липучек»). Это одна нитка с бусами. Дети под этими шариками прикрепляют точно такое же количество шариков (собирают «рассыпанные» бусы).

Цель: формирование представлений о размере предметов.

«Игрушечный дождь»

Как – то раз над Полянкой прошёл настоящий игрушечный дождь. После него появились не огромные лужи, а большие островки игрушек. Игрушки были разные – высокие и низкие, длинные и короткие, толстые и тонкие. Гусеница Фифа тут же принялась их собирать. Сначала она выбрала высокие, потом – низкие.

На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера. Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Летучая мышь» (фигура 3)

«Фонарики»

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).

«Размер и цвет фонариков»

-Фонарики есть большие и маленькие. Сначала Магнолик зажёл маленькие фонарики.

Ребёнок заполняет поле вкладышами маленького размера.

-Какой формы фонарики, какого цвета, сколько их?

-Внимание Магнолика привлекли большие фонарики. Они становились то одноцветными, то двухцветными.

Ребёнок составляет вкладыши большого размера зелёного цвета.

- Два – они стали двухцветными.

Ребёнок складывает геометрическую фигуру большого размера из двух частей – зелёной и красной.

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Строим башню»

Крестики собираем на столе, накладывая друг на друга по алгоритму:

- по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – синего и т.д.

- по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, второй – из двух, третий – из четырёх, четвёртый – из одной.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожек № 4,5

«Лепестки»

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Цветок с разноцветными лепестками»

На коврографе выложен трёхцветик (жёлтый, красный и оранжевый лепестки).

- Как называется этот цветок? Почему? Вот у него появился ещё один лепесток (зелёный, затем голубой). Как можно назвать эти цветы? (четырёхцветик и пятицветик).

ДЕКАБРЬ

Игры на коврографе

Цель: учить детей ориентироваться в количестве предметов.

«Подарок»

Лопушок решил подарить Гусенице Фифе новые бусы из драгоценных камней. Он взял два треугольных камня, один овальный, два прямоугольных и нанизал их на нитку. Подарок готов.

На коврограф прикрепляются геометрические фигуры («Фонарики ларчик»). Детям предлагается выбрать два треугольника, один овал, два прямоугольника и сделать из них красивые бусы (чередование фигур может быть различное).

Цель: развивать умение определять материалы, из которых изготовлены предметы и сравнивать их по назначению.

«Бумажная сумка»

Фифа сделала себе сумку из бумаги. Положила в неё тяжёлую железную машинку и направилась к Лопушку. Вдруг видит – машинка лежит на Полянке, а сумка осталась без дна. «Почему?» - удивилась Фифа. Можно провести эксперимент – сделать сумку из бумаги, а в неё положить тяжёлую железную машинку. Почему машинка разорвала бумажную сумку? Какая получилась сумка? Что можно сделать из бумаги? На коврографе располагаются картинки с изображением предметов из разных материалов (бумага, металл, дерево, стекло). Детям предлагается соединить верёвочками все предметы, изготовленные из бумаги.
Вариант: найти в окружающей обстановке все предметы, изготовленные из бумаги.

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Конверт» (фигура 4)

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Составляем фигуры из альбомов»

Выбираем в альбоме 2 схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков, накладывая их на рисунок. Даём название фигурам.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожек № 6 и 7

«Фонарики»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Весёлые фигурки»

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.
Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.

«Лепестки»

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Что изменилось?»

-Цветок осыпался.

На коврографе выкладывается ряд из пяти лепестков (можно произвольно, можно по цветам радуги).

-Подул ветер и несколько лепестков улетело.

Дети закрывают глаза, взрослый убирает один, два или три лепестка. Дети называют недостающие по цвету.

Игру можно усложнить – просто поменять лепестки местами.

ЯНВАРЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Семафор» (фигура 5)

Четырёхцветный квадрат Воскобовича

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур красного цвета.

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Составляем фигуры из альбомов»

Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок фигур на тему «Машины» и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожки №8

«Чудо – крестики 2»

Цель: освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Знакомимся с крестиками»

-А это ещё одна новая игра. На что она похожа? (на игру «Чудо-крестики 1», на цветочную поляну, мозаику и др.).

-Сколько частей в красном крестике? Какого цвета крестик из трёх частей? В крестике какого цвета частей больше всего и сколько их?

Цель: совершенствование интеллекта, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений

«Собираем крестики»

Цель: развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений.

- по цветам радуги: от красного до фиолетового; в обратном порядке: от фиолетового до красного;
- выборочно: зелёный, синий и т.д.;
- по количеству частей: целый крестик, затем крестик из двух частей, из трёх и т.д.;
- по пространственному расположению: в центре игрового поля – крестик красного цвета (в дальнейшем он является ориентиром), слева и повыше его – крестик оранжевого цвета, над ним – крестик жёлтого цвета и т.д.

«Фонарики»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Весёлые фигурки»

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.
Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.

Цель: освоение количественного счёта.

«Подбери фонарики по цвету»

Подбери вкладыши по цвету: два вкладыша зелёного цвета, два красного; один вкладыш зелёного цвета, три красного.

ФЕВРАЛЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Мышка» (фигура 6)

Четырёхцветный квадрат Воскобовича

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур зелёного цвета.

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Составляем фигуры из альбомов»

Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок фигур на тему «Животные» и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

Цель: развитие воображения и творческих способностей.

«Придумываем фигуры»

Придумываем предметный силуэт самостоятельно. Складываем его из частей крестиков, раскрашиваем фломастерами, даём название.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 1 и 2

«Чудо – крестики 2»

Цель: развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений.

«Строим башню»

Крестики собираем на столе, накладывая друг на друга по алгоритмам:

-произвольно;

-по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – оранжевого и т.д.;

-по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, вторая – из пяти и т.д.;

-по геометрическим фигурам: первый этаж – крестик с кругом, второй – с квадратом, третий – с трапецией и т.д.

«Кораблик Брызг – Брызг»

- **Цель:** совершенствование интеллекта, развитие математических представлений о цвете, высоте предметов.

Отважный кораблик

Плывёт в океан.

Лягушки – матросы,

А Гусь – капитан.

Лягушки, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

«Кораблик Брызг – Брызг»

Определение высоты мачт, порядковый счёт.

Кораблик рассматривается без флажков.

-У кораблика «Плюх-Плюх» 5 мачт (сосчитаем).

Первая – самая низкая

Вторая - низкая

Третья – средняя

Четвёртая - высокая

Пятая - самая высокая

-Назовём вместе названия мачт хором.

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

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

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

Дети надевают флажки на мачты.

«Цифроцирк»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти.

-Дорогие дети! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и вы с ними познакомитесь.

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк!

«Найди героев Цифроцирка»

Все герои собрались на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Ёжик» (фигура 7)

Четырёхцветный квадрат Воскобовича

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур синего цвета.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 3 и 4

«Чудо – крестики 2»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Кораблик Брызг – Брызг»

Цель: развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, условной мерке (флажке); тренировка мелкой моторики рук.

«Сколько флажков на каждой мачте?»

– Гусь – капитан даёт команду: «Измерить флажками высоту мачт!» лягушки – матросы начинают считать: первая мачта – высотой в один флажок, вторая – в два флажка и т.д.

Сколько флажков помещается на самой высокой мачте? Сколько – на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между средней и самой низкой? Какой у неё порядковый номер? Сколько флажков прикрепляется к средней мачте?

Дети прикрепляют флажки к мачтам.

«Цифроцирк»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

«На что похож каждый герой?»

-Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т.д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.

«Буквоцирк»

Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

«Парад – алле»

-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.

АПРЕЛЬ

Игры на коврографе

Цель: познакомить детей с частями растений.

«Вкусный цветок»

Гусеница Фифа очень любит растения. Особенно на вкус. Сначала она съедает цветок, потом листики, потом – стебель. А в последнюю очередь – корень.

Дети делают аппликацию цветка из «Разноцветных верёвочек» и показывают части в той очередности, в которой их съела Фифа.

Цель: познакомить детей с домашними животными и их детёнышами.

«Детёныши»

Гусеница Фифа прекрасно знала, что детёнышей кошки зовут котята, а утки – утята. Тут она задумалась: «Как зовут детёнышей коровы? Наверно, коровята. А у собаки – собачата. Интересно, как будут звать моих деток? Неужели гусенята?».

Детям предлагается соединить верёвочками картинки с изображением животных и их детёнышей (они расположены на коврографе), назвать их правильно.

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Звёздочка» (фигура 8)

Четырёхцветный квадрат Воскобовича

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур жёлтого цвета.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 5 и 6

«Чудо – крестики 2»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Кораблик Плюх – Плюх»

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

На кораблике флажки расположены произвольно.

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

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

Дается алгоритм:

-Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета.

Какого?

-Потом срывает с низкой мачты флажок неяркого цвета. Какого?

-Следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.

-Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков?

-Наконец – нижний флажок с высокой мачты.

-Ветер стихает. На кораблике сколько осталось флажков?

«Цифроцирк»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

«Парад – алле»

-Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т.д. в пределах 5.

«Буквоцирк»

Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

«Парад – алле»

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.

МАЙ

Игры на коврографе

Цель: дать детям представление о растениях ближайшего окружения: деревьях, кустарниках, травянистых растениях; познакомить с понятиями «лес», «луг», «огород», «водоём».

«Путаница»

Гусеница Фифа рассказала Лопушку, что её любимый фикус растёт в лесу и под ним она находит кувшинки, а на подоконнике в горшке растёт берёза. А однажды в пруду она набрала большой букет колокольчиков и целую корзину моркови.

На коврографе справа располагается вертикальный ряд картинок с изображением леса, луга, огорода, водоёма и комнаты. Слева от него прикрепляется второй вертикальный ряд – картинки с изображением типичных представителей этих экосистем. Детям предлагается поправить Фифу и соединить картинки правильно.

Вариант усложнения: картинки соединены верёвочками по рассказу гусеницы Фифы. Дети исправляют ошибки и соединяют картинки правильно.

Двухцветный квадрат Воскобовича

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Башмачок» (фигура 9)

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 7 и 8

«Чудо – крестики 2»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Кораблик Плюх – Плюх»

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

«Надеваем флажки»

- Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки. Все флажки оказались на палубе. Но вот через некоторое время погода улучшается, и Гусь – капитан командует:

-Прикрепить зелёный флажок на самую низкую мачту.

-Красный флажок на самую высокую мачту.

-Три синих флажка – на высокую мачту.

-Жёлтые флажки – на среднюю мачту.

-Все ли флажки развешаны? Сколько осталось?

Детям предлагается самим придумать место для флажков, сформулировать словами их место.

«Цифроцирк»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

«Парад – алле»

-Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т.д. в пределах 5.

-А теперь первым встал Пёсик Пятёрка. Кто будет следующим? (*счёт в обратном порядке*).

«Буквоцирк»

Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

- У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая.

(Дети находят любимую букву каждого акробата и прикрепляют рядом с ним).

Развлечение

«Как зайчонок стал храбрым»

Материалы: игры «Логоформочки 3», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича(двухцветный), пособие «Игровизор». Куклы (или костюмы) Зайчонка, Ворона Метра; зонтик, листы бумаги с изображением ягод(по количеству детей), геометрические фигуры (два маленьких квадрата, большой круг, два маленьких треугольника).

Ход развлечения:

-Зайчонок был маленьким и очень трусливым – всего боялся, но всегда мечтал стать храбрым.

Воспитатель показывает зайчонка. Дети исполняют танец или песню (тема «Про зайцев»).

-Дошли до зайчонка слухи, что в Фиолетовом Лесу есть мудрый Ворон Метр, и он знает, как стать храбрым. Путь к ворону был неблизкий: сначала надо было переправиться через широкий ручей, потом пройти сквозь густые заросли и, наконец, войти в тёмную пещеру.

Однажды зайчонок встал утром рано, взял с собой фонарики, зонтик и пошёл. Дошёл до...

На полу обозначен широкий ручей. Дети доходят до него и останавливаются.

Что увидел перед собой зайчонок? Зайчонок увидел широкий ручей и сразу же испугался. Как через него переправиться?

Дети предлагают свои варианты. Вместе принимают решение – надо сделать лодочку.

Зайчонок решил сделать лодочку с круглым дном и треугольным парусом. *Взрослый предлагает найти в игре «Логоформочки3» лодочку, подходящую по описанию (рис.1). Как зайчонок её сделал? Дети называют части геометрических фигур и составляют из них лодочку. Начинается переправа, дети выполняют движения под музыку, имитирующие движение лодочки.*

Вот Зайчонок оказался на другом берегу и увидел густые заросли. Сквозь них можно было пройти только по узкой тропинке из камешков.

На коврограф прикрепляет ряд геометрических фигур. Это камешки – два маленьких квадратных, один большой круглый и два маленьких треугольных.

Из каких камешков состоит дорожка?

Дети называют их, выбирают нужные фигуры из игры «Фонарики», проверяют их количество и составляют дорожку. Дети прыгают вместе с зайчонком по воображаемым камешкам под музыку.

Прыг-прыг по камешкам – заросли закончились. Впереди появилась поляна, а на поляне – много-много ягод. Зайчонок только хотел испугаться-вдруг он съест что-нибудь ядовитое, но вовремя вспомнил, что говорила мама-

зайчиха. Она называла съедобными круглые ягоды, с одним листиком наверху.

Дети берут «Игровизор» с вложенным листком (рис.2), выбирают ягоды, подходящие по описанию.

Сколько ягод съел зайчонок? Какие это были ягоды?

Зайчонок набрался сил и отправился дальше, дошёл до горы и увидел пещеру.

Пещера была очень тёмной, и хвостик зайчонка опять начал дрожать.

«Фонарики», - вспомнил зайчонок и достал из сумки два фонарика. Один был большой круглый, второй такой же формы, но меньшего размера.

Дети из игры вынимают два круглых фонарика большого и маленького размера.

Фонарики осветили дорогу, но тут из всех углов вылетели летучие мыши и закружили над головой зайчонка.

Дети делают из «Квадрата Воскобовича» летучих мышей. Звучит музыка, дети обыгрывают ситуацию (мыши летают).

Что делать? Как избавиться от мышей?

Помочь детям вспомнить, что взял с собой зайчонок (фонарики и зонтик).

Как может помочь зонтик? Если зонтик сложить, он станет палкой, если его раскрыть, он будет крышей. Палкой удобно размахивать и пугать мышей, крыша закроет зайчонка от мышей.

Зайчонок взял зонтик и только собрался идти вперёд, как раздался каркающий голос: «Ты ко мне пришёл?». Летучие мыши исчезли, и зайчонок увидел ворона Метра, который важно шагал ему навстречу.

Перед детьми появляется ворон Метр.

«Я очень хочу быть храбрым! Как это сделать?», - сказал зайчонок. «Ты им уже стал. Такой путь выдержал, не испугался», - ответил ворон Метр.

Вот так зайчонок стал храбрым.

Ворон Метр вручает зайчонку и детям подарки.