

НЕФТЕЮГАНСКОЕ РАЙОННОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА – ДЕТСКИЙ САД «ТЕРЕМОК»

**ПРИНЯТО:**

Педагогическим советом  
протокол №1  
от «29» августа 2017г.



**УТВЕРЖДАЮ:**

Заведующий НРМ ДОБУ  
«ЦРР – д/с «Теремок»  
Р.О. Сазонова  
Приказ №99-О от 01.09.2017г.

**Дополнительная образовательная программа  
«Развивающие игры»**

**Срок реализации: 4 года**

**Автор - составитель:**

**Якупова Эльвера Равильевна**

**Воспитатель**

**гп. Пойковский, 2017г.**

## Содержание:

1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Цель и задачи реализации Программы	5
1.2.	Принципы и подходы к формированию Программы	5
1.3.	Значимые для реализации Программы характеристики	6
1.4.	Планируемые результаты	7
1.5.	Срок реализации, формы и режим	7
2.	Учебный план по реализации Программы	12
2.1.	Содержание Программы	12
2.2.	Педагогическая диагностика	15
2.3.	Условия реализации Программы. Материально-техническое обеспечение	15
2.4.	Взаимодействие с родителями	15
2.5.	Список литературы	15
Перспективный план занятий (Приложение 1)		16

## 1. Пояснительная записка

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом развития ребёнка, когда возникают основы личности, складывается воля и произвольное поведение, активно развивается воображение, творчество, общая инициативность. Однако все эти важнейшие качества формируются не в учебных занятиях, а в ведущей и главной деятельности дошкольника – в игре.

«Маленькие дети... играют, как птица поёт». В жизни дошкольников игры занимают самое большое место, – отмечала Н. К. Крупская. Игра есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребёнка, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, инициатива. Игра для них – учёба, игра для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания».

Игра – это самое главное в жизни ребенка, благодаря игре ребенок лучше осваивает учебную программу и познает мир. Но самое главное игра должна увлекать, она должна соответствовать интересам детей, только тогда она сможет привить интерес к познанию, будет развивать, и обучать детей.

Сегодня в дошкольной педагогике актуальным является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, обладают адекватной самооценкой, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Где игра является игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка.

Данная дополнительная общеобразовательная программа «Развивающие игры» соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует: формированию и развитию творческих и интеллектуальных способностей воспитанников.

Дополнительная образовательная программа «Развивающие игры» НРМ ДОБУ «ЦРР д/с – «Теремок» направлена на повышение качества образования детей в процессе реализации ООП ДОУ.

Дополнительная общеобразовательная программа «Развивающие игры» (далее – «Программа») разработана согласно требованиям следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от

29 мая 2015 г. N 996-р)

Данная программа имеет педагогическую направленность. Программа направлена на:

- формирование развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуальном, творческом и математическом развитии.

### ***Актуальность и педагогическая целенаправленность***

Программа «Развивающие игры» выстроена на основе игровой технологии интеллектуально - творческого развития детей 3-7 лет Воскобовича В.В., включают в себя работу с логическими блоками Дьенеша, цветными палочками Х.Кюизенера, лабиринты, головоломки и другие развивающие игры.

Программа представлена в виде системы работы представленной в виде тематического планирования рассчитанной на четыре года обучения, которая обеспечивает разностороннее развитие детей в возрасте 3-7 лет. Занятия проводятся со всеми детьми группы, без какого - либо отбора, один раз в неделю после дневного сна. Программа составлена с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Содержание программы определяет развивающие игры. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения. Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно определяется предматематическая подготовка дошкольников, ознакомление их с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребёнка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Игра в детском возрасте – норма, ребёнок должен играть, даже если он делает самое серьёзное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Развивающие игры стали особо актуальны в связи с реорганизацией всей системы образования в нашей стране, когда игра вновь стала рассматриваться в качестве одного из важных средств обучения, развития и воспитания ребёнка. В развивающих играх скрыта возможность самостоятельно находить ответы на многие вопросы: в чем гармония сочетания фигур, как обеспечить трансформацию цветов и форм одновременно, изменить форму игрового устройства и т.д. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально – творческого потенциала ребёнка. Я.А.Каменский считал, что игра – не только вид деятельности дошкольника, но и средство его умственного и нравственного развития и воспитания.

## 1.1. Цель и задачи реализации Программы

**Цель программы:** развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, и формирование стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр Воскобовича, логическими блоками Дьенеша, цветными палочками Х.Кюизенера, лабиринтами, головоломками.

**Основными задачами программы являются:**

**Обучающие:**

- Формировать приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
- Формировать общеучебные умения и навыки (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.)
- Обогащать игровой опыт каждого ребенка, повышать влияние игры на его развитие.

**Развивающие:**

- Развивать речь, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Развивать умения элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, взаимоотношения с окружающими (сверстниками и взрослыми).
- Развивать познавательный интерес, желание и потребность узнать новое.
- Развивать воображение, креативность мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.

**Воспитательные:**

- Воспитывать самостоятельность при решении учебных и практических задач.

В контексте познавательного развития решаются также задачи математического образования детей дошкольного возраста:

1. Углубить представления о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени.
2. Закрепить умения и навыки в счете, вычислениях, измерениях.
3. Закрепить детьми математические терминологии.
- 4.

## 1.2. Принципы и подходы к формированию Программы

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, весёлым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребёнок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

В основе организации работы с детьми лежит система дидактических принципов:

1. Принцип целостного представления о мире: при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
2. Принцип индивидуализации: на занятиях создаются условия для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребёнка, так и педагога;
3. Принцип минимакса: обеспечивается возможность продвижения каждого ребёнка своим темпом;
4. Принцип вариативности: у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
5. Принцип творчества: процесс обучения сориентирован на приобретении детьми собственного опыта творческой деятельности;
6. Принцип гуманистичности: ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития детей.

### **1.3. Значимые для реализации Программы характеристики**

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Именно сочетание субъективной ценности игры для ребёнка и объективного развивающего значения делает игру наиболее подходящей формой организации жизни детей, особенно в условиях общественного дошкольного воспитания.

Детская игра - вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых отношений между ними, направленный на ориентировку и познание предметной деятельности, одно из средств физического, психического, умственного и нравственного воспитания детей. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребёнка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но дело не в «многознании». Гораздо важнее выработать у ребёнка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Существенное значение для умственного развития детей имеет

приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе. В математике логическая строгость и стройность умозаключений призвана воспитывать общую логическую культуру мышления; и основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации.

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

#### **1.4. Планируемые результаты**

Согласно ФГОС ДО, результаты освоения ООП представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования, которые представляют собой социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка на этапе завершения уровня дошкольного образования.

В соответствии поставленными задачами ООП и целевыми ориентирами предлагаемыми ФГОС ожидаются следующие результаты: развитие познавательных процессов детей, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению; воспитание творческой личности, у которой в достаточной мере будут развиты способность к рациональной организации деятельности, к сотрудничеству.

##### **Ожидаемые результаты для детей младшего возраста:**

1. Знает и называет величину предмета (высокий - низкий, длинный-короткий, широкий-узкий, толстый-тонкий, большой-маленький);
2. Знает и называет цвета;
3. Различает и называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник), составляет из них предметные формы;
4. Умеет последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;
5. Ориентируется в количестве предметов;
6. Сравнивает предметы по форме и размеру;
7. Самостоятельно придумывает и складывает предметные силуэты из частей геометрических фигур, соотносит реальное изображение со схемами; понимает пространственные отношения (слева, справа, между, посередине)
8. Определяет предмет по его части;
9. Различает предметы по размеру (шире-уже), сравнивает их, находит связь между предметами по размеру, употребляет слова «такой же», «как», «не такой»;
10. Располагает предметы в пространстве (один выше другого или один под

- другим);
11. Самостоятельно придумывает и составляет силуэты из нескольких геометрических фигур.

**Ожидаемые результаты для детей среднего возраста:**

1. Ребёнок правильно называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник);
2. Умеет сгруппировать предметы по форме (круглые, треугольные, квадратные, овальные);
3. Правильно называет структурные компоненты геометрических фигур;
4. Правильно ориентируется в игровой ситуации, самостоятельно может увеличить или уменьшить количество предметов;
5. Легко ориентируется в пространстве, владеет необходимыми речевыми навыками;
6. Ориентируется во временных ситуациях;
7. Выполняет счёт до 10, понимает итог счета как количество предметов;
8. Умеет группировать предметы по заданным признакам; умеет соотносить число с количеством предметов (понимает количественное значение числа);
9. Составляет сюжетные картинки по замыслу;
10. Умеет конструировать предметы с опорой на схему;
11. Умеет группировать предметы по форме;
12. Умеет складывать предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку;
13. Умеет ориентироваться на плоскости зрительно с помощью словесного диктанта;
14. Знает цвета радуги;
15. Умеет обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

**Ожидаемые результаты для детей старшего дошкольного возраста:**

1. Правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);
2. Умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
3. Умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
4. Умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
5. Умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
6. Умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
7. Умеет составлять целое из частей;
8. Умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
9. Понимает пространственные отношения;
10. Умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
11. Конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
12. Умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;
13. Умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);



14. Считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

### **Ожидаемые результаты для детей подготовительной группы:**

1. Правильно называет геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапеция) и тела (куб, шар, цилиндр, конус);
2. Называет их структурные компоненты (сторона, угол, вершина);
3. Умеет конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
4. Самостоятельно придумает фигуры и силуэты и складывает их из заданных частей; - умеет составлять целое из частей;
5. Владеет навыками счета в прямом и обратном порядке до 20 и более;
6. Свободно пользуется меркой, может сравнивать результаты измерений, понимает зависимость результата измерения от величины условной мерки;
7. Ориентируется по плану и выполняет задание последовательно;
8. Умеет определять время при соответствующем расположении стрелок на часах;
9. Считает единицами, парами, тройками, успешно досчитывает до заданного числа;
10. Читает правильно по слогам;
11. Умеет на ощупь определять геометрические фигуры и составлять из них различные силуэты; - умеет рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки;
12. Умеет складывать объёмные и плоскостные фигуры;
13. Умеет решать логико-математические задачи;
14. Умеет делить целое на равные и неравные части;
15. Понимает отношение целого и части; составляет сюжетные картинки из частей геометрических фигур

### **1.5. Срок реализации, формы и режим занятий**

Программа «Развивающие игры» выстроена на основе игровой технологии интеллектуально - творческого развития детей 3-7 лет Воскобовича В.В., включают в себя работу с логическими блоками Дьенеша, цветными палочками Х.Кюизенера, лабиринты, головоломки и другие развивающие игры.

Программа представлена в виде системы работы представленной в виде тематического планирования рассчитанной на четыре года обучения обеспечивает разностороннее развитие детей в возрасте 3-7 лет, Занятия в проводятся со всеми детьми группы, без какого - либо отбора, один раз в неделю после дневного сна.

Программа составлена с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Занятия в проводятся со всеми детьми группы, без какого- либо отбора, один раз в неделю после дневного сна. Программа предполагает проведение одного занятия в неделю, в месяц – четыре занятий, в год-32. Обучение детей происходит поэтапно: Формы проведения занятий: - логико-математические игры; - интегрированные занятия.

Знакомство детей с новой игрой осуществляется по следующим этапам:

- 1 год обучения – 3-4 года,
- 2 этап – 4-5 лет,
- 3 этап – 5-6 лет,
- 4 этап - 6-7 лет.

Для начала усвоения программного материала к воспитанникам не предъявляются определенные требования. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду. При этом, если ребёнок ранее не посещал занятия, то на любом этапе обучения он может начать их посещать. Программа рассчитана как на слабых в своём развитии детей, так и на одарённых, при этом темпы их движения по программе будут разными.

Структура занятия

1. Этап внесение новой игры. Цель: знакомство с новой игрой, её особенностями и правилами.
2. Собственно игра. Цель: развивать познавательные процессы, мыслительные операции, игровые действия.
3. Самостоятельная игра детей. Цель: развивать творческие способности, воображение, способность к конструированию и моделированию.

Содержание работы с детьми строится в соответствии с возрастными особенностями и представлено в тематическом планировании.

### **Младший возраст (от 3 до 4 лет)**

Занятия проводятся 1 раз в неделю, длительность занятия 15 минут.

На первом году у детей происходит постепенное развитие и формирование игрового опыта каждого ребёнка, открываются новые возможности игрового мира, пробуждается интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками; развиваются сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины); развивается глазомер, мелкая моторика рук, психические процессы (внимание, воображение, мышление); учатся называть отрезки, простейшие геометрические фигуры; осваивают цвета радуги; приёмы сложения фигур; учатся конструировать простые плоскостные фигуры; в процессе выполнения игровых заданий

и складывают одноцветные фигуры (конструировать геометрические фигуры красного, жёлтого, синего и зелёного цветов); находят геометрические фигуры на прозрачных пластинках и объединяют их в группы; конструируют квадрат из двух-трёх геометрических фигур; складывают из пластинок простые фигуры (ёлочку, домик); - учатся сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок; усваивают состав чисел 2,3,4,5; учатся конструировать предметы из частей по образцу.

### **Средний возраст (от 4 до 5 лет)**

Занятия проводятся 1 раз в неделю, длительность занятия 20 минут.

На втором году у детей обогащается самостоятельный игровой опыт; развиваются все компоненты детской игровой деятельности; учатся называть отрезки, знакомятся с вертикальными и горизонтальными прямыми линиями, пересекающимися линиями; учатся называть отрезки ломаной линии; рисовать на листе отрезки по заданным точкам; конструировать плоскостные фигуры, конструировать объёмные фигуры, складывать фигуры по схемам сложения, складывать узоры из геометрических фигур; развивается умение различать и

называть цвет, форму, составлять по схеме фигуры из частей; учатся увеличивать и уменьшать количество предметов, ориентироваться в пространстве, во временных понятиях; развиваются навыки счета до 10, учатся группировать предметы по заданным признакам.

### **Старший возраст (от 5 до 6 лет) Старшая группа**

Занятия проводятся 1 раз в неделю, длительность 25 минут.

У детей обогащаются игровой опыт, повышаются влияние игры на его развитие; развиваются познавательные способности (память, воображение, речь), творческие способности (воспроизведение нетипичных изображений предметов); освоению геометрические фигуры и их структуру, модели фигур и предметов; развиваются умения выкладывать «волшебными резиночками» углы разного типа по схеме, по образцу, по словесному заданию, учатся зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле (прямой угол, острый угол, тупой угол, вершина угла и его стороны); развиваются умения складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого; учатся конструировать по схемам фигуру: «котёнок», «ворон», «черепаха» (игра «Квадрат Воскобовича»); учатся конструировать девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре из разных; складывают квадрат из треугольников (игра «Прозрачный квадрат»); - развиваются умения конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным); познают принцип образования чисел второго порядка; - развиваются навыки счета (прямого и обратного).

### **Старший дошкольный возраст (от 6 до 7 лет) Подготовительная группа**

Занятия проводятся 1 раз в неделю, длительностью 30 минут.

У детей развиваются познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое; наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности; формируются базисные представления об окружающем мире; математические речевые умения; развиваются умение конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным); самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей; закрепляют знание основных признаков геометрических фигур и тел; обучаются количественному и порядковому счёту до 20 и более; учатся понимать отношение целого и части; развиваются сенсорные способности и психические процессы; вызвать интерес к решению сложных интеллектуальных задач; развиваются пространственные и временные представления; развиваются способности ориентироваться в звуковой стороне речи (делать звуковой анализ слов, давать качественную характеристику звукам, составлять звуковые модели слов из цветных фишек, подбирать к различным звуковым моделям соответствующие слова); знакомятся со знаковой системой языка (с буквами русского алфавита, принципом позиционного, послогового и слитного чтения).

## **2. Учебный план по реализации Программы**

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и

организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 -14, пункт 8.3,)

Объем учебной нагрузки по программе (количество занятий)

Начало учебного года – сентябрь

Окончание учебного года – май

Возрастная группа	Количество часов в неделю	Количество часов в год
Вторая младшая группа	1/15 мин	32
Средняя группа	1/20 мин	32
Старшая группа	1/25 мин	32
Подготовительная группа	1/30мин	32

## 2.1. Содержание программы

Программа включает в себя следующий методический материал:

### 1. Игры Воскобовича

Целью игр Воскобовича В.В. является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей. Эти игры - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление. В каждой развивающей игре Воскобовича можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Игры дают ребёнку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Волшебного квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-

головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки.

## **2. Логические блоки Дьенеша**

Игры – занятия с блоками Дьенеша позволяют ребенку овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, способности к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению, Игры с блоками способствуют развитию координации движений, развитию речи. Дети начинают использовать более сложные грамматические структуры предложений в речи на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов. Способствуют развитию внимания, памяти, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышек развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малышки создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно - схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

## **3. Палочки Х.Кюизенера.**

Игры с палочками Кюизенера проводятся в системе, они служат для выработки навыков счета, измерения, вычислений, выполнение разнообразных практических действий. Использование чисел в цвете позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счета и измерения. Выделение цвета и длины палочек поможет детям освоить ключевые для их возраста средства познания – сенсорные эталоны (эталон цвета, размера) и такие способы познания, как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, ширине, высоте). Характером математического материала определяется его назначение: развивать у детей общие умственные, логические и математические способности. Понимая, какое значение имеет развитие логико-математическое мышление у детей дошкольного возраста, важно ребенка не только научить сравнивать, вычислять и

соизмерять, но и рассуждать, делать свои выводы, аргументировать свои ответы, находить путь решения той или иной задачи. Используя в играх геометрический материал, у детей развиваются не только логика, но и творческое воображение, конструктивные навыки, зрительная память.

С помощью цветных палочек Х.Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала - абстрактность, универсальность, высокая эффективность.

Палочки Х.Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету. Палочки Х.Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

#### **4. Головоломки и лабиринты.**

Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивость.

### **2.2. Педагогическая диагностика**

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов: 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»; «Развивающие игры Воскобовича» - сборник методических материалов.

### **2.3. Условия реализации программы**

Кружковая работа организуется в группе, оборудованном в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами. Средства реализации программы: Комплекты развивающих игр Воскобовича, Дьенеша, Кюизенера, сказочные герои фиолетового леса, головоломки, столы и стулья, шкафы для хранения игр.

Игры: игра-конструктор «Геоконт», «Читайка на шариках», «Конструктор букв», «Конструктор цифр», «Теремки Воскобовича» игры-шнуровки «Ромашка», «Снеговик», «Яблонька», «Парус», «Счетовозик»; «Складушки», «Математические корзинки», «Кораблик «Плюх-Плюх», головоломка «Чудо-крестики» №1; №2; №3, «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), («Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Игровизор», «Шнур затейник», «Чудо-крестики», «Забавные цифры», «Шнур – затейник», «Чудо-соты», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки», «Прозрачный квадрат», «Змейка», «Логоформочки 3», «Блоки

Дьенеша», «Палочки Кюизенера», головоломки - «Танграм», «Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Листик», «Вьетнамская игра», игра «Змейка» «Нетающие льдинки Озера Айс» «Лабиринты», «Волшебная восьмерка», «Прозрачная цифра», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат» «Сложи узор», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Читайка на шариках 1», «Читайка на шариках 2», «Игровизор», Коврограф «Ларчик».

## **2.4. Взаимодействие с родителями**

### Формы организации работы с родителями:

1. Мастер-класс по изготовлению игр;
2. Консультации о подборе развивающих игр для детей 3 -7 лет;
3. Индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
4. Развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей;
5. Совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы;
6. Подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
7. Организация «Домашней игротеки»;
8. Разъяснительная и образовательная работа.

### **Ожидаемым результатом в работе с родителями является:**

1. Повышение педагогической культуры родителей.
2. Формирование интереса к развивающим играм.

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей в дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

## **2.5. Список литературы:**

1. Харько Т. Г., Воскобович В.В. « Сказочные лабиринты игры» « Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет»- СПб,2009 г.
2. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ,- Воронеж. 2009
3. Финкельштейн, Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 46 с.: ил.;
4. Финкельштейн, Б.Б. «Страна блоков и палочек» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 24 с.: ил.;
5. Воскобович, В.В. Развивающие игры [Текст] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
6. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» [Текст] / В.В.

Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с.;

7. «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера» (для работы с детьми 3 – 7 лет) под редакцией В. П. Новиковой, Л. И. Тихоновой.

8. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2006.

9. Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть». Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»; 2015. - 12 с.: ил.

Приложение №1

### Планирование работы с детьми с 3 – 4 лет.

№	Тема	Задачи
Сентябрь		
1.	«Прогулка по морю на кораблике «брызг-брызг» Материал: «Кораблик Плюх – плюх»	Познакомить с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт, определение пространственных отношений (1-3)
2.	«Разноцветный кораблик «брызг-брызг» Материал: «Кораблик Плюх – плюх»	Научить определять цвета; научить сортировать предметы, с учетом количества, цвета и размеров; сформировать начальные математические представления; развивать тактильную восприимчивость и мелкую моторику.
Октябрь		
3.	«Сказка о палочках» Материал: «Счетные палочки Кюизенера»	Познакомить детей с палочками Кюизенера как с игровым материалом. Помочь детям сориентироваться в данном материале. Выявить начальные знания группы детей, уровни того или иного ребенка. Обратить внимание детей на свойства палочек: найди и покажи такую же палочку, как у меня; найди самую длинную или короткую палочку; укажи из палочек каких цветов построен дом или дорога
4.	«Тайна ворона Метра или сказка об удивительных превращениях квадрата» Материал: «Волшебный квадрат» (двухцветный)	Знакомить детей с игрой Воскобовича «Волшебный квадрат» (двухцветный), с представлением детей о квадрате в виде цвета, формы, сгибании квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника заданного цвета, образное название формы («как шоколадка»), определение цвета; развивать умение конструировать простых плоскостных и объёмных фигур; воспитывать интерес к математическим играм
5.	«Путешествие в квадратную страну» Материал: «Волшебный квадрат» (двухцветный)	Продолжать знакомить детей с игрой Воскобовича «двухцветный квадрат», с представлением детей о квадрате в виде цвета, формы, сгибании квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника заданного цвета, образное название формы («как шоколадка»), определение цвета; Учить детей складывать фигуры «домик» разного цвета по образцу взрослого.
6.	«Конструирование геометрических фигур» Материал: «Геоконт», «Счетные палочки Кюизенера»	Закрепить у детей знания о геометрических фигурах, о их свойствах. Упражнять в конструировании геометрических фигур с помощью палочек.



Ноябрь		
7.	«Волшебная игра» Материал: «Геоконт конструктор»	Знакомить детей с игрой Воскобовича, научить запоминать цвета, формы; развивать моторику рук;
8.	«Умелые лапки» Материал: «Геоконт конструктор»	Учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу
9.	«Путешествие в игру Воскобовича» Материал: «Логоформочки 3»	Продолжать знакомить детей с игрой Воскобовича «Логоформочки 3»; учить детей сравнению геометрических фигур по цвету (красный, зелёный) и форме (круг, квадрат, треугольник); развивать мыслительные процессы у детей; воспитывать интерес к математическим играм
10.	«Путешествие в игру Воскобовича» Материал: «Логоформочки 3»	Продолжать знакомить детей с игрой Воскобовича «Логоформочки 3»; закреплять умение детей выкладыванию горизонтального ряда из них по простому алгоритму (пространственное положение трёх фигур относительно друг друга), составлять геометрические фигуры из двух частей; учить детей самостоятельно составлять силуэты из двух частей по образцу, конструирование контуров за счёт перемещения частей в пространстве; развивать мыслительные процессы у детей; воспитывать интерес к математическим играм.
Декабрь		
11.	«Новогодние приключения» Материал: «Ёлочка»	Знакомить игрой; развивать способности группировать предметы по цвету и величине.
12.	«Путешествие в игру Воскобовича» Материал: «Логоформочки 3»	Закреплять умение детей играть с игрой Воскобовича «Логоформочки 3», самостоятельно составлять силуэты из двух частей по образцу, конструирование контуров за счёт перемещения частей в пространстве; развивать мыслительные процессы у детей; воспитывать интерес к математическим играм;
13.	«Путешествие по железной дороге» Материал: «Счетные палочки Кюизенера»	Развивать способности группировать предметы по цвету и величине, знакомство с пространственными отношениями (слева, справа, сверху, внизу, на, под, рядом, сбоку) с помощью палочек Кюизенера.
14.	Головоломка «Листик»	Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты. Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность. Развивать мелкую моторику.
Январь		

15.	«Волшебные шнурки» Материал: «Шнур-затейник»	Познакомить с игрой, чтение сказочной истории, развивать мелкую моторику пальцев; знакомство с приёмом отгибания шнуром «кнопки». Знакомство с приёмом закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку». Познакомить со схемами «Шнура-затейника»; плетение из двух шнуров. Воспитывать умение выполнять творческие задания.
16	Игра головоломка «Танграм»	Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты. Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность.
17.	«Волшебники» Материал: «Шнур-затейник»	Продолжать работать по схемам «шнура-затейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки прокладывают «стёжки-дорожки», плетут узоры из двух- трёх шнурков; Затем вышивают слова, меняя в них по одной букве , отгадывание загадок
18.	«Цветные фигуры и превращения» Материал: «Блоки Дьенеша», игры «Цепочка», «Раздели фигуры»	Знакомство с игрой. Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки
<b>Февраль</b>		
19.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Игры «Цепочка», «Раздели фигуры», учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блок
20.	«Волшебная поляна цветов» Материал: «Чудо-цветик»	Познакомить с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудо- цветика; складывание из лепестков 2х,3х,4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать). Развивать умение составлять число из двух меньших в пределах 5, соотносить число, количество, цифру. Воспитывать стремление к решению новых задач познания.
21.	Головоломка «Листик»	Развивает глазомер ребенка, восприятие им формы, зрительно-моторную координацию, пространственное мышление и воображение.
22.	«Волшебная поляна цветов» Материал: «Чудо-цветик»	Закрепить понятие целого и части: возьми в руки детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т. д. (закрепить состав числа) Определение на ощупь деталей головоломки;
<b>Март</b>		
23.	«Чудесные превращени» Материал: «Чудо - соты»	Знакомить детей с игрой. Помочь детям освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу, развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Учить находить детали по определённым признакам

24.	«Волшебные пластиночки» Материал: «Прозрачный квадрат»	Познакомить с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются обыкновенные льдинки от «нетающих»?; учить сортировать пластины по группам: треугольники, четырёхугольники, многоугольники и называть их количество; учить конструировать квадраты из треугольников. Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треугольник, четырёхугольник, прямоугольник, трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра «кто быстрее сложит девять одинаковых и из разных фигур»
25.	«Чудесные превращения цифр» Материал: «Прозрачная цифра»	Познакомить детей с игрой. Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок. Учить детей конструировать цифры, сначала разноцветные, а затем одноцветные.
26.	«Волшебные веревочки» Материал: «Ларчик»	Выкладывание на ковролине верёвочками фигур, дети должны придумать название предметам, похожим на данные фигуры. Развивать пространственные отношения: рядом, между, за...Игра «Забавные цифры» (дети считают на карточках предметы и обозначают цифрой)
Апрель		
27.	«Задания Паука Юка» Материал: «Геоконт»	Продолжать выполнять задания Паука Юка: Выложить на «Геоконте» прямоугольник и разделить его сначала на четыре равные, а затем неравные части. На какие геометрические фигуры разделили фигуру? Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу
28.	«Волшебные превращения» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, плоскостные геометрические фигуры, «Чудо-соты»	Познакомить детей с возможностью придумывания детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа развивать фантазию, воображение, упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики.
29.	«Путешествие в игру Воскобовича «Чудо – крестики 1» Материал: «Чудо – крестики 1»	Знакомить детей с игрой Воскобовича «Чудо – крестики 1»; учить детей умению конструировать фигуры – головоломки из двух, трёх, четырёх частей по простому алгоритму; развивать мыслительные процессы и сенсомоторные навыки у детей
30.	«Загадки Краб Крабыча» Материал: «Чудо – крестики 1»	Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; складывание не цветной полянки; игра «Волшебный мешочек»

Май		
31.	Итоговое занятие «Поможем лесным жителям»	Закрепить знания игр; умения создавать образы с помощью игр В.В.Воскобовича, Кюизенера, Дьенеша, развивать мелкую моторику; воспитывать желание помогать.
32.	Диагностика	Выявление уровня развития познавательных следующих процессов: развитие внимания, памяти, восприятия, воображения, мышления.

### Планирование работы с детьми с 4-5 лет.

№	Тема	Задачи
<b>Сентябрь</b>		
1.	«Путешествие к Лопушку и Гусеничке» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Цветные карточки», «Забавные цифры», цветные верёвочки, «Чудо-крестик2»	Познакомить детей со сказочной страной, через введение их в игровой замысел, развивать геометрическое и пространственное воображение, расширять представление о числе и цифре, развивать мелкую моторику руки, тактильно-осознательные анализаторы.
2.	«В гости к малышу Гео» Материал: палочки Кюизенера, «Логоформы - 5», «Шнур - затейник», схемы-таблицы, Мальчик Гео (кукла)	Закрепить состав числа, учить соотносить палочку с цифрой, формировать навыки ориентировки в пространстве и на плоскости; упражнять в составлении логоформ с опорой на эталоны (геометрические фигуры); развивать мелкую моторику рук; воспитывать стремление оказывать помощь другим, которые оказались в трудной ситуации.
<b>Октябрь</b>		
3.	«Строим дорожки с палочек» Материал: Счетные палочки Кюизенера	Учить различать и группировать палочки по цвету, осваивать эталоны цвета и их названия, использовать в речи слова: такая же, одинаковые, одинаковые по цвету и длине и т.д. развивать зрительный глазомер, учить понимать поставленную задачу, формировать навык самоконтроля и самооценки. Ребёнку предлагается выбрать цвет и строить дорожку (белую, голубую) и т.д.
4.	«Волшебники» Материал: «Шнур – затейник»	Развивать творческое мышление; формировать умение с помощью шнура «вышивать» узор; развивать умение конструировать предметные формы по схемам; воспитывать интерес к развивающими играми Воскобовича.
5.	«В городе Говорящих попугаев» Материалы: «Волшебная восьмерка», персонажи Фиолетового леса, блоки Дьенеша, игра «Лепестки»	Учить складывать цифры из палочек и слов считалки, развивать логическое мышление, умения составлять цифры, координацию в системе «рука-глаз», учить классифицировать по цвету, форме, размеру, развивать воображение воспитывать усидчивость, умение доводить начатое дело до конца.

6.	«Школа волшебства» Материал: «Геоконт», «Геовизор»	Развивать процесс внимания, операции логического и творческого мышления, воображение, речь, учить рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, конструировать геометрические фигуры и различные формы, развивать творческие способности и самостоятельность.
Ноябрь		
7.	«На поляну Чудесных цветов» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, кораблик «брызг-брызг», игра «Лепестки», «Чудо-крестик2»	Развивать математические представления о цвете, высоте предметов, условной мерке (флажке), количественном и порядковом счёте, развивать память и пространственные представления.
8.	Головоломка «Листик»	Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты. Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность. Развивать мелкую моторику.
9.	«Сказка о прозрачном квадрате, или Секрет волшебной силы летающих льдинок» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, игра «Прозрачный квадрат», альбом фигурок, сказка «Летающие льдинки Озера Айс»	Способствовать успешному освоению детьми эталонов формы, учить считать, отсчитывать нужное количество предметов, составлять одну фигуру из нескольких, закреплять пространственные отношения, величину, соотношение целого и части, совершенствовать интеллект, формировать речевую деятельность, развивать творческие способности.
10.	«Вернём жителей фиолетового леса на чудо-острова» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, игровизор	Закрепить знания детей числового значения палочек Кюизенера в пределах 10, активизировать знания детей о геометрических фигурах, закрепить знание цифр, уточнить последовательность дней недели, развивать умение декодировать информацию о свойствах предметов, развивать логическое мышление, воображение.
Декабрь		
11.	«Преобразование волшебного квадрата» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, плоскостные геометрические фигуры, двухцветный квадрат.	Познакомить детей с возможностью квадрата трансформироваться бесчисленное количество раз, закрепить понятие диагональ, развивать фантазию, воображение, упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики.

12.	«На поляне Загадочных следов» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, кораблик «Плюх - плюх», Чудо-крестики 2	Развивать умение решать логико-математические задачи, развивать математические представления о порядковом счёте, развивать воображение, творческие и сенсорные способности, учить объединять часть и целое, составлять эталонные и другие геометрические фигуры из частей, развивать мелкую моторику-точные движения кистей рук и детских пальчиков (игры «Плюх - плюх», Чудо-крестики)
13.	«Дом и мебель для матрёшки»	Учить устанавливать соответствие между цветом и числом. Предлагается построить дом, отбирая для стен - красные палочки, желтые - для крыши, розовую - для трубы.
14.	«Вернём жителей фиолетового леса на чудо-острова» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, «Игровизор»	Закрепить знания детей числового значения палочек Кюизенера в пределах 10, активизировать знания детей о геометрических фигурах, закрепить знание цифр, уточнять последовательность дней недели, развивать умение декодировать информацию о свойствах предметов, развивать логическое мышление, воображение.
Январь		
15.	«Волшебная страна математики» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, Чудо крестики, схемы цифр	Способствовать формированию у детей ориентировки во времени, закреплять знание цифр, учить конструировать цифры по схеме и словесному шифру, развивать речь, память, мышление, мелкую моторику руки.
16.	«Как дракон Лого прилетел в Фиолетовый лес» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Чудо крестики, прозрачный квадрат», «Логоформочки»	Развивать умение понимать пространственные отношения, делить геометрические фигуры на равные и неравные части, понимать алгоритм конструирования различных фигур из одних и тех же частей, видеть образное значение составленной фигуры, составлять сюжетные картинки из частей геометрических фигур
17.	«Как зверята грибы собирали» Материал: математические корзинки 10, Чудо-крестики2, пособие «Разноцветные верёвочки», «Забавные цифры»	Развивать умение ориентироваться на плоскости, определять длину с помощью условной мерки, сравнивать длины между собой, составлять число 10 из меньших чисел и числа второго десятка, складывать сюжетные картинки из геометрических фигур
18.	«Как звери строили Геоград» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Лепестки», «Фонарики», блоки Дьенеша	Формировать у детей пространственные представления, развивать сенсорные способности, элементарные математические представления, учить называть признаки предметов
Февраль		

19.	«Гео-Метр-и-я» Материал: Геоконт, сказочные персонажи фиолетового леса	Открыть детям путь в геометрию, учить играть с геоконтом-резиновым конструктором, способствовать овладению геометрическими представлениями (точка, луч, отрезок, угол, треугольник, многоугольник), стимулировать математическое развитие, развитие речи, интеллекта.
20.	Головоломки «Волшебный круг», «Колумбово яйцо»	Развивать глазомер, восприятие им формы, зрительно-моторную координацию, пространственное мышление и воображение.
21.	«Преобразование волшебного квадрата» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, плоскостные геометрические фигуры, двухцветный квадрат.	Познакомить детей с возможностью квадрата трансформироваться бесчисленное количество раз, закрепить понятие диагональ, развивать фантазию, воображение, упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики.
22.	«Как кораблик Брызг-брызг путешествовал»  Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, кораблик «Брызг-брызг», Чудо-соты 1, Конструктор букв, Чудо-крестики 3.	Развивать умение сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, решать логико-математические задачи на поиск предмета по признакам, складывать предметные силуэты из частей, сравнивать сложенную фигуру с образцом, находить ошибки, объяснять значение многозначных слов.
Март		
23.	«Таинственный незнакомец» Материал: «Коврограф», «Геоконт», «Зверята-цифрята», «Чудо-Цветик», схема-подсказка, «Чудо - Крестики 2»	Учить детей ориентироваться по карте и на плоскости зрительно и с помощью словесного диктанта, закреплять знания количественного и порядкового счёта, развивать мелкую моторику рук, творческое и логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, развитие самостоятельности в составлении предметных силуэтов из частей по схеме.
24.	«Путешествие с цветиком-семицветиком» Материал: логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, карточки-кодировки блоков, карты для выкладывания из палочек Кюизенера, мнемотаблица к заклинанию	Совершенствовать коммуникативные возможности детей, закреплять умение правильно строить предложения доказательной речи, развивать интерес к играм с логическими блоками Дьенеша, палочками Кюизенера, кубиками «Сложи узор», формировать устойчивый интерес к чтению сказок, уметь различать добро и зло, развивать логическое и образное мышление, внимание, сообразительность, память, развивать мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), мелкую моторику рук, глазомер.
25.	«Домики для жителей Фиолетового леса» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, игра «Сложи узор», схемы	Учить выкладывать предметы по схемам, создавать сюжет, составлять рассказ, совершенствовать математические представления (состав числа, цвет), знакомить детей с жанром небылицы, развивать сенсорную и знаковую культуру.

26.	«Путешествие гусеницы Фифы» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Математические корзинки», «Зверята-цифрята»	Развивать математические представления о длине предметов, условных мерках, количественном счёте, развивать внимание и пространственные представления.
Апрель		
27.	«Филькина грамота» Материалы: кораблик Плюх - Плюх», конструктор букв, лабиринты букв, блоки Дьенеша.	Закрепить знание количественного и порядкового счёта, закрепить состав числа в пределах 9, учить классифицировать предметы по нескольким признакам, учить складывать буквы из различных элементов конструктора, трансформировать одну букву в другую, совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления.
28.	«Космическое путешествие» Материал: набор палочек Кюизенера (на каждого ребенка), набор блоков Дьенеша (на каждого ребенка), кодовые карточки, цветной картон.	Упражнять в умении классифицировать множества по нескольким свойствам (цвет, форма, размер, толщина), сравнивать, обобщать, декодировать информацию со знаком отрицания, закреплять умение детей сравнивать предметы по высоте, называть их по возрастанию и убыванию, закрепить счет в пределах 10 (прямой и обратный порядок), находить последующее и предыдущее число, развивать логическое мышление, способность к моделированию и конструированию, внимание, память
29.	«Как Околесик шёл на занятия в школу волшебства» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Геоконт», «Геовизор», «Чудо-цветик», схематические рисунки	Развивать умение трансформировать геометрические фигуры, буквы, делить целое на равные и неравные части, составлять равного количества одинаковых частей разные фигуры, понимать отношение целого и части.
30.	«Волшебная страна математики» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, лабиринты цифр	Развивать математические представления детей, учить обозначать количество цифрой, выстраивать ряд цифр в порядке убывания и возрастания, развивать внимание, память, мышление.
Май		
31	«В гости к Федоре» Материал: «Сложи узор», «Палочки Кюизенера», блоки Дьенеша, игра «Чудо крестики 2», предметные картинки «Посуда», цветные обручи.	Закрепить навыки счета в пределах 10 в разных направлениях, актуализировать знания правильно называть различать геометрические фигуры и сопоставлять через игру «Обручи», развивать логическое мышление, смекалку, закрепить знания о цвете и умение соотношения цвета с цифрой, закрепить умение правильно выкладывать цифры с помощью математических развивающих игр, воспитывать интерес к математике через логико-математические игры.



32	Итоговое занятие «В гости к малышу Гео» Материалы: двухцветные квадраты Воскобовича, «Геоконт», блоки Дьенеша, таблицы для классификации блоков с условными обозначениями, «Палочки Кюизенера», схематическое изображение малыша Гео.	Развивать познавательные психологические процессы: внимание, память, воображение, логическое мышление через игровую деятельность, развивать пространственную ориентацию в системе координат и на плоскости, воспитывать настойчивость, целеустремленность, умение слушать воспитателя и сверстников, работать сообща.
----	---	---

### Планирование работы с детьми 5-6 лет

№	Тема	Цель
<b>Сентябрь</b>		
1.	Первичная диагностика развития познавательных процессов	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; корректировка содержания программы
2.	«Как проходят занятия в школе волшебства»	Развивать творческие способности, операций логического мышления и самостоятельности; умений рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части; составлять по силуэтной схеме
<b>Октябрь</b>		
3.	Блоки Дьенеша	Развивать познавательные процессы; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку
4.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Ларчик»	Развивать познавательные процессы; мелкую моторику; умения ориентироваться на плоскости; формировать умения в измерительной деятельности; ознакомить с числами и цифрами, с цветом
5.	Палочки Кюизенера	Развивать познавательные процессы; формировать представления о величине, цвете и числах; навыков счета; порядка счета; развивать измерительные навыки
6.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Прозрачный квадрат»	Развивать познавательные процессы; сенсорные, познавательные и творческие способности; ознакомить с эталонами формы и величины; учить соотносить целое и часть; Развивать пространственные представления и ориентировку в пространстве; знакомить со свойствами – прозрачность и гибкость
<b>Ноябрь</b>		

7.	«Как мы были на цифровом представлении» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Конструктор букв», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики», забавные цифры, забавные буквы	Развивать творческие способности, умение ориентироваться в ряду цифр, понимать пространственные отношения, проводить буквенный анализ слов, составлять буквы из частей, а из букв слова, договариваться между собой, следовать общей цели и решать общую задачу.
8.	«Как Эник и Бэник читали письмо» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, игра «Шнур затейник», «Конструктор букв», буквы, цифры.	Развивать умение составлять буквы и слова, читать слоги и слова, понимать пространственные отношения, вышивать буквы с помощью графического диктанта, договариваться друг с другом.
9.	«Фокусы знаменитого Факира» Материал: сказочные персонажи фиолетового леса, «Шнур-затейник», блоки Дьенеша, игра «Читайка»	Развивать умение трансформировать геометрические фигуры, развивать внимание, мышление, воображение, мелкую моторику рук, упражнять в чтении слов с помощью читайки.
10.	Головоломка «Монгольская игра»	Развивать познавательные процессы; пространственные представления; конструктивные и комбинаторные способности; сообразительность, смекалку, находчивость
Декабрь		
11.	Палочки Кюизенера	Развивать познавательные процессы; формировать представления о величине, цвете и числах; навыков счета; порядка счета; развитие измерительных навыков
12.	Лабиринт Развивающая игра «Лабиринты»	Развивать познавательные процессы; развитие пространственные представления; Развивать сообразительность, смекалку, находчивость
13.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Прозрачная цифра»	Развивать познавательные процессы; коммуникативные и конструктивные умения; ознакомить с цифрами, их формой; освоение понятий «часть» и «целое»; Развивать пространственные представления и ориентировку в пространстве; знакомить со свойствами – «прозрачность» и «гибкость»
14.	Головоломка «Колумбово яйцо»	Развивать познавательные процессы; пространственные представления; развитие конструктивные и комбинаторные способностей; сообразительность, смекалку, находчивость
Январь		

15.	Блоки Дьенеша	Развивать познавательные процессы; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, Развивать способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку
16.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядкового счета; развитие измерительных навыков
17.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Геокопт»	Развивать познавательные процессы; Развивать сенсорные и познавательные способности; развитие конструктивных умения и навыки; закреплять представления о форме, цвете; формировать умения ориентировки в пространстве; формировать представления о буквах и цифрах; развивать мелкую моторику; формировать символические функции сознания
18.	Игра головоломка «Танграм»	Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты. Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность. Развивать мелкую моторику, для подготовки детей к школе. Воспитывать терпение и усидчивость
Февраль		
19.	Головоломка «Пифагор»	Развивать познавательные процессы; пространственные представления; конструктивные и комбинаторные способности; развивать сообразительность, смекалку, находчивость
20.	Блоки Дьенеша	Развивать познавательные процессы; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку
21.	Палочки Кюизенера	Развивать познавательные процессы; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков
22.	Лабиринты. Развивающая игра «Лабиринты»	Развивать познавательные процессы; Развивать пространственных представлений; Развивать сообразительность, смекалку, находчивость
Март		

23.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Чудо-крестики»	Развивать познавательные процессы; ознакомить с сенсорными эталонами форм, цвета и величины; развивать глазомер; развивать мелкую моторику; освоить понятия «часть» и «целое»
24.	Палочки Кюизенера	Развивать познавательные процессы; закрепить представления о величине, цвете и числах; формировать навык счета; порядка счета; развивать измерительные навыки
25.	Развивающая игра «Логоформочки»	Развивать познавательные процессы; закреплять понятия часть и целое; развивать координацию движений; мелкую моторику; логику
26.	Дидактическая игра «Конструктор цифр»	Развивать познавательные процессы; мелкую моторику; закреплять основные цвета; запоминание образа цифр
Апрель		
27.	Головоломки «Сфинкс»	Развивать познавательные процессы; пространственные представления; конструктивные и комбинаторные способности; сообразительность, смекалку, находчивость
28.	Блоки Дьенеша	Развивать познавательных процессов; овладение мыслительные операции и действия: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формировать элементарную алгоритмическую культуру мышления, развивать способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку
29.	Развивающая игра «Кубики для всех»	Развивать познавательные процессы; конструктивные комбинаторные способности; ориентировку в пространстве; мелкую моторику; формировать символического и графического мышления
30.	Палочки Кюизенера	Развивать познавательные процессы; формировать представления о величине, цвете и числах; закрепить навык счета; порядок счета; развивать измерительные навыки
Май		
31.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Ларчик»	Развивать познавательные процессы; развивать мелкую моторику; знакомить с цветом; Развивать умения ориентироваться на плоскости; закрепить умения в измерительной деятельности; знания чисел и цифр
32.	Итоговая диагностика развития познавательных процессов	Выявить динамику развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; анализ деятельности за год

### Планирование работы с детьми 6-7 лет

№	Тема	Цель
Сентябрь		
1.	«Забавная цифра»	Познакомить детей игрой «Конструктор букв». Упражнять в количественном и порядковом счёте.

2.	«Цифры в домике»	Совершенствовать умение считать в пределах 10. Закреплять состав числа.
Октябрь		
3.	«Прозрачная цифра»	Познакомить детей с игрой. Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению покрашенных полосок. Учить детей конструировать цифры, сначала разноцветные, а затем одноцветные.
4.	«Прозрачная цифра»	Закрепить умение определять количества недостающих полосок и достраивание незаконченной цифры; Воспитатель загадывает цифры, дети должны догадаться и сложить эту цифру из пластинок; Дети складывают из пластинок различные объекты, называют их
5.	«Путешествие на счетовозике»	Закрепить счёт в пределах десяти, сравнение чисел первого десятка, знакомить со знаками «больше - меньше», «равно - неравно»; развивать речь
6.	«Весёлый Счетовозик»	Закреплять счёт количественный и порядковый в пределах десяти, познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел
Ноябрь		
7.	« Сделай фигуру»	Закреплять умение составлять геометрические фигуры из палочек; различать количественный и порядковый счёт.
8.	«Лабиринт»	Учить описывать и находить по описанию геометрические фигуры с помощью знаков, использовать знаки отрицания. Деление множества геометрических фигур по признакам на подмножества.
9.	«С двумя обручами»	Формировать понятие об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не», умение классифицировать по двум свойствам.
10.	«Разложи пропущенные фигуры»	Учить осуществлять зрительно - мыслительный анализ способа разложения фигур. Закрепить представления о свойствах геометрических фигур.
Декабрь		
11.	«Изменение конструкции дома»	Развивать способность преобразовывать заданную конструкцию; находить признаки сходства и различия. Закреплять умение измерять разными мерками.
12.	«В гостях у друзей»	Закрепить понятие соотношения количества предметов с цифрой, обозначающей это количество. Развивать умение классифицировать по двум, трём признакам с помощью кодового обозначения признака.
13.	«Весёлые приключения»	Упражнять в умении систематизировать геометрические фигуры по их признакам.
14.	« Прямоугольник и квадрат»	Сформировать у детей представления о существенных признаках прямоугольника и квадрата.
Январь		
15.	«Волшебное дерево»	Развивать умение классифицировать блоки по трём признакам и умение выделять основные признаки.
16.	«Угощаем тортом»	Учить делить целое на равные части; показывать и называть части.
17.	«Путешествие по волшебной стране»	Упражнять в группировке блоков по размеру, форме, цвету и толщине.

18.	«Полосатая салфетка»	Закреплять умение составлять узор согласно словесной инструкции взрослого, закреплять названия геометрических фигур; умение составлять число 6 из двух меньших чисел и части.
Февраль		
19.	«Путешествие в сказку»	Упражнять в количественном и порядковом счёте, пространственной ориентировке, упорядочении палочек по длине. Развивать умение мыслить, рассуждать, доказывать.
20.	« Выложи по цифрам»	Закреплять умение соотносить число с цветом. Упражнять в счёте, упражнять в измерении.
21.	«Математическая тропинка»	Упражнять в счёте от 1 до 10. Развивать умение классифицировать и обобщать предметы по признакам. Закреплять знания о днях недели.
22.	« Путешествие в Фиолетовый лес	Учить конструировать заданную форму, складывать фигурки, развивать математические представления: соотношения целого и части.
Март		
23.	«Математический турнир Незнайки»	Упражнять в счёте в пределах 20. Уточнить знания о геометрических фигурах.
24.	«Сюрприз»	Закреплять счёт от 1 до 20 и формировать представление о смежных числах; развивать умение классифицировать, решать логические и арифметические задачи
25.	«Кто старше?»	Формировать представления о возрасте. Развивать умение находить соответствие цвета с числовым значением палочек и цифрой; сравнивать предметы по величине.
26.	«Гео-Метр-и-я»	Познакомить детей игрой «Геокоонт». Способствовать овладению геометрических представлений (точка, луч, треугольник, многоугольник).
Апрель		
27.	Математический праздник « В гостях у Королевы Математики»	Закрепить полученные знания. Закрепить умение сравнивать полоски по длине. Закрепить умение выявлять и абстрагировать 2 свойства.
28.	«Космическое путешествие»	Закрепить счёт в пределах 20 (прямой, обратный), состав числа 20 из двух меньших чисел, находить последующее предыдущее число.
29.	«Пересаживаем комнатные цветы»	Учить моделировать по словесной инструкции; соотносить величину предметов; ориентироваться на плоскости.
30.	«Рассели жильцов»	Развивать умение, классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве.
Май		
31.	«Путешествие в королевство Математики»	Закрепить умение анализировать объекты и вычленять лишний по характерному признаку; умение пользоваться символами для обозначения свойств. Упражнять в счёте в пределах 20 (прямой, обратный).
32.	«Конкурс эрудитов»	Закреплять умение сопоставлять, анализировать, делать выводы. Развивать умение работать в коллективе.