****

**Рабочая программа интеллектуально-развивающего кружка**

**по развивающим играм В.В. Воскобовича**

**«Юный математик» в средней группе**

Пояснительная записка

* 1. ***Введение***

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, высокого интеллекта. 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 и игры - головоломки, направленные на развитие логики  мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры В.В. Воскобовича делятся на три группы.

Первая группа игр направлена на математическое развитие детей. В  процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций.(«Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат Воскобовича»).

Вторая группа-это игры с буквами, звуками, слогами и словами («Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Звуки и буквы», «Шнур-затейник», «Читайка на шариках 1», «Читайка на шариках 2»).

Третья – универсальные игровые обучающие средства. (Коврограф  «Ларчик», «Игровизор», «Геовизор»)

***1.2.***  ***Цель  работы*** ***по данной программе*** – развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников.

***1.3. Основными задачами реализации программы являются:***

* Обучение  пониманию и  решению логических задач.
* Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления.
* Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование.
* Развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
* Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
* Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
* Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
* Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации  в игровой и творческой видах деятельности.
* Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
* Формирование устойчивого интереса у детей и родителей  к развивающим играм.

***1.4.  Возраст детей – 4-5 лет***

***1.5. Продолжительность реализации программы и ожидаемые результаты.***

Программа рассчитана на реализацию в течение 2024-2025 учебного года.

К концу года дети научатся:

* различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
* использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать  закономерность;
* ориентироваться в пространстве и на плоскости;
* Повышение степени активности в самостоятельной деятельности.
* высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

* Повышение педагогической культуры родителей.
* Формирование интереса к развивающим играм.

***1.6. Педагогическая диагностика*** проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., ХарькоТ.Г.  «Игровая технология интеллектуально- творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

***2. Учебно-тематический план***

Работа осуществляется под руководством педагога, проводится 1 раз в неделю, в форме игрового практикума длительностью 20 минут. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

В течение года будет запланировано провести 31 занятие (таблица 1).

***3. Соответствие требованиям федерального государственного образовательного стандарта ДО.***

Программа дополнительных платных услуг составлена с учетом ФГОС дошкольного образования, в которых  утверждены основные принципы, цели и задачи.

Основные принципы:

* самоценности дошкольного детства как важного этапа в общем развитии;
* создания благоприятной социальной ситуации развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями;
* формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка через его включение в различные виды деятельности,
* содействия и сотрудничества детей и взрослых в процессе развития детей.

Стандарт позволяет решить основную **цель**- обеспечение равенства возможностей для каждого ребёнка в получении качественного дошкольного образования.

ФГОС нацеливает на решение следующих **задач**:

* сохранения и поддержки индивидуальности ребёнка, развития индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка;
* формирования общей культуры воспитанников, развития их нравственных, интеллектуальных, эстетических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, формирования предпосылок учебной деятельности;
* обеспечения вариативности и разнообразия содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования, возможности формирования образовательных программ различных уровней сложности и направленности с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников;

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. Методика работы кружка «Занимательная математика»  направлена на освоение детьми задач образовательных областей:

* коммуникативно-личностное развитие;
* познавательно-речевое развитие;
* художественно-эстетическое развитие;
* физическое развитие.

Программа учитывает образовательные потребности и интересы воспитанников группы, членов их семей и педагогов, и ориентирована на сложившиеся традиции группы.

В соответствии с ФГОС создана предметно-развивающая среда:

* развивающие игры математического характера: «Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат» «Сложи узор», «Танграм», «Колумбово яйцо».
* игры с буквами, звуками, слогами и словами: «Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Шнур-затейник», «Читайка на шариках 1», «Читайка на шариках 2».
* универсальные игровые обучающие средства: Коврограф «Ларчик», «Игровизор».

***4. 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).
1. *Практические приемы*:
* манипуляция,
* превращение,
* складывание,
* выбор,
* показ,
* совместные действия,
* сравнение.
1. *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).

Формы организации работы с родителями:

* консультации о подборе развивающих игр для детей 4 -5 лет;
* индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
* развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей;
* совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы;
* подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
* организация «Домашней игротеки»;
* разъяснительная и образовательная работа.

Методы и приемы:

* Словесные (беседы с родителями, рассказ о работе).
* Наглядные (реклама, просмотры материалов и документов).
* Практические (показ предоставляемых услуг)

**Литература:**

1. Воскобович, В. В. Развивающие игры Воскобовича: вчера, сегодня, завтра / В. В. Воскобович // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2014.

2. Воскобович, В. В. У нас в гостях Вячеслав Вадимович Воскобович / В. В. Воскобович // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2014.

3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петрбург, 2003.

4. Монтессори М.. Дети - другие. Уникальная методика раннего развития. Монтессори М., И.: «АСТ» 2015.

5. Закирова  И. М. Студия развивающих игр "Фиолетовый лес" : [об игровой технологии В. Воскобовича] / Закирова И. М. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2009.

6. Сказка об удивительных приключениях — превращениях квадрата // Дошкольное образование. – 2005.

7. Т.Г.Харько «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.

8. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г., №1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: 2013г.

9. Харько Т.Г. «Сказки Фиолетового леса». Методика познавательно-творческого развития дошкольников. – Детство-Пресс, 2012.

10. Щербакова, Т. С. Познаем математику играя : из опыта реализации игровой технологии интеллектуал.-твор. развития детей 3-7 лет В. В. Воскобовича / Т. С. Щербакова, А. В. Мельничук // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2013.

***Краткая характеристика логических операций, доступных для детей***

***среднего возраста.***

Сравнение – относительно простая логическая операция, она заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части. Анализ проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов.

Синтез –мысленное соединение частей предмета в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете.

Упорядоченность действий – логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

Систематизация – приведение в систему, расположение объектов в определенном порядке, установление между ними определенной последовательности.

Обобщение - процесс познания, состоящий в мысленном выделении признаков, свойств предметов, явлений и объединении их на основе общности существенных черт.

Классификация –распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков.

Классификация включает такие логические действия, как:

1. выделение общего признака – основание классификации;

2. деление на классы по основанию классификации.

         Логическая связка «не» - очень важная для развития логического мышления и речи. С помощью «не» производится логическая операция отрицания (таблица 2).

**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…»; «суммируйте»; «покажите взаимосвязь»; «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 нравиться»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о …»; «подскажите критические замечания» и т.д.

Таблица 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Неделя** | **Тема занятия****и используемые игры** | **Задачи** |
| **С****Е****Н****Т****Я****Б****Р****Ь** | 2 | Диагностика детей |  |
| 3 | «Фиолетовый лес» | * Знакомить детей с окружающим миром предметно- развивающим миром (времена года, природными явлениями, животным и растительным миром).
 |
| 4 | «Кубики для Мишики»«Цветы для Дольки» |  |
| **О****К****Т****Я****Б****Р****Ь** | 1 | «В гостях у зверят цифроцирка». «Цифроцирк», «Чудо-соты»(стр.12; Т.Г.Харько  «Сказки Фиолетового леса» средний возраст) | *Образовательные:** учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»;
* упражнять в счете от 1до 5, называть цифры, располагать их  по порядку.

*Развивающие:** развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»;
* формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов.

*Воспитательные:** воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
 |
| 2 | «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат»*(стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)* | *Образовательные:** познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами;
* учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов.
* учить  складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат»

*Развивающие:** развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу);
* развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы;
* формировать умения анализировать, сравнивать.

*Воспитательные:** воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.
 |
|   | 3 | «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»            («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)*стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию*«*Коврограф Ларчик»* | *Образовательные:** 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).

*Развивающие:** формировать  понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий;
* продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память.

*Воспитательные** формировать навыки саморефлексии;

воспитывать нравственные и волевые качества. |
| 4 | «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина) | *Образовательные:*•  закреплять навык счета в пределах 5;•  учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур;•  учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».*Развивающие:*•  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.*Воспитательные:*•  формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. |
| НОЯБРЬ | 1 | «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик»)*стр.64* *Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»* | *Образовательные:** познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.)
* продолжать учить  детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик».

*Развивающие:** формировать умение 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».

*Воспитательные:** воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.
 |
| 2 | «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и  «Геовизор»)*(стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)* | *Образовательные:*•  познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе.Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена;•  учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика.*Развивающие:*•  упражнять в количественном счете, 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.*Воспитательные:*•  приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе. |
| 3 | «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт») | *Образовательные:** познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата.
* продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты  персонажей из знакомых сказок

*Развивающие:** закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры  на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы;
* побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений.

*Воспитательные:** предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.
 |
| 4 | «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф:Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)*стр. 21«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо».

*Развивающие:** развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов;
* развитие пространственного  и логического мышления, воображения;
* активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения».

*Воспитательные:** воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.
 |
| ДЕКАБРЬ | 1 | «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный)*стр. 23* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины);
* учить   приёму конструирования фигуры «башмачок», используя  алгоритм сложения  и план действий.

*Развивающие:** развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей,
* продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление;
* формировать планирующую функцию речи.

*Воспитательные:** воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы.
 |
| 2 | «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат»)*стр. 25* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** закреплять представления о транспорте, его видах;
* упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты».

*Развивающие:** развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения;
* тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука).

*Воспитательные:*воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. |
| 3 | «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)*стр. 27«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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».

*Развивающие:** развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих;
* продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».

*Воспитательные:** воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.
 |
| 4 | «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)*Стр.34* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:** развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу;
* формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и  изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом.

*Воспитательные:** воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).
 |
| ЯНВАРЬ | 1 | «Как кораблик попал в шторм»(«Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»*стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета.

*Развивающие:** развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»;
* тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука».

*Воспитательные:** воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.
 |
| 2 | «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат»)*1 игровая ситуация*«Загадочный конверт»*2 игровая ситуация* «Портреты друзей» | *Образовательные:** познакомить с новой игрой «Танграм»;
* учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1;

*Развивающие:** развивать  игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения);
* упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор;
* упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи.

*Воспитательные:** воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.
 |
| ФЕВРАЛЬ | 1 | «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки»)*3 игровая ситуация* «Волшебный зоопарк (звери)»*4 игровая ситуация* «Волшебный зоопарк (птицы)»*«Методика ознакомления с игрой»**(распечатка)* | *Образовательные:** 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.

 *Развивающие:** развивать  умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения;
* развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо);
* закреплять умение  наклеивать полученное изображения на лист.

*Воспитательные:** формировать  доброжелательные отношения между  педагогом и детьми.
 |
| 2 | «Найди фигуру»  («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42) | *Образовательные:** учить находить среди деталей игры «Танграм»  соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера, расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не»;
* продолжать учить детей  создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду.

*Развивающие:** развивать  у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть  противоположные свойства в предметах

*Воспитательные:** формировать умение слушать и слышатьзадание взрослого до конца.
 |
| 3 | «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат»)*Стр. 49 и стр. 158* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:* * развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
* развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов.

*Воспитательные:** воспитывать интерес к конструктивной деятельности;
* воспитывать наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах.
 |
| 4 | «Волшебные превращения счетных палочек» | *Образовательные:** учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением;
* упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек);

*Развивающие:** развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность;
* способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач.

*Воспитательные:** развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей.
 |
| МАРТ | 1 | «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор»*Стр. 60* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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»);

*Развивающие:** развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать.

*Воспитательные:** воспитывать произвольность поведения, волевые качества.
 |
| 2 | «Как малыш Гео нашел грибы» ««Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»)*Стр. 65* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:** 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;

*Воспитательные:** продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.
 |
| 3 | «Как Медвежонокс Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудо-соты», «Танграм»)*Стр. 67* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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 обозначениям и  с отрицательной частицей «не»;

*Развивающие:** развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой;
* помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности.

*Воспитательные:** воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач, работать в парах.
 |
| 4 | «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике  Плюх-Плюх» («Кораблик  Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо»)*Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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».

*Развивающие:** развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку;
* продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества.

*Воспитательные:** развивать коммуникативные  навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам.
 |
| АПРЕЛЬ | 1 | «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат»,  «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо»)*Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** упражнять в нахождении геометрических фигур по форме;
* учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо».

*Развивающие:** развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу;
* формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания.

*Воспитательные:** поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр;
* развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.
 |
| 2 | «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («»Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор»)*Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:** 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.

*Воспитательные:** воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь.
 |
| 3 | «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», » пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт»)*Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:** развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»;
* развитие мелкой моторики рук.

*Воспитательные:** формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение.
 |
| 4 | «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм»)*Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:** развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию;
* развивать целостное восприятие, устойчивость внимания.

*Воспитательные:** развивать инициативность, самостоятельность
* продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата
 |
| МАЙ | 1 | «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик»)*Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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.

*Развивающие:** 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.

*Воспитательные:** поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.
 |
| 2 | «Как друзья играли с Крутиком  По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки») | *Образовательные:** 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).

*Развивающие:** развивать любознательность и пытливость;
* стимулировать детей к проговариванию своих действий;
* развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей.

*Воспитательные:** развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность.
 |
| 3 | «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)*Стр. 109 «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** закреплять умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, менять пространственное положение флажков в зависимости от задания;
* упражнять в нахождении предметов по высоте.

*Развивающие:** 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)

*Воспитательные:** воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.
 |
| 4 | «Как ГалчонокКаррчик помогал Пчелке Жуже» («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»)*Стр. 114  «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** 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);

*Развивающие:** 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.

*Воспитательные:** стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр.
 |
|   | 5 | «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»  (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»)*Стр. 118  «Сказки Фиолетового леса»* | *Образовательные:** продолжать учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера);
* учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного)

*Развивающие:** 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.

*Воспитательные*:* продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата.
 |

Таблица 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Игры** | **Цель** |
| 1. «Цифроцирк» | * Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.
* Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.
* Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.
* Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.
* Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.
 |
| 2.  «Чудо-соты» | * Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.
* Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.
* Развитие познавательных и творческих способностей, совершенствование процессов логического мышления.
* Знакомство  с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.
 |
| 3.  «Кораблик Плюх-Плюх» | * Совершенствование интеллекта.
* Тренировка мелкой моторики рук.
* Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа.
* Развитие умений решать логико-математических задач.
 |
| 4.  «Чудо-цветик» | * Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей).
* Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу.
* Формирование умения анализировать, сравнивать.
* Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей.
* Развитие мелкой моторики рук.
 |
| 5. «Прозрачныйквадрат» | * Знакомство  с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.
* Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения.
* Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность.
* Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры,  созданию образов объектов по собственному замыслу.
 |
| 6. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) | * Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.
* Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур,  алгоритмов сложения предметных форм.
* Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур.
* Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.
 |
| 7.Эталоны цвета «Лепестки» | * Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом.
* Формирование умения  отсчитывать нужное количество и определять порядковый номер.
* Знакомство  с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между).
* Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.
 |
| 8. «Прозрачная цифра» | * Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность.
* Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок.
* Усвоение  знаний о том, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами.
* Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти.
* Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.
* Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического  мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.
 |
| 9. «Геовизор» | * Развитие интеллектуальной сферы.
* Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач.
* Развитие внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук.
* Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.
 |
| 10.«Игровизор» | * Совершенствование психических процессов  и развитие математических представлений, знакомство  с предметным и природным миром.
* Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать  разнообразные фигуры.
* Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. Готовить детей к простейшему программированию.
 |
| 11. «Шнур-затейник» | * Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения.
* Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.
 |
| 12. «Геоконт» | * Развитие сенсорных и познавательных способностей, умения называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, освоение цветов радуги.
* Развитие умения самостоятельно создавать образцы объектов.
 |