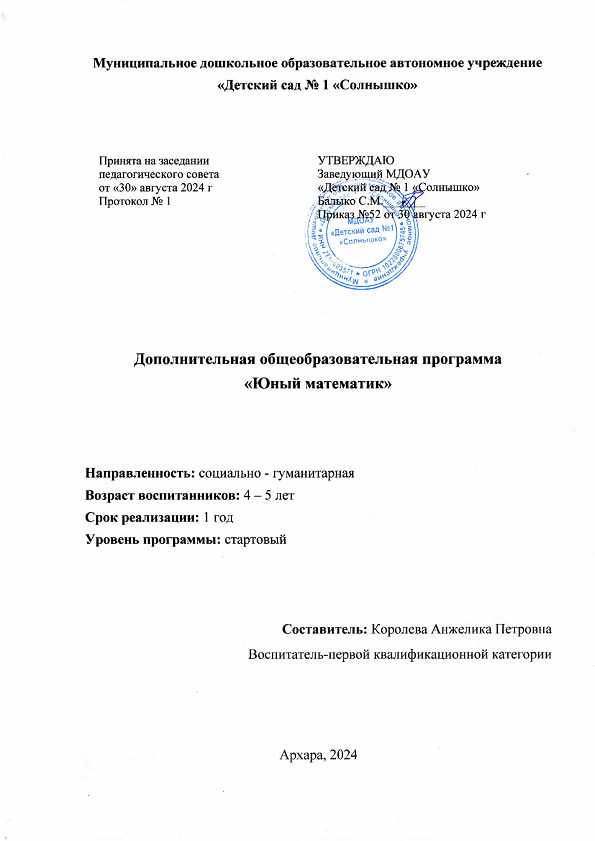
****

**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. |
| Н  О  Я  Б  Р  Ь | 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. |
| Д  Е  К  А  Б  Р  Ь | 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). |
| Я  Н  В  А  Р  Ь | 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. |
| Ф  Е  В  Р  А  Л  Ь | 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. |
| М  А  Р  Т | 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. |
| А  П  Р  Е  Л  Ь | 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 |
| М  А  Й | 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. «Прозрачный  квадрат» | * 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. |