

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №31 «Медвежонок»**

Согласовано:
на заседании педагогического совета
протокол от 30.08.2024 №1

Утверждено:
Заведующий МБДОУ ДС № 31
Н.В. Дирлам
Приказ № 375 от 30.08.2024 г.

С учетом мнения
Совета родителей
Протокол от 30.08.2024 №1

02-05



**Дополнительная образовательная
программа по познавательно-
творческому развитию
«Пифагорик»
на 2024-2025 учебный год**

Составитель:
Ербулатова Надежда Владимировна

Содержание

№	Наименование	Страницы
I.	Целевой раздел	4
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Уровень сложности и направленности программы	5
1.3.	Цель и задачи Программы	5
1.4.	Принципы и подходы Программы	6
1.5.	Возрастные особенности детей дошкольного возраста (3-8 лет)	7
1.6.	Характеристика развивающих игр В.В.Воскобовича	11
1.7.	Объем и сроки освоения Программы	12
1.8.	Форма обучения	12
1.9.	Планируемые результаты освоения Программы	12
II.	Содержательный раздел	13
2.1.	Ученый план	13
2.2.	Содержание учебного плана	14
2.3.	Взаимодействие с семьями обучающихся	44
2.4.	Взаимодействие с педагогами в рамках реализации Программы	44
III.	Организационный раздел	45
3.1.	Кадровые условия	45
3.2.	Материально – техническое обеспечение Программы	46
3.3.	Оборудование и игровой материал	49
3.4.	Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы	51
3.5.	Перечень литературных источников	61

Паспорт Программы

Наименование дополнительной образовательной услуги	Проведение занятий по развитию логико - математических способностей детей
Наименование программы	Дополнительная образовательная программа по познавательному – творческому развитию у детей 3-8 лет «Пифагорик»
Основание для разработки	<ul style="list-style-type: none"> • Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79); • - Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р; • - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; • - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года; • - СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи; • - Локальные акты образовательной организации;
Автор-составитель	Ербулатова Надежда Владимировна
Целевая группа	Дети дошкольного возраста 3-8 лет
Цель Программы	Развитие логико - математических способностей у детей посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> - Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх. - Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти. - Способствовать накоплению детского познавательного – творческого опыта через практическую деятельность. - Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности. - Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

	- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
Программно-методическое обеспечение	Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В. Воронеж, 2009. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять...» (приложение к игре) // Санкт-Петербург, 2003г.
Сроки реализации программы	1 год
Ожидаемые результаты реализации программы	- Сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности; - Развита у детей познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы; - Развита у детей способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях; - Социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность, общая социальная зрелость воспитанников. Итоги реализации программы подводятся в форме открытых занятий, совместных с родителями (законными представителями) мероприятиях, конкурсах.

І. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать, как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать, как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

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 признана 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.

Актуальность заключается в развитии интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности,

движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

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. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяют поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

Развивающие игры создают условия проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

Фиолетовый лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

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

1.2. Уровень сложности и направленности программы

Уровень сложности Программы – общекультурный (стартовый). Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для умственного развития детей. Формы обучения общедоступные и универсальные, сложность материала – минимальная. Направленность программы – интеллектуально - познавательная.

1.3 Цель и задачи Программы.

Цель: Развитие логико - математических способностей у детей 3 - 8 лет посредством развивающих игр В. В. Воскобовича

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Развивать у детей дошкольного возраста логического мышления, познавательной активности, мелкой моторики, памяти, воображения через развивающую сенсомоторную зону «Фиолетовый лес».
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

1.4. Принципы и подходы к формированию Программы

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

В основе реализации Программы лежат основные подходы:

- деятельностный (А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, Л.С. Рубенштейн и др.);
- личностный (Л.И.Божович, Л.С., Выготский, В.В.Давыдов).

1.5. Возрастные особенностей детей дошкольного возраста. (3-8 лет)

Возрастные особенности детей 4 года жизни

Дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность. Ведущий вид деятельности в этом возрасте – предметно - действенное сотрудничество.

Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности – игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена потребность в общении со взрослыми и сверстниками. В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. Совместные игры детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. В игре, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение. Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств – сенсорные эталоны формы, величины, цвета и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов. Преобладающей формой мышления становится наглядно - образное, т.е. от манипулирования объектами ребёнок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания. В данном возрасте сохраняется непроизвольный характер основных психических процессов - внимания, памяти, мышления, а также потребность в эмоциональном комфорте. Однако ведущим типом общения становится ситуативно - деловое.

Это означает, что взрослый привлекает ребёнка в первую очередь как партнёр по интересной совместной деятельности.

Возрастные особенности детей 5 - года жизни

Пятый год жизни является периодом интенсивного роста и развития организма ребенка. Возникает и совершенствуется умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел, который, в отличие от простого намерения, включает представление не только о цели действия, но и способах ее достижения. Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы. Если взрослый невнимателен к познавательным запросам дошкольников, то во многих случаях дети проявляют

черты замкнутости, негативизма, упрямства, непослушания по отношению к старшим. Иными словами, нереализованная потребность общения со взрослым приводит к негативным проявлениям в поведении ребенка. На пятом году жизни дети активно овладевают связной речью, могут пересказывать небольшие литературные произведения, рассказывать об игрушке, картинке, о некоторых событиях из личной жизни. Важнейшими новообразованиями данного возраста являются: завершение в основном процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы непосредственно воспринимаемой действительности. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации. Общение носит внеситуативно - деловой характер. Мышление по-прежнему носит наглядно - образный характер.

Возрастные особенности детей 5-8 года жизни

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 5-8 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль. Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Количество и счет. Дать детям представление о том, что множество («много») может состоять из разных по качеству элементов: предметов разного цвета, размера, формы; учить сравнивать части множества, определяя их равенство или неравенство на основе составления пар предметов (не прибегая к счету). Вводить в речь детей выражения: «Здесь много кружков, одни — красного цвета, а другие — синего; красных кружков больше, чем синих, а синих меньше, чем красных» или «красных и синих кружков поровну».

Учить считать до 5 (на основе наглядности), пользуясь правильными приемами счета: называть числительные по порядку; соотносить каждое числительное только с одним предметом пересчитываемой группы; относить последнее числительное ко всем пересчитанным предметам, например: «Один, два, три — всего три кружка». Сравнивать две группы предметов, именуемые числами. Представления о порядковом счете, учить правильно пользоваться количественными и порядковыми числительными, отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?». Формировать представление о равенстве и неравенстве групп на основе счета: «Здесь один, два зайчика, а здесь одна, две, три елочки. Елочек больше, чем зайчиков; 3 больше, чем 2, а 2 меньше, чем 3». Учить уравнивать неравные группы двумя способами, добавляя к меньшей группе один (недостающий) предмет или убирая из большей группы один (лишний) предмет. Отсчитывать предметы из большего количества; выкладывать. На основе счета устанавливать равенство (неравенство) групп предметов в ситуациях, когда предметы в группах расположены на разном расстоянии друг от друга, когда они отличаются по размерам, по форме расположения в пространстве. Величина. Совершенствовать умение сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте), а также учить сравнивать два предмета по толщине по длине, ширине, высоте, толщине). Учить сравнивать предметы по двум признакам величине. Учить различать и называть прямоугольник, его элементы: углы и стороны. Формировать представление о том, что фигуры могут быть разных размеров. Ориентировка в пространстве. Развивать умения определять пространственные направления от себя, двигаться в заданном направлении (вперед — назад, направо — налево, вверх — вниз); обозначать словами положение предметов по отношению к себе (передо мной стол, справа от меня дверь, слева — окно, сзади на полках — игрушки). Познакомить с пространственными отношениями: далеко — близко (дом стоит близко, а березка растет далеко). Ориентировка во времени. Расширять представления детей о частях суток, их характерных особенностях, последовательности (утро — день — вечер — ночь). Объяснить значение слов: «вчера», «сегодня», «завтра».

Познавательная-исследовательская деятельность. Продолжать знакомить детей с обобщенными способами исследования разных объектов с помощью специально разработанных систем сенсорных эталонов, помогать осваивать перцептивные действия. Формировать умение получать сведения о новом объекте в процессе его практического исследования. Формировать умение выполнять ряд последовательных действий в соответствии с задачей и предлагаемым алгоритмом деятельности. Учить понимать и использовать в познавательной-исследовательской деятельности модели, предложенные взрослым.

Сенсорное развитие. Продолжать работу по сенсорному развитию в разных видах

деятельности. Обогащать сенсорный опыт, знакомя детей с широким кругом предметов и объектов, с новыми способами их обследования. Закреплять полученные ранее навыки обследования предметов и объектов. Совершенствовать восприятие детей путем активного использования всех органов чувств. Обогащать чувственный опыт и умение фиксировать полученные впечатления в речи. Продолжать знакомить с геометрическими фигурами (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал), с цветами (красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый, фиолетовый, белый, серый). Развивать осязание. Знакомить с различными материалами на ощупь, путем прикосновения, поглаживания (характеризуя ощущения: гладкое, холодное, пушистое, жесткое, колючее и др.). Формировать образные представления на основе развития образного восприятия в процессе различных видов деятельности. Развивать умение использовать эталоны как общепринятые свойства и качества предметов. Развивать первичные навыки в проектно- исследовательской деятельности, оказывать помощь в оформлении ее результатов и создании условий для их презентации сверстникам. Привлекать родителей к участию в исследовательской деятельности детей. Дидактические игры. Учить детей играм, направленным на закрепление представлений о свойствах предметов, совершенствуя умение сравнивать предметы по внешним признакам, группировать; составлять целое из частей (кубики, мозаика, пазлы).

В дошкольном возрасте ребёнок постепенно выходит за пределы семейного круга, Его общение становится внеситуативным. Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. Развиваются память и внимание. По просьбе взрослого дети могут запомнить 3-4 слова и 5-6 названий предметов. К концу младшего дошкольного возраста они способны запомнить значительные отрывки из любимых произведений.

Взаимоотношения детей обусловлены нормами и правилами. В результате целенаправленного воздействия они могут усвоить относительно большое количество норм, которые выступают основанием для оценки собственных действий и действий других детей.

1.6. Характеристика развивающих игр В. В. Воскобовича

1. Многофункциональность.

В каждой игре 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**.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

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.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал.

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

5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Содержание программы «Пифагорик» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора - рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года.

Программа «Пифагорик» разработана с учетом ФГОС ДО и ФОП и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

1.7. Объем и сроки освоения Программы

Срок реализации Программы – 1 учебный год, для обучающихся от 3 лет до прекращения образовательных отношений. Занятия проходят 2 раза в неделю. Продолжительность занятий от 20 до 30 минут, зависимости от возрастной группы детей. **Количество занятий - 72.**

1.8. Форма обучения

Форма обучения – очная. Занятия проводятся индивидуально. Наполняемость в группах составляет 10 человек.

1.9. Планируемые результаты Программы

- Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии заданными правилами.

- Сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности;

- Развита у детей познавательные способности: умения видеть проблему,

- Выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы;

- Развита у детей способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях;

- Социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность, общая социальная зрелость воспитанников.

Итоги реализации программы подводятся в форме открытых занятий, совместных с родителями (законными представителями) мероприятиях, в конкурсах.

II. Содержательный раздел

Примерная структура занятий:

Первый этап освоения игр.

Для детей младшей и средней группы применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр.

В данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки», «Волшебная восьмерка», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геоконт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

2.1 Учебный план

Наименование услуги	Наименование программы	Кол-во детей в группе	Длительность Занятия (минуты)	Кол-во Занятий В неделю	Кол-во занятий в месяц/год
Проведение занятий по развитию логико-математических представлений у детей	Дополнительная образовательная программа познавательной творческой направленности «Пифагорик»	10	20 – 30 минут	2	8/72

2.2. Содержание учебного плана для возрастной категории детей 3-4 лет

№ занятия	Содержание
№ 1-2 1 неделя	Игра «Рассказывание сказок о жителях фиолетового леса» Цель: Вызвать интерес к новым играм и игровым персонажам Игрушки-персонажи фиолетового леса
№ 3-4 2 неделя	Игра «В гости к веселым гномам» Цель: Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие внимания, памяти, воображения. Семь гномов, игра «лепестки», «чудо-крестики».
№ 5-6 3 неделя	Игра «Сказочные лабиринты игры» Цель: Формирование у детей сенсорных представлений «цвет», «величина». Учить соотносить предметы по цвету и величине. Игра «Черепашки», матрешки трехслойные.
№7-8 4 неделя	Игра «Играем с Гео» Цель: Учить складывать фигуру из квадрата по образцу, понимать и называть «верх», «низ» фигуры.учить выкладывать шнуром, заданные фигуры. Учиться описывать свою работу. Игра «Квадрат В.Воскобовича», игра «Шнур – затейник»
№ 9-10 5 неделя	Игра «Теремок» Цель: Развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять по схеме фигуру из частей. Игры «Геоконт», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схема зайки.
№11-12 6 неделя	Игра «Кто-кто в теремочке живет» Цель: Закрепить счет, познакомиться с игрой В. Воскобовича «Теремки», учить различать теремки по цвет; совершенствовать память, развивать словарный запас. Настольный театр «Теремок», персонажи сказки для работы на ковролине, игра «Теремки».
№13-14 7 неделя	Игра «За грибами в лес пойдем» Цель: Обобщить и систематизировать знания детей об осени, о сборе урожая в саду, на огороде, в лесу; обучать детей счету, способствовать развитию сенсорных способностей, внимания, элементов логического мышления. «Чудо-птица», ковролин, волшебные веревочки, картинки грибов, «Цифрята-зверята», «Математические корзинки-5»

<p>№15-16 8 неделя</p>	<p>Игра «Как Долька рассказывала истории» Цель: Развивать умение рассказывать о признаках поздней осени, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук. Игра «Чудо-крестики»</p>
<p>№17-18 9 неделя</p>	<p>Игра «Чудо-головоломки» Цель: Познакомить детей с сенсорными эталонами формы, цвета, величины; способствовать развитию глазомера, развивать познавательные и творческие способности детей, совершенствовать процессы логического мышления, свойства внимания и пространственного мышления. Развивать мелкую моторику руки.</p>
<p>№19-20 10 неделя</p>	<p>Игра «Приключения в Фиолетовом лесу» Цель: Формировать логико-математические представления детей, умение выбирать предметы по нескольким признакам (форма, размер, цвет, толщина) из множества. Развивать умение составлять фигуры по образцу из частей. Развивать умение определять пространственные отношения между объектами на плоскости (справа, слева, между). Упражнять в определении длины методом наложения. «Коврограф ларчик», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат», «Лепестки», схемы дорожек к «Шнуру - затейнику», персонажи: малыш Гео, Всюсь, царь Лучик, игровизоры с заданием - дорожкой, маркеры, салфетки, сундучок.</p>
<p>№21-22 11 неделя</p>	<p>Игра «Как Зайчонок стал храбрым» Цель: Развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять по схеме фигуру из частей. Игры «Геоконт», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схема.</p>
<p>№23-24 12 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Знакомство с квадратом. Превращения квадрата (гибкость, твердость). Превращение квадрата в парус и шоколадку.</p>
<p>№25-26 13 неделя</p>	<p>Игра «Мы подарочки возьмём, в гости к ёжику пойдём» Цель: Познакомить с приемами складывания цветного квадрата. Учить подбирать предметы с опорой на модель. Упражнять в умении группировать предметы по форме, цвету. Закреплять умение соотносить числовую карточку с количеством предметов. «Двухцветный квадрат». Игра «Волшебные фонарики». Игра «Чудо-лукошко»</p>

<p>№27-28 14 неделя</p>	<p>Игра «Путешествие на кораблике «Плюх-Плюх» Цель: Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности – счет в пределах 5 Игра «Плюх-Плюх»</p>
<p>№29-30 15 неделя</p>	<p>Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур. Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».</p>
<p>№31-32 16 неделя</p>	<p>Игра «Лопушок собирается в гости к гусенице Фифе». Цель: Развивать умения называть этапы процесса выпекания пирога, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, придумывать и конструировать ягоды. Закреплять знания о понятиях: короткий – длинный, широкий – узкий, большой – маленький «Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики 2», «Чудо-соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».</p>
<p>№33-34 17 неделя</p>	<p>Игра «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку» Цель: Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций. Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф.</p>
<p>№35-36 18 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка). Превращение в различные примеры по собственному замыслу.</p>
<p>№37-38 19 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы. Конструирование геометрических фигур красного цвета. Конструирование геометрических фигур зеленого цвета.</p>
<p>№39-40 20 неделя</p>	<p>Игра «Чудо-крестики» Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p>

	«Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужи». «Придумываем фигуры как китенок Тимошка».
№40-41 21 неделя	Игра «Пять математических корзинок» Цель: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти. Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяина» каждой корзинки». Игра «Во все ли корзинки можно вставить два гриба». Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов - у песика или у зайки Двойки».
№42-43 22 неделя	Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталонные формы)», коврограф, схематичное изображение домика.
№44-45 23 неделя	Игра «Преобразования квадрата» Цель: Формировать сенсорные способности и интеллект. Закреплять умение находить и называть на фигуре диагональ, горизонталь, вертикаль; Учить переходить от понятия «плоскость» к «объему»; Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики рук. Развивать умения складывать предметные формы по схеме, по собственному замыслу или описанию взрослого; «Квадрат Воскобовича»;
№46-47 24 неделя	Игра «Шутки Незримки Всюсь» Цель: Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их. Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».
№48-49 25 неделя	Игра «День Защитника Отечества». Цель: формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей. Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»
№50-51 26 неделя	Игра «Чудо-соты» Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. 1. «Раскладываем геометрические фигуры по группам». 2. «Кто быстрее соберет свою полянку?»

	3. «Строим паровозик».
№52-53 27 неделя	Игра «Праздник в фиолетовом лесу» Цель: Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. «Игровизор», Игра «Чудо-соты» игра «Черепашки»
№54-55 28неделя	Игры «Чудо-крестики» Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. «Находим одинаковые элементы». «Находим многоугольники». «Строим «башню» из многоугольников».
№56-57 29 неделя	Игра «Геоконт-конструктор» Цель: Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику свое имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов. Цвета радуги. Их очередность. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ света. Прямая линия. Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геоконте».
№58-59 30 неделя	Игра «Гуси-Лебеди» Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом. Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.
№60-61 31 неделя	Игра «На помощь колобку» Цель: Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание. Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»

<p>№62-63 32 неделя</p>	<p>Игра «Невероятные приключения пришельцев из космоса» Цель: Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук. Игра «Фонарики», игра «Геовизор»</p>
<p>№64-65 33 неделя</p>	<p>Игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей» Цель: Развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выразить в речи способ выполнения действия; выбирать определенные фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному желанию. Игры: «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобович» (двухцветный).</p>
<p>№66-67 34 неделя</p>	<p>Игра «Насекомые» Цель: Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа. Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича</p>
<p>№68-69 35неделя</p>	<p>Игра «Королевство Муравии» Цель: Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10 Ковралин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»</p>
<p>№70-71 36 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат-домино» Цель: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек «Кто спрятался за красным квадратом?» «Кто спрятался за белым окошком?» «Кто спрятался не за белым окошком?» «Кто спрятался не за красным окошком?» «Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»</p>
<p>№72 36 неделя</p>	<p>Игра «Путешествие по играм Воскобовича» Цель: Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими. Итоговые занятия Игра «Чудо-соты» Цель: Систематизировать знания по освоению приемов сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. «Строим паровозик».</p>

«Конструируем фигурки по схемам».

«Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки».

Игра «На что похоже?»

«Игровизор»: «Катя, Рыжик, и рыбка», лабиринты цифр, лабиринты букв, предметный мир.

Цель: Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений детей, знакомство их с предметным или природным миром; развивается точность и координация движения детей, готовится рука к письму.

«Ларчик»: «Шел домой Глеб», разноцветные веревочки.

Цель: Помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы логического мышления.

Игра «Мы строим дом, волшебный дом».

Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.

Игра «Волшебные слова»

Игра с разноцветными полосками

Игра «Конструктор цифр».

Игра «Квадрат-домино»

Цель: Продолжать помогать детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточки.

«Запомни словесно-образные символы, их расположение».

«Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»).

«Подбери карточки с маленькими квадратами».

Игра «Как мы встречали гостей в детском саду»

Цель: Продолжать развивать умение различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.

Игры «Геоконт», «Прозрачный квадрат» (девять пластинок с маленькими треугольниками и одна пластинка с большим треугольником); «Чудо-соты 1» (по количеству детей); коврограф, приложение к нему «Цветные карточки».

Содержание учебного плана для возрастной категории детей 4-5 лет.

№ занятия	Содержание
№ 1-2 1 неделя	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения
№ 3-4 2 неделя	Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.
№ 5-6 3 неделя	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку» Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.
№7-8 4 неделя	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке» Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.
№ 9-10 5 неделя	Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча» Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.
№11-12 6 неделя	Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).

<p>№13-14 7 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм» Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».</p>
<p>№15-16 8 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука» Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).</p>
<p>№17-18 9 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку» Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>
<p>№19-20 10 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу» Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)</p>
<p>№21-22 11 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма » Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему. Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.</p>

<p>№23-24 12 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку» Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)</p>
<p>№25-26 13 неделя</p>	<p>:Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами» развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.</p>
<p>№27-28 14 неделя</p>	<p>Игра «Путешествие на кораблике «Плюх-Плюх» Цель: Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности – счет в пределах 5 Игра «Плюх-Плюх»</p>
<p>№29-30 15 неделя</p>	<p>Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур. Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».</p>
<p>№31-32 16 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки». Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.</p>
<p>№33-34 17 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку» азвивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.</p>
<p>№35-36 18 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов» Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.</p>
<p>№37-38 19 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»» Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным</p>

	признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.
№39-40 20 неделя	Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал» Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».
№40-41 21 неделя	Игра «Пять математических корзинок» Цель: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти. Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяина» каждой корзинки». Игра «Во все ли корзинки можно вставить два гриба». Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов - у песика или у зайки Двойки».
№42-43 22 неделя	Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталон формы)», коврограф, схематичное изображение домика.
№44-45 23 неделя	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу» Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.
№46-47 24 неделя	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась» Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.
№48-49 25 неделя	Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка» Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.
№50-51	Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и

<p>26 неделя</p>	<p>помирились» Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.</p>
<p>№52-53 27 неделя</p>	<p>Игра «Праздник в фиолетовом лесу» Цель: Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. «Игровизор», Игра «Чудо-соты» игра «Черепашки»</p>
<p>№54-55 28 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки» Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).</p>
<p>№56-57 29 неделя</p>	<p>Игра «Геокоонт-конструктор» Цель: Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику свое имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов. Цвета радуги. Их очередность. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ света. Прямая линия. Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геокоонте».</p>
<p>№58-59 30 неделя</p>	<p>Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки» Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра —пять!», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.</p>
<p>№60-61 31 неделя</p>	<p>Игра «На помощь колобку» Цель: Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание. Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»</p>
<p>№62-63 32 неделя</p>	<p>Игра «Невероятные приключения пришельцев из космоса» Цель: Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук.</p>

	Игра «Фонарики», игра «Геовизор»
№64-65 33 неделя	Игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей» Цель: Развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определенные фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному желанию. Игры: «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобович» (двухцветный).
№66-67 34 неделя	Игра «Насекомые» Цель: Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа. Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича
№68-69 35неделя	Игра «Королевство Муравии» Цель: Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10 Ковралин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»
№70-71 36 неделя	Игра «Квадрат-домино» Цель: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек «Кто спрятался за красным квадратом?» «Кто спрятался за белым окошком?» «Кто спрятался не за белым окошком?» «Кто спрятался не за красным окошком?» «Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»
№72 36 неделя	Игра «Путешествие по играм Воскобовича» Цель: Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими
Итоговые занятия	
	Игра «Чудо-соты» Цель: Систематизировать знания по освоению приемов сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. «Строим паровозик». «Конструируем фигурки по схемам». «Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки».

	<p>Игра «На что похоже?»</p> <p>«Игровизор»: «Катя, Рыжик, и рыбка», лабиринты цифр, лабиринты букв, предметный мир.</p> <p>Цель: Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений детей, знакомство их с предметным или природным миром; развивается точность и координация движения детей, готовится рука к письму.</p>
	<p>«Ларчик»: «Шел домой Глеб», разноцветные веревочки.</p> <p>Цель: Помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы логического мышления.</p>
	<p>Игра «Мы строим дом, волшебный дом».</p> <p>Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p> <p>Игра «Волшебные слова»</p> <p>Игра с разноцветными полосками</p> <p>Игра «Конструктор цифр».</p>
	<p>Игра «Квадрат-домино»</p> <p>Цель: Продолжать помогать детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточки.</p> <p>«Запомни словесно-образные символы, их расположение.</p> <p>«Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»).</p> <p>«Подбери карточки с маленькими квадратами».</p>
	<p>Игра «Как мы встречали гостей в детском саду»</p> <p>Цель: Продолжать развивать умение различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.</p> <p>Игры «Геоконт», «Прозрачный квадрат» (девять пластинок с маленькими треугольниками и одна пластинка с большим треугольником); «Чудо-соты 1» (по количеству детей); коврограф, приложение к нему «Цветные карточки».</p>

Содержание учебного плана для возрастной категории детей 5-6 лет

№ занятия	Содержание
<p>№ 1-2 1 неделя</p>	<p>Игра «Мы строим дом, волшебный дом».</p> <p>Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p> <p>Игра «Волшебные слова» Игра с разноцветными полосками Игра «Конструктор цифр».</p>
<p>№ 3-4 2 неделя</p>	<p>Игра «Насекомые»</p> <p>Цель: Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа.</p> <p>Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича</p>
<p>№ 5-6 3 неделя</p>	<p>Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи»</p> <p>Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.</p> <p>Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».</p>
<p>№ 7-8 4 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</p> <p>Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик).</p> <p>Конструирование объемных фигур (звездочка).</p> <p>Превращение в различные примеры по собственному замыслу.</p>
<p>№ 9-10 5 неделя</p>	<p>Игра «Королевство Муравии»</p> <p>Цель: Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10</p> <p>Ковралин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»</p>
<p>№ 11-12 6 неделя</p>	<p>Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости»</p> <p>Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций.</p>

	Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталонные формы)», коврограф, схематичное изображение домика.
№13-14 7 неделя	Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка).
№15-16 8 неделя	Игра «Гуси-Лебеди» Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом. Геоконт, змейка четырехцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зеленых, синяя, красная короткие; желтая, зеленая длинные.
№17-18 9 неделя	Игра «Гуси-Лебеди» Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом. Геоконт, змейка четырехцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зеленых, синяя, красная короткие; желтая, зеленая длинные.
№19-20 10 неделя	Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка).
№21-22 11 неделя	Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталонные формы)», коврограф, схематичное изображение домика.
№23-24 12 неделя	Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур

	(звездочка).
№25-26 13 неделя	Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур. Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».
№27-28 14 неделя	Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталон формы)», коврограф, схематичное изображение домика.
№29-30 15 неделя	Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур. Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».
№31-32 16 неделя	Игра «День Защитника Отечества». Цель: формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей. Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»
№33-34 17 неделя	Игра «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку» Цель: Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций. Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф.
№35-36 18 неделя	Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка). Превращение в различные примеры по собственному замыслу.
№37-38 19 неделя	Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы. Конструирование геометрических фигур красного цвета. Конструирование геометрических фигур зеленого цвета.

<p>№39-40 20 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Чудо-крестики»</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. «Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужи». «Придумываем фигуры как китенок Тимошка».</p>
<p>№40-41 21 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Пять математических корзинок»</p> <p>Цель: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти. Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяина» каждой корзинки». Игра «Во все ли корзинки можно вставить два гриба». Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов - у песика или у зайки Двойки».</p>
<p>№42-43 22 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости»</p> <p>Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталонные формы)», коврограф, схематичное изображение домика.</p>
<p>№44-45 23 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Превращения квадрата»</p> <p>Цель: Формировать сенсорные способности и интеллект. Закреплять умение находить и называть на фигуре диагональ, горизонталь, вертикаль; Учить переходить от понятия «плоскость» к «объему»; Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики рук. Развивать умения складывать предметные формы по схеме, по собственному замыслу или описанию взрослого; «Квадрат Воскобовича»;</p>
<p>№46-47 24 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Шутки Незримки Всюсь»</p> <p>Цель: Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их. Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».</p>
<p>№48-49 25 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «День Защитника Отечества».</p> <p>Цель: формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей. Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»</p>

<p>№50-51 26 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Чудо-соты»</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Раскладываем геометрические фигуры по группам». 2. «Кто быстрее соберет свою полянку?» 3. «Строим паровозик».
<p>№52-53 27 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Праздник в фиолетовом лесу»</p> <p>Цель: Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей.</p> <p>«Игровизор», Игра «Чудо-соты» игра «Черепашки»</p>
<p>№54-55 28неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игры «Чудо-крестики»</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <p>«Находим одинаковые элементы».</p> <p>«Находим многоугольники».</p> <p>«Строим «башню» из многоугольников».</p>
<p>№56-57 29 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Геоконт-конструктор»</p> <p>Цель: Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику свое имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов.</p> <p>Цвета радуги. Их очередность.</p> <p>Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ света.</p> <p>Прямая линия.</p> <p>Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геоконте».</p>
<p>№58-59 30 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Гуси-Лебеди»</p> <p>Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом.</p> <p>Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.</p>

<p>№60-61 31 неделя</p>	<p>Игра «На помощь колобку»</p> <p>Цель: Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание.</p> <p>Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»</p>
<p>№62-63 32 неделя</p>	<p>Игра «Невероятные приключения пришельцев из космоса»</p> <p>Цель: Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук.</p> <p>Игра «Фонарики», игра «Геовизор»</p>
<p>№64-65 33 неделя</p>	<p>Игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей»</p> <p>Цель: Развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определенные фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному желанию.</p> <p>Игры: «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобович» (двухцветный).</p>
<p>№66-67 34 неделя</p>	<p>Игра «Насекомые»</p> <p>Цель: Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа.</p> <p>Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишний с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича</p>
<p>№68-69 35неделя</p>	<p>Игра «Королевство Муравии»</p> <p>Цель: Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10</p> <p>Ковралин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»</p>
<p>№70-71 36 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат-домино»</p> <p>Цель: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек</p> <p>«Кто спрятался за красным квадратом?» «Кто спрятался за белым окошком?» «Кто спрятался не за белым окошком?» «Кто спрятался не за красным окошком?» «Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»</p>
<p>№72 36 неделя</p>	<p>Игра «Путешествие по играм Воскобовича»</p> <p>Цель: Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими</p>

Итоговые занятия

Игра «Чудо-соты»

Цель: Систематизировать знания по освоению приемов сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.

«Строим паровозик».

«Конструируем фигурки по схемам».

«Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки».

Игра «На что похоже?»

«Игровизор»: «Катя, Рыжик, и рыбка», лабиринты цифр, лабиринты букв, предметный мир.

Цель: Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений детей, знакомство их с предметным или природным миром; развивается точность и координация движения детей, готовится рука к письму.

«Ларчик»: «Шел домой Глеб», разноцветные веревочки.

Цель: Помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы логического мышления.

Игра «Мы строим дом, волшебный дом».

Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.

Игра «Волшебные слова»

Игра с разноцветными полосками

Игра «Конструктор цифр».

Игра «Квадрат-домино»

Цель: Продолжать помогать детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточки.

«Запомни словесно-образные символы, их расположение.

«Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»).

«Подбери карточки с маленькими квадратами».

Игра «Как мы встречали гостей в детском саду»

Цель: Продолжать развивать умение различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать

предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.

Игры «Геоконт», «Прозрачный квадрат» (девять пластинок с маленькими треугольниками и одна пластинка с большим треугольником); «Чудо-соты 1» (по количеству детей); коврограф, приложение к нему «Цветные карточки».

Содержание учебного плана для возрастной категории детей 6-8 лет

№ занятия	Содержание
№ 1-2 1 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Мы строим дом, волшебный дом».</p> <p>Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p> <p>Игра «Волшебные слова» Игра с разноцветными полосками Игра «Конструктор цифр».</p>
№ 3-4 2 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Насекомые»</p> <p>Цель: Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа.</p> <p>Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича</p>
№ 5-6 3 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи»</p> <p>Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.</p> <p>Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».</p>
№ 7-8 4 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)</p> <p>Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</p> <p>Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик).</p> <p>Конструирование объемных фигур (звездочка).</p> <p>Превращение в различные примеры по собственному замыслу.</p>
№ 9-10 5 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Королевство Муравии»</p> <p>Цель: Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10</p> <p>Ковралин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»</p>

<p>№11-12 6 неделя</p>	<p>Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталон формы)», коврограф, схематичное изображение домика.</p>
<p>№13-14 7 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка).</p>
<p>№15-16 8 неделя</p>	<p>Игра «Гуси-Лебеди» Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом. Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.</p>
<p>№17-18 9 неделя</p>	<p>Игра «Гуси-Лебеди» Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом. Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.</p>
<p>№19-20 10 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка).</p>
<p>№21-22 11 неделя</p>	<p>Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталон формы)», коврограф, схематичное изображение домика.</p>

<p>№23-24 12 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). Конструирование объемных фигур (звездочка).</p>
<p>№25-26 13 неделя</p>	<p>Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур. Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».</p>
<p>№27-28 14 неделя</p>	<p>Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталон формы)», коврограф, схематичное изображение домика.</p>
<p>№29-30 15 неделя</p>	<p>Игра «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» Цель: Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур. Игра «Чудо-соты», игра «Прозрачный квадрат».</p>
<p>№31-32 16 неделя</p>	<p>Игра «День Защитника Отечества». Цель: формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей. Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»</p>
<p>№33-34 17 неделя</p>	<p>Игра «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку» Цель: Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций. Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф.</p>
<p>№35-36 18 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат) Цель: Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик).</p>

	<p>Конструирование объемных фигур (звездочка). Превращение в различные примеры по собственному замыслу.</p>
<p>№37-38 19 неделя</p>	<p>Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) Цель: Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы. Конструирование геометрических фигур красного цвета. Конструирование геометрических фигур зеленого цвета.</p>
<p>№39-40 20 неделя</p>	<p>Игра «Чудо-крестики» Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. «Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужу». «Придумываем фигуры как китенок Тимошка».</p>
<p>№40-41 21 неделя</p>	<p>Игра «Пять математических корзинок» Цель: Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти. Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяина» каждой корзинки». Игра «Во все ли корзинки можно вставить два гриба». Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов - у песика или у зайки Двойки».</p>
<p>№42-43 22 неделя</p>	<p>Игра «Как лисенок и медвежонок собирались в гости» Цель: Развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики (эталон формы)», коврограф, схематичное изображение домика.</p>
<p>№44-45 23 неделя</p>	<p>Игра «Превращения квадрата» Цель: Формировать сенсорные способности и интеллект. Закреплять умение находить и называть на фигуре диагональ, горизонталь, вертикаль; Учить переходить от понятия «плоскость» к «объему»; Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики рук. Развивать умения складывать предметные формы по схеме, по собственному замыслу или описанию взрослого; «Квадрат Воскобовича»;</p>
<p>№46-47 24 неделя</p>	<p>Игра «Шутки Незримки Всюсь» Цель: Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов,</p>

	сравнивать их. Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».
№48-49 25 неделя	Игра «День Защитника Отечества». Цель: формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей. Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»
№50-51 26 неделя	Игра «Чудо-соты» Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. 1. «Раскладываем геометрические фигуры по группам». 2. «Кто быстрее соберет свою полянку?» 3. «Строим паровозик».
№52-53 27 неделя	Игра «Праздник в фиолетовом лесу» Цель: Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. «Игровизор», Игра «Чудо-соты» игра «Черепашки»
№54-55 28неделя	Игры «Чудо-крестики» Цель: Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления. «Находим одинаковые элементы». «Находим многоугольники». «Строим «башню» из многоугольников».
№56-57 29 неделя	Игра «Геоконт-конструктор» Цель: Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику свое имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов. Цвета радуги. Их очередность. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ света. Прямая линия. Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геоконте».
№58-59	Игра «Гуси-Лебеди»

30 неделя	<p>Цель: Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом.</p> <p>Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.</p>
№60-61 31 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «На помощь колобку»</p> <p>Цель: Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание.</p> <p>Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»</p>
№62-63 32 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Невероятные приключения пришельцев из космоса»</p> <p>Цель: Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук.</p> <p>Игра «Фонарики», игра «Геовизор»</p>
№64-65 33 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей»</p> <p>Цель: Развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выразить в речи способ выполнения действия; выбирать определенные фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному желанию.</p> <p>Игры: «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобович» (двухцветный).</p>
№66-67 34 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Насекомые»</p> <p>Цель: Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа.</p> <p>Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишний с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича</p>
№68-69 35неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Королевство Муравии»</p> <p>Цель: Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10</p> <p>Ковралин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»</p>
№70-71 36 неделя	<p style="text-align: center;">Игра «Квадрат-домино»</p> <p>Цель: Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточек «Кто спрятался за красным квадратом?» «Кто спрятался за белым окошком?»</p>

	<p>«Кто спрятался не за белым окошком?» «Кто спрятался не за красным окошком?» «Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»</p>
<p>№72 36 неделя</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Путешествие по играм Воскобовича»</p> <p>Цель: Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими</p> <p style="text-align: center;">Итоговые занятия Игра «Чудо-соты»</p> <p>Цель: Систематизировать знания по освоению приемов сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p> <p style="text-align: center;">«Строим паровозик».</p> <p style="text-align: center;">«Конструируем фигурки по схемам».</p> <p>«Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки».</p> <p>Игра «На что похоже?» «Игровизор»: «Катя, Рыжик, и рыбка», лабиринты цифр, лабиринты букв, предметный мир.</p> <p>Цель: Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений детей, знакомство их с предметным или природным миром; развивается точность и координация движения детей, готовится рука к письму.</p> <p>«Ларчик»: «Шел домой Глеб», разноцветные веревочки.</p> <p>Цель: Помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы, логического мышления.</p> <p style="text-align: center;">Игра «Мы строим дом, волшебный дом».</p> <p>Цель: Продолжать учить детей выбирать полоски по словесному указанию, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель. Закреплять знание детьми «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p> <p style="text-align: center;">Игра «Волшебные слова» Игра с разноцветными полосками Игра «Конструктор цифр» Игра «Квадрат-домино»</p> <p>Цель: Продолжать помогать детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточки. «Запомни словесно-образные символы, их расположение. «Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»).</p>

«Подбери карточки с маленькими квадратами».

Игра «Как мы встречали гостей в детском саду»

Цель: Продолжать развивать умение различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.

Игры «Геоконт», «Прозрачный квадрат» (девять пластинок с маленькими треугольниками и одна пластинка с большим треугольником); «Чудо-соты 1» (по количеству детей); коврограф, приложение к нему «Цветные карточки».

2.3 Взаимодействие с семьями дошкольников

Цель взаимодействия с семьёй — сделать родителей активными участниками образовательного процесса, оказав им помощь в реализации ответственности за воспитание и обучение детей.

Задачи по работе с семьёй:

- постоянно изучать запросы и потребности в дошкольном образовании семей, находящихся в сфере деятельности дошкольной образовательной организации;
- повышать психологическую компетентность родителей. Учить родителей общаться с детьми в формах, адекватных их возрасту; нетравмирующим приёмам управления поведением детей;
- сотрудничать с семьёй для обеспечения полноценного развития ребенка с проблемами в развитии, обучать родителей отдельным психолого - педагогическим приемам, повышающих эффективность взаимодействия с ребенком, стимулирующим его возможности.
- убеждать родителей в необходимости соблюдения единого с организацией режима дня для ребёнка дошкольного возраста;
- учить родителей разнообразным видам занятий с детьми в семье;
- создавать условия для доверительного, неформального общения педагогов с родителями;
- помогать родителям правильно выбрать школу для ребёнка в соответствии с его индивидуальными возможностями и способностями;
- постоянно вести работу по профилактике нарушений и по защите прав и достоинства ребёнка в дошкольной организации и в семье.

Передача информации реализуется при непосредственном контакте педагога с родителем или использовании дополнительных средств коммуникации (телефон, Интернет и др.).

Перспективным направлением в области расширения коммуникативных возможностей является Интернет, индивидуальное консультирование родителей по электронной почте.

Формы информационного взаимодействия группы с родителями по основным линиям развития ребенка.

2. 4 Взаимодействие с педагогами в рамках реализации Программы

План работы:

Взаимодействие педагога дополнительного образования и воспитателей при диагностике, определении объемов и сфер влияния, формы сотрудничества.

Взаимодействие педагога дополнительного образования и воспитателей при проведении развивающих мероприятий, формы сотрудничества.

Функционал педагога дополнительного образования и воспитателей.

Выстраивание взаимодействия с использованием информационно-

компьютерных технологий.

Планируемый результат: подбор и разработка единых (вариативных) подходов по взаимодействию педагога дополнительного образования и воспитателей ДОУ.

Используются разные активные формы методической работы с педагогами: консультации, семинары, психологические тренинги, открытые занятия праздники и др.

III Организационный раздел

МБДОУ ДС №31 «Медвежонок» имеет все необходимые условия для проведения платной услуги проведение занятий по развитию логико-математических способностей детей «Пифагорик», отвечающие современным санитарно-гигиеническим, педагогическим и эстетическим требованиям. Для проведения данной платной услуги используется отдельный специально оборудованный кабинет 9,4 м², который имеет достаточное освещение (естественное и искусственное), отопление. Развивающая предметно-пространственная среда кабинета в достаточном количестве оснащена и регулярно пополняется разнообразным оборудованием и дидактическими материалами.

3.1 Кадровые условия реализации Программы

Ербулатова Надежда Владимировна - воспитатель, имеет специальную подготовку в специальнооборудованном помещении.

Квалификационные категории – высшая квалификационная категория.

Стаж работы:

Общий – 22 года

Педагогический – 22 года

Курсы повышения квалификации:

«Развитие интеллектуально-творческих способностей у детей дошкольного возраста на основе методики В.В. Воскобовича» 11.01. 2019г. 72 часа

«Сказки Фиолетового леса о времени» 08.11.2022г

3.2 Материально-техническое обеспечение Программы

Методическое обеспечение	
Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.) с указанием выходных данных	Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г.
	Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г.
	Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В.. Воронеж, 2009.
	Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г.
	Воскобович В.В. Лабиринты цифр.
	Выпуск «Один, два, три, четыре, пять...» (приложение к игре) // Санкт-Петербург, 2003г.
Рабочие тетради с указанием выходных данных	-
Учебно-наглядные пособия с указанием выходных данных	Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик» ООО «РИВ»
Наглядно-дидактические пособия (альбомы, игры) с указанием выходных данных	«Развивающие игры Воскобовича В.В., 2010г.
	<i>Конструктор букв №3.</i> Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006.
	<i>Волшебная восьмерка №3.</i> Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006.
	<i>Геоконт Великан.</i> Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006.
	<i>Персонажи:</i> Магнолик, Медвежонок – Мишек, Галлченок Карчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и лягушки, пчелка Жужа, Краб Крабыч, Лопушок, Паучок – внучок, забавные цифры –Ежик – наездник, Зайка – укротитель, Мышка- гимнастка, крыса – силача, пес – жанглер. Россия г. СПб., ООО «РИВ».
	«Сказочные лабиринты игры».

	«Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста». Сборник материалов по итогам I Всероссийской конференции.
	«Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.»Сборник материалов по итогам II Всероссийской конференции.
	Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ.
	Конспекты занятий
	Альбом «Автосказка 1-4»
	«Коврограф «Ларчик»»
	«Лепестки «Ларчик»» (эталоны цвета)
	«Набор букв и знаков «Ларчик»»
	«Набор цифр и знаков «Ларчик»»
	«Умные стрелки» Ларчик
	«Игровизор+приложения»
	«Математические корзинки 5»
	«Математические корзинки 10»
	«Планета умножения»
	«Счетовозик»
	«Кораблик «Плюх-Плюх»» (доп., флажки)
	«Кораблик «Брызг-Брызг»» Ларчик
	«Кораблик «Буль-Буль»» Ларчик (счет до ста)
	«Теремки Воскобовича»
	«Складушки +CD»
	«Читайка на шариках 1»
	«Читайка на шариках 2»
	«Яблонька»
	«Снеговик»
	«Ромашка»
	«Геоконт «Великан»»
	«Геоконт «Малыш»»
	Плакат «Геоконт Алфавит»
	Резинки «Радуга»
	«Геовизор»

	«Квадрат Воскобовича» 2-х цв., + сказка
	«Квадрат Воскобовича» 2-х цв.,
	«Треузорчик» Ларчик
	«Квадрат Воскобовича» 4-х цв.,
	«Змейка»
	«Прозрачный квадрат» + сказка
	«Прозрачный квадрат»
	«Прозрачный квадрат» Ларчик
	«Прозрачная цифра»
	«Домино»
	«Чудо-Крестики 1»
	«Чудо-Крестики 2»
	Альбом фигурок «Чудо-Крестики 2»
	Настольная игра «Чудо-Крестики 2»
	«Чудо-Крестики 2» Ларчик
	«Чудо-Крестики 3»
	«Чудо – Соты 1»
	Альбом фигурок «Чудо – Соты 1»
	Настольная игра «Чудо – Соты 1»
	Графарет «Чудо-Крестики 2»
	Графарет «Чудо – Соты 1»
	«Чудо – Соты 1» Ларчик
	«Чудо – Цветик»
	«Фонарики» (с держателями)
	«Фонарики» Ларчик
	«Логоформочки 3»
	«Логоформочки 3» (с держателями)
	«Логоформочки 5»
	«Логоформочки 5» (с держателями)
	Графарет «Логоформочки»
	«Логоформочки «Визор»»
	«Логоформочки» Ларчик
	«Черепашки» Пирамида
	«Черепашки» Ларчик
	«Волшебная восьмерка 1»

«Волшебная восьмерка 3»
Персонаж «Малыш Гео»
Персонаж «Ворон Метр»
Персонаж «НезримкаВсюсь»
Персонажи «Гусь и лягушки»
Персонаж «Паучок»
Персонаж «Луч Владыка»
Персонаж «Галчонок Каррчик»
Персонаж «Гусеница Фифа»
Персонаж «Долька»
Персонаж «Китенок Тимошка»
Персонаж «Краб Крабыч»
Персонаж «Лопушок»
Персонаж «Медвежонок Мишек»
Персонаж «Пчелка Жужа»
Персонаж «Крутик По»
Персонажи «Гномы»
Персонаж «Околесик»
Персонаж «Филимон Коттерфильд»
«Разноцветные веревочки»
«Шнур – Затейник»
«Шнур – Малыш».

3.4 Оборудование и игровой материал

Вид помещения	Оснащение помещения	Игровой материал для непосредственной работы с детьми
Кабинет	Развивающая среда «Фиолетовый лес» - 1	Гномы Разделяй – Объединяй, Больше - Меньше, Крути –

шт.
Игровой электронный терминал «Волшебный экран с играми Воскобовича».

Детские столы – 6 шт.
Детские стульчики – 6

шт.

Шкафы – 2 шт.

Полки деревянные – 2 шт.

Стол для пособий – 1 шт.

Верти, Появись – Исчезни.
Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.
Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, НезримкаВсюсь.
Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик. Игры «Математические корзинки», «Счетовозик», - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка. Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
Комплект «Ларчик – Ковровая Полянка, персонажи Лопушок Гусеница Фифа.
Игры «Чудо – крестики», «Чудототы» - Чудо – острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Карричик, Медвежонок Мишек, Краб Крабыч.
Игра «Чудо – цветик» - Поляна чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, Девочка Долька.
Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ёрлекин.
Игры «Конструктор букв», «Шнур – затейник» - Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд.
Игры «Логоформочки» - персонажи – Восклицатик.

		<p>Игры В.В.Воскобовича; Цветные карандаши Маркеры альбомы Инструкции, игровые задания, альбомы фигурок для игр В.В.Воскобовича;Игра «Геокопт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик Игра «Геоизор» - Школа <u>Волшебства, персонажи - Околесик</u></p>
--	--	--

Перспективы работы по совершенствованию и развитию содержания Программы

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления - наглядно- действенного, наглядно-образного и словесно-логического. Принцип постепенного и постоянного усложнения материала, а также конструктивные особенности игр послужили основанием для объединения их в комплекты. Каждый комплект имеет двойное название. Одно отражает конструктивные особенности игр или повторяет название ведущей игры в этом комплекте. Второе является образным и связано с сюжетом сказок Фиолетового Леса.

3.4 Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности. Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- знаний воспитанников в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;

- умений воспитанников анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений(ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

Принципы педагогической диагностики

Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

Методы проведения педагогической диагностики

Мало формализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

низкий уровень - ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

средний уровень - ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

высокий уровень - ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

Протокол педагогической диагностики заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

Оценочный материал

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибочками на свободные места в «корзинках». Высокий-задание выполняет самостоятельно; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий-не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание: «Посчитай»	Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9. Задание: На поле

	от 1 до 5»	металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;
Ориентировка в пространстве и во времени	Диагностическое задание «Цифры»	Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9. Задание: Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе- Фи». Высокий- задание выполняет самостоятельно; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Пространственные отношения»	Игра «Коврограф», разноцветные веревочки - самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу. Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Конструктивные решения в процессе	Диагностическое задание «Сложи	Игра «Прозрачный квадрат» - в результате перекладывания,

	<p>квадрат»</p>	<p>изменения способов размещения сложить квадрат. Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника. Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Диагностическое задание «Фигура по замыслу» Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геокопт» - сконструировать предметы разных размеров. Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p>

		Низкий- не может выполнить все параметры.
Речевые высказывания ребенка	Диагностическое задание «Сочини сказку»	<p>Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки»,«четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) - пересказ сюжета сказки. Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата.</p> <p>Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры</p>
	Диагностическое задание «Название живых существ»	<p>Игра «Чудо - крестики» - сложить предметные силуэты из частей. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки.</p>

		<p>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий - не может выполнить все параметры</p>
<p>Применение способов скрепления, соединения деталей</p>	<p>Диагностическое задание «Алфавит»</p>	<p>Игра «Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
	<p>Диагностическое задание «Последовательное действие»</p>	<p>Игра «Шнур - грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание. Диагностическое задание «Последовательное действие» Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я, Б, Л, О, Н, Ъ, К, А и придумать новые свои слова. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
<p>Этапность действий</p>	<p>Диагностическое задание «Задание на внимание»</p>	<p>Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку. Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по</p>

		<p>схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Этапность действий,</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «Общая цель»	<p>Игра: «Чудо соты»</p> <p>Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.)</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»	<p>Игра «Геокопт» -свободное моделирование</p> <p>Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу,</p>

		<p>словесному алгоритму и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструирование по словесной модели.</p>	<p>Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»</p>	<p>Игра «Чудо - соты» - дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет.</p> <p>Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».</p> <p>Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.</p> <p>Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Построение симметричных и</p>	<p>Диагностическое задание: Понимать</p>	<p>Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру</p>

<p>несимметричны х фигур</p>	<p>вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру</p>	<p>(снежинку, цветок) Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру - «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка - конструирование предмета сопорой на модель. Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Построение симметричных и несимметричны х фигур Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в</p>
------------------------------	---	---

		<p>предметы. Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры</p>
--	--	---

Педагогическая диагностика (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования интеллектуально-познавательной направленности

Дата

Педагог

Ф.И. ребенка	Систематизация математических представлений у детей.				Совершенствованиеречи, развитие эмоционально-образного и логическогомышления.				Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.				Развитие мыслительных процессов				уровень							
	Количественные и порядковые числительные		Ориентировка в пространстве и во времени		Использует конструктивные решения		Речевые высказывания ребенка		Применяет способы скрепления, соединения деталей.		Этапность действий		Умеет принимать общую цель		Создает постройки по замыслу, схемам				конструирование по словесной модели		построение симметричных и несимметричных фигур,		поиск и установление закономерностей	
	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К
1																								
2																								
3																								

3.5. Перечень литературных источников

1. Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г.
3. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В.. Воронеж, 2009.
4. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г.
5. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять...» (приложение к игре) // Санкт-Петербург, 2003г.
6. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
7. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
8. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
9. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр.