

УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА СОЧИ

Муниципальное дошкольное общеобразовательное бюджетное учреждение
детский сад комбинированного вида №125 г. сочи

Принята на заседании
педагогического/методического совета
от «31» мая 2021 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Заведующий МДОБУ №125
С.Ф. Казанцева
Казанцева С.Ф.
«31» мая 2021 г.

МП



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

«Развивающие игры Воскобовича»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 2 года (144 ч.)
(общее количество часов, количество часов по годам обучения)

Возрастная категория: от 5 до 7 лет

Форма обучения: очная
(очная, очно-заочная, дистанционная)

Вид программы: модифицированная
(модифицированная, авторская)

Программа реализуется на: внебюджетной основе
(бюджетной, внебюджетной)

ID-номер Программы в Навигаторе: 24013

Автор-составитель:
МИТИНА ОЛЬГА ГЕННАДЬЕВНА
Педагог дополнительного
образования

г. Сочи 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.	Целевой раздел	
1.1	Пояснительная записка	
1.2	Актуальность программы	
1.3	Цели и задачи Программы	
1.4	Принципы и подходы в организации образовательного процесса	
1.5	Ожидаемые результаты	
1.6	Механизм оценки полученных знаний	
2.	Содержательный раздел программы	
2.1	Учебный план	
2.2	Планирование тем игровых ситуаций	
2.3	Объем нагрузки по программе	
2.4	Перспективное планирование игровых ситуаций на учебный год с учетом ФГОС к дошкольному образованию	
2.5	Содержание Программы	
3.	Организационный раздел программы	
3.1	Обеспеченность методическими материалами и средствами развития	
3.2	Особенности организации предметно-развивающей среды	
3.3	График работы педагогов	
4.	Используемая литература	

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Программа по дополнительному образованию интеллектуально-развивающего кружка «Развивающие игры Воскобовича» для детей дошкольного возраста от 5 до 7 лет (далее Программа) - разработана в соответствии с основной образовательной программой МДОБУ ДС КВ № 125 города Сочи, в соответствии с ФГОС ДО и на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет В.В. Воскобовича.

Программа строится на принципе лично – развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми.

Разработка программы обусловлена:

1. Нормативно-правовой базой:

- Конституция РФ, ст. 43, 72.
 - Конвенция о правах ребенка.
 - Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» №273 от 29.12.2012г.
 - Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 года № 1726-р,
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
 - [СанПиН 2.3/2.4.3590-20](#) «Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения», утвержденными [постановлением главного санитарного врача от 27.10.2020 № 32](#), [СП 2.4.3648-20](#) «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными [постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28](#) Уставом ДОУ.
2. Социальным заказом родителей.
3. Желанием самих детей.

1.2 Актуальность программы

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению. Именно по этому сегодня в дошкольной педагогике актуальным является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Следует отметить, что дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают

материал, уверены в своих силах, способны быстро адаптироваться в новой обстановке, лучше подготовлены к школьному обучению.

Общепризнанно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволит решить эту задачу. Развивающие игры важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию. Принципы, заложенные в основу развивающих игр: интерес, познание, творчество. Значимость развивающих игр для развития дошкольников их многообразии, позволяет использовать для развития интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста.

Таковыми играми являются развивающие игры В.В. Воскобовича, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Игры В.В. Воскобовича - удивительные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Они просты и незатейливы, но способны решать многие воспитательные и образовательные задачи. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Весь набор игр многофункционален, увлекателен и мобилен для детей.

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

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

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

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

С учетом актуальности проблемы организации образовательного процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно, и была разработана интеллектуально-развивающая программа «Развивающие игры Воскобовича» для развития детей 3 - 7 лет.

1.3 Цели и задачи Программы

Цель программы – развитие познавательного интереса и исследовательской деятельности детей дошкольного возраста, через развивающие игры.

Основные задачи программы:

- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Развитие интереса к решению сложных интеллектуальных задач.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие связной речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Развитие психических процессов: элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, позитивного взаимоотношения с окружающими (сверстниками и взрослыми).
- Постепенное накопление познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
- Развитие мелкой моторики.

1.4 Принципы и подходы в организации образовательного процесса

В основе организации работы с детьми лежит система дидактических принципов:

- создание условий для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребенка, так и педагога;
- создание возможности продвижения каждого ребенка своим темпом;
- формирование у детей умения осуществлять собственный выбор и систематическое предоставление возможности выбора;
- ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности.

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

Принципы построения занятий кружка:

- системность;
- учёт возрастных особенностей детей;
- поэтапное использование игр;
- принцип постепенного и постоянного усложнения материала;
- дифференцированный подход;
- принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний;
- принцип постепенного и постоянного усложнения материала;
- поэтапное использование игр;
- гуманное сотрудничество педагога и детей;
- высокий уровень трудности.

Интеграция образовательных областей:

1. Образовательная область «Физическое развитие»: формирование правильной осанки при выполнении работы, формирование желания заботиться о своём здоровье, выполнение разминок и физкультминуток.

2. Образовательная область «Познание»: развитие психических процессов у детей: внимания, памяти, мышления, воображения, речи. Расширение кругозора детей, сенсорное развитие. Развитие математических способностей.

3. «Социально-коммуникативная» область: развитие коммуникативных навыков в процессе свободного общения педагога с детьми, пополнение словаря детей, умение понятно и социально-приемлемыми способами выражать свои чувства, желания и мнения. Приобщение к общепринятым нормам взаимодействия со сверстниками и взрослыми, объективное оценивание своих возможностей, способность преодолевать трудности.

4. «Речевое развитие»: чтение, разучивание и обсуждение художественных произведений в ходе предварительной работы

5. «Художественно-эстетическое» развитие: развитие продуктивной деятельности детей, приобщение к звукам природы и музыки через аудиозаписи.

1.5 Ожидаемые результаты:

Старшая группа (от 5 до 6 лет)

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);

- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;

- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;

- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;

- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;

- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;

- умеет составлять целое из частей;

- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;

- понимает пространственные отношения;

- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;

- конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;

- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;

- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);

- считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

Подготовительная группа (от 6 до 7 лет)

- правильно называет геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапеция) и тела (куб, шар, цилиндр, конус), называет их структурные компоненты (сторона, угол, вершина);

- умеет конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- самостоятельно придумает фигуры и силуэты и складывает их из заданных частей;
- умеет составлять целое из частей;
- владеет навыками счета в прямом и обратном порядке до 20 и более;
- свободно пользуется меркой, может сравнивать результаты измерений, понимает зависимость результата измерения от величины условной мерки;
- ориентируется по плану и выполняет задание последовательно;
- умеет определять время при соответствующем расположении стрелок на часах;
- считает единицами, парами, тройками, успешно досчитывает до заданного числа;
- читает правильно по слогам;
- умеет на ощупь определять геометрические фигуры и составлять из них различные силуэты;
- умеет рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки;
- умеет складывать объёмные и плоскостные фигуры;
- умеет решать логико-математические задачи;
- умеет делить целое на равные и неравные части;
- понимает отношение целого и части;
- составляет сюжетные картинки из частей геометрических фигур.

Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

- повышение педагогической культуры родителей;
- формирование интереса к развивающим играм.

1.6 Механизм оценки полученных знаний

1 Тестирование детей с целью выявления интереса к развивающим играм Воскобовича, на приобретение детьми собственного опыта.

2 Диагностирование детей по выявлению уровня сформированности специализированных умений и навыков.

3 Организация практической деятельности с учетом программного содержания каждого года обучения и индивидуальных особенностей детей.

4 Оценивание полученных знаний *(в форме игры, путешествий)*

Уровни усвоения программы

Низкий – ребенок затрудняется в ответах на вопросы по программному содержанию. Пользуется помощью взрослого. Словарный запас беден. Не активен.

Средний – в рассказе ребенок допускает пропуск, логические ошибки, но исправляет их сам при помощи взрослых или сверстников. Проявляется интерес к играм, но недостаточно активен.

Высокий – ребенок владеет играми, речевыми умениями, активен и самостоятелен. В общении инициативен – задает вопросы, делится впечатлениями, привлекает к общению детей.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Учебный план

Содержание образовательного процесса по предоставлению платных дополнительных образовательных услуг определяется основной общеобразовательной программой, разработанной и утверждённой в ДОУ самостоятельно.

В соответствии с требованиями СанПиН, занятия проводятся во второй половине дня 2 раз в неделю с сентября по май месяц.

1 год обучения: дети 5 -7 лет

Каникулы - согласно годового учебного плана-графика ДОУ.

2.2 Объем нагрузки по программе

Программа обеспечивает целостность образовательного процесса, содействуют эффективному решению преемственности при постепенном переходе к более высокому уровню.

Программа адресована дошкольникам . Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе сочетаются с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку.

Формы проведения занятий:

- логико-математические игры;
- интегрированные занятия;
- совместная игровая познавательная деятельность (совместные игровые мероприятия детей и родителей);
- самостоятельная игровая деятельность.

В рамках реализации Программы используются основные **методы обучения:**

- образность и мотивация;
- образность и универсальность;
- сказка как основа знания;
- вариативность;
- незавершенность игровой деятельности;
- возможность разнообразного использования.

Формы и режим занятий

Набор детей для занятий в кружке носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей. Оптимальное количество детей 10-12 человек.

2.3 Перспективное планирование

Содержание системы работы

Направленность развивающих игр	Актуальность развивающих игр	Перечень развивающих игр и упражнений
На развитие логического мышления	Закрепляют и активизируют умственную деятельность, развивают мыслительные и логические способности, позволяющие детям строить умозаключения, приводить доказательства	«Геоконт — чудесная поляна» «Квадрат Воскобовича», «Логоформочки». «Прозрачный квадрат», «Чудо-головоломки»
На развитие памяти	Способствуют совершенствованию памяти	«Волшебная восьмерка», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный), «Счетовозик»
На развитие внимания	Развивают произвольность и концентрацию внимания, находчивость, сообразительность	«Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат», «Волшебная восьмерка»
На развитие восприятия	Знакомят с сенсорными эталонами формы, цвета, величины, соотношением целого и части	«Прозрачный квадрат», «Геоконт - чудесная поляна», «Волшебная восьмерка»
На развитие воображения и творческого мышления	Основная задача - представление ожидаемого результата до его реального осуществления	«Геоконт». «Чудо - головоломки», «Квадрат Воскобовича», «Змейка»

Перспективное планирование занятий с детьми старшей группы

Месяц	Название игры	Программное содержание
СЕНТЯБРЬ	Геоконт Геовизор	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание и выкладывание контура предмета заданного цвета, его называние; - определение формы купола парашюта, ее видоизменение, придумывание и конструирование приспособление; - перенос по точкам координатной сетки изображения контура «парашют» на лист бумаги, его дорисовка; - развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
	Разноцветные веревочки (на коврографе)	<ul style="list-style-type: none"> - выкладывание геометрических фигур из веревочек разной длины, развитие наглядно - образного мышления; - развивать слухоречевое внимание; - знакомить с соотношением части и целого.
	Квадрат Воскобовича (двухцветный).	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить детей с новой игрой; - складывание предметов по схемам, придумывание новых фигур; - складывание фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформация ее по цвету в соответствии со словесным описанием; - способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей детей, с помощью зрительного, осязательного и тактильного анализаторов.
	Чудо-цветик	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление знаний о пространственных отношениях, развитие наглядно-образного мышления; - отсчитывание заданного количества предметов, действие с числами (вычитание); - составление силуэта «расческа» по схеме; - развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи
	Кораблик «Брызг-Брызг»»	<ul style="list-style-type: none"> - определение высоты предметов и их порядкового номера, группировка флажков по цветам; - развитие глазомера и координаций действий «глаз – рука»; - развивать зрительно-пространственный гнозис.
	Шнур-затейник	<ul style="list-style-type: none"> - вышивание контура трапеции по схеме, исправление специально допущенной ошибки, придумывание и доделывание контура геометрической фигуры до предметного, называние его; - развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук
	Логоформочки5	<ul style="list-style-type: none"> - сравнение и поиск фигур по признакам, понимание алгоритма составления фигур из частей, придумывание, на что похожа фигура; - создание зрительного образа звука и буквы; - придумывание и составление силуэтов из частей, называние их.

	Цифроцирк Буквоцирк	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; - усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти; - знакомство со схемой выкладывания цифр; - выкладывание цифр 1, 2; - знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
ОКТАБРЬ	Математические корзинки 10	<ul style="list-style-type: none"> - действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение); - развивать сенсорные способности (цвет, форма, размер); - продолжать знакомить с соотношением целого и части; - развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
	Счетовозик	<ul style="list-style-type: none"> - понимание отношения чисел в числовом ряду; - знакомство детей с порядковым и количественным значением числа; - освоивать приемы сложения предметов из частей по образцу; - усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить детей с игрой, учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (собери все льдинки с квадратами); - составление силуэта по схеме и правилам, группировка геометрических фигур по форме (треугольники, четырехугольники, пятиугольники, шестиугольники).
	Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - складывание фигуры «домик» по схеме путем трансформации, решение задач на поиск геометрических фигур по форме и цвету; - составление сказок, придумывание новых фигур; - самостоятельные игры с волшебным квадратом; - построение моделей по рисунку-заданию, аналитико-синтетическая деятельность.
	Прозрачная цифра	<ul style="list-style-type: none"> - составление предметного силуэта по схеме; - развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук; - развитие воображения, творческих и сенсорных способностей
	Разноцветные веревочки	<ul style="list-style-type: none"> - развивать зрительно-пространственный гнозис сенсорные способности (цвет, форма, размер); - создание зрительного образа звука и буквы; - решение логической задачи на поиск предмета по признакам; - преобразование геометрических фигур.
	Логоформочки 5	<ul style="list-style-type: none"> - понимание алгоритма расположения фигур на игровом поле (цвет и пространственное положение); - учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры; - освоение геометрических представлений, пространственных отношений.
	Волшебная восьмерка	<ul style="list-style-type: none"> - конструирование цифры из палочек, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение);

		<ul style="list-style-type: none"> - развивать зрительно-пространственные функции; - придумывание и составление предметных силуэтов, их называние.
НОЯБРЬ	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - складывание фигуры по схеме путем трансформации; - учить конструировать простую плоскостную фигуру «Конверт»; - конструирование предметного силуэта или сюжетной картинки, иллюстрирующих вариант решения проблемной ситуации, рассказ о них.
	Коврограф «Ларчик»	<ul style="list-style-type: none"> - ориентировка на плоскости; - называние пространственных характеристик (вверх, вниз, влево, вправо); - измерение длины лучей с помощью условной мерки.
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - группировка геометрических фигур по форме и размеру; - составление квадрата из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; - определение количества частей, придумывание и составление предметного силуэта из ограниченного количества частей, его называние.
	Кораблик «Брызг-Брызг»	<ul style="list-style-type: none"> - понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); - поиск флажков по пространственному положению.
	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) (схема 1-6)	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей в процессе выполнения игрового задания складывать одноцветные фигуры; - закреплять знания эталона цвета (красного цвета) и формы; - развитие воображения, зрительной памяти, логического мышления; - конструирование фигур 1-6 по схеме; - закрашивание бесцветных фигур по схеме 1-2.
	Шнур-затейник	<ul style="list-style-type: none"> - развитие моторики, пространственных отношений; - воспитывать бережное отношение к растениям и животным (лев, пони, лань, павлин); - продолжать развитие сенсорных способностей (цвет, форма, размер).
	Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - продолжение работы с «Геоконтом», выкладывание разного вида треугольников; - продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова; - продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры - развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи
	Логоформочки	<ul style="list-style-type: none"> - развивать лексико-грамматические функции; - развивать моторные функции; - формировать сенсорные способности (цвет, форма, размер); - обучать моделированию различными способами.

ДЕКАБРЬ	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - составление силуэта «собака» по схеме, придерживаясь правил; - работа с пластинами треугольниками - раскладывание на группы: большие и маленькие; - работа с квадратами - летающие льдинки; - обучать моделированию различными способами.
	Геоконт»	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание и выкладывание контура «ягода», ее название, конструирование геометрических фигур по координатным точкам, их видоизменение, придумывание, на что похож контур; - конструирование фигуры по координатным точкам, деление квадрата на две одинаковые (равные) части; - «Геоконт» - чудесная Поляна выкладывание квадратов, использование 2-х резинок, квадраты большие и маленькие.
	Квадрат Воскобовича (двухцветный), (четырёхцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - складывание фигуры по схеме путем трансформации, решение задачи на поиск в игровом поле квадратов разного цвета; - превращение квадрата в треугольник; - учить конструировать простую плоскостную фигуру «Летучая мышь»; - конструирование фигур по схеме 1-6 с другим цветом (сделать дополнительные схемы); - закрашивание бесцветных фигур в соответствии с предложенными схемами.
	Развивающие игры «Конструктор цифр», «Сложи узор»	<ul style="list-style-type: none"> - выкладывание цифр, развитие логического, наглядно - образного мышления; - придумывание новых узоров, руководствуясь схемой, алгоритмом; - конструирование моделей геометрических форм, развитие умения самостоятельно решать задачи; - развивать сенсорные способности (цвет, форма, размер).
	Лепестки	<ul style="list-style-type: none"> - развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук; - обучение счету, логике и пространственным представлениям; - развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
	Шнур-затейник	<ul style="list-style-type: none"> - развивать сенсорные способности, зрительно-пространственный гнозис; - освоение геометрических представлений, пространственных отношений; - создание зрительного образа звука и буквы; - развивать лексико-грамматические функции.
	Буквенный конструктор	<ul style="list-style-type: none"> - формировать навыки конструирования различными способами; - создание зрительного образа звука и буквы; - продолжить знакомство с буквами, звуковым анализом слова; - развитие познавательных способностей.
	Игровизор	<ul style="list-style-type: none"> - решение изображения с помощью графического диктанта; - решение проблемной ситуации и дорисовка изображения в русле своих предложений; - решение задачи на ориентировку в пространстве - развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.

ЯНВАРЬ	Лепестки	<ul style="list-style-type: none"> - видоизменение формы силуэта; - развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи; - развитие умения создать предмет по памяти, анализа и синтеза; - развивать сенсорные способности, зрительно-пространственный гнозис.
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание и составление картинки «Место обитания цветов» из всех пластинок игры; - составлять ряд по образцу из «Нетающих льдинок», найди лишнюю; - выбрать из общего количества пластинки, наложить друг на друга так, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры; - продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры; - складывание квадрата из разных геометрических фигур способом наложения.
	Логоформочки5	<ul style="list-style-type: none"> - анализ структуры целого и мысленное определение частей, из которых оно составлено; - продолжать развитие сенсорных способностей (цвет, форма, размер); - формировать навыки конструирования различными способами; - развивать психические процессы.
	Чудо-цветик	<ul style="list-style-type: none"> - решение задачи на составление силуэта «зонт» из разного количества частей, деление зонтов поровну между персонажами; - поиск и придумывание силуэтов предметов из частей; -
	Счетовозик»	<ul style="list-style-type: none"> - уметь выполнять действия с числами (прибавление каждый раз по два); - сравнение предметов с разным количеством частей между собой и поиск одинаковых; - продолжать усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - складывание фигуры «мышка» путем трансформации; - придумывание новых одноцветных фигур; - зарисовывание схем
	Математические корзинки10	<ul style="list-style-type: none"> - определение количества и состава числа «десять» из меньших чисел; - понимание принципа образования числа путем присчитывания по единице; - цифры 1,2,3; -
	«Фиолетовый лес»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать лексико-грамматические функции; - развивать воображение; - развивать сенсорные способности (цвет, форма, размер); - обобщить и систематизировать знания о временах года; - развивать зрительно-пространственный гнозис.

ФЕВРАЛЬ	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание и конструирование сюжетной картинке из всех пластинок игры; - учить детей складывать квадрат из других геометрических фигур; - сложить девять квадратов из всех пластинок; - найди в альбоме фигурки, собранные из одних и тех же пластин; - собери лошадку ОШ, жирафа АФ, носорога РОГ (сколько пластинок понадобилось, какие геометрические фигуры использовали).
	Квадрат Воскобовича (двухцветный), (четырёхцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей в процессе выполнения игрового задания складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталона (синего и желтого) цвета и формы; - конструирование геометрической фигуры зеленого цвета; - складывание разных геометрических фигур заданного цвета путем трансформации.
	Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - выкладывание четырехугольников различной конфигурации (прямоугольник, квадрат, трапеция); - использование этих фигур в самостоятельных играх, конструкторах ; - складывание разных геометрических фигур заданного цвета путем трансформации; - выкладывание контура по координатным точкам, деление его на части, сравнение их по размеру.
	Цифроцирк	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; - усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти; - конструирование цифр 1, 2, 3, 4 (сколько нужно палочек, чтобы выложить определенную цифру?);
	Любые игры по выбору детей	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание и конструирование персонажа; - развитие воображения и творческих способностей; - тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.
	Шнур-затейник	<ul style="list-style-type: none"> - понимание линии симметрии и достраивание симметричного узора; - придумывание, на что похоже изображение; - развивать сенсорные способности, зрительно-пространственные функции; - вышивание узора с помощью графического диктанта
	Кораблик «Брызг – брызг»	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5; - развивать конструктивные способности детей; - формировать знания о геометрических фигурах; - освоение количественного счёта; - совершенствование интеллекта.
	Волшебная восьмерка	<ul style="list-style-type: none"> - конструирование цифры из палочек по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); - закрепление умения определять цвет; - осваивать приемы сложения предметов из частей по образцу; - развитие пространственного расположения.

МАРТ	Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - формировать умение ориентироваться на плоскости «Геоконта», определять верхние левый и правый углы, нижние левый и правый углы; - закрепить знания о геометрических фигурах (квадрат, треугольник), воспитывать интерес к играм с «Геоконтом»; - выкладывание контура по рисунку и схеме, придумывание, на что похожа фигура после ее перемещения в пространстве; - учить детей выполнять простые фигуры, используя карточки «Флажок», «Лягушка», «Девочка».
	Математические корзинки10	<ul style="list-style-type: none"> - отсчитывание заданного количества, понимание отношения чисел (больше, меньше), действия с числами (сложение), обозначение числа «десять» цифрой; - тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов; - найти и выложить цифру, которой не хватает; - уметь работать со схемой (закрашивание выложенной цифры).
	Лепестки	<ul style="list-style-type: none"> - понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга, придумывание, на что похожа фигура; - развивать воображение, сенсорные способности (цвет, форма, размер), зрительно-пространственный гнозис; - развитие конструктивных способностей детей.
	Счетовозик	<ul style="list-style-type: none"> - ориентировка в числовом ряду; - понимание связей и зависимостей между числами; - освоение количественного счёта; - развитие воображения и творческих способностей.
	Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - складывание фигур путем трансформации, решение задач на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету; - делать квадраты: одноцветные, двуцветные, трехцветные; - развитие умения делать самостоятельный мысленный анализ рисунка-задания.
	Кораблик «Брызг-Брызг»»	<ul style="list-style-type: none"> - понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), понимание пространственного положения предметов; - решение логической задачи на поиск предмета по признакам, понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга; -развитие сенсорные способности, зрительно-пространственные функции.
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - умение выполнять задание на поиск закономерностей; - выкладывание по схемам со сказочным сюжетом (голова Ва-Ва, свечка Вы и т.д.); - придумать свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур; - развивать лексико-грамматические функции. - конструирование силуэта «якорь» по схеме.

	Шнур-затейник Чудо-крестики	<ul style="list-style-type: none"> -развивать лексико-грамматические функции; - продолжать развивать зрительно-пространственный гнозис и праксис, графо-моторные функции; - вышивание узора с помощью графического диктанта; - продолжать знакомить детей с гласными звуками и буквами.
АПРЕЛЬ	Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - выкладывание 5-6-угольников; - составление предметов из разных геометрических фигур (домик, ракета); - составление цифр из резинок 1,2,3,4. - конструирование 8-9-угольников; - конструирование по образцу предметных форм (мебель, одежда, посуда); - построить квадраты всех размеров, от самого маленького до самого большого.
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - конструирование квадратов из разных геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; - коллективная игра «Вертикальное домино»; - выкладывание фигур из 3 пластинок: самолет, птица; из 4 пластинок: жираф, лошадка, гусь, собака; из 6 пластинок: собака, олень.
	Забавные цифры	<ul style="list-style-type: none"> - определение места цифры в числовом ряду, исправление специально допущенной ошибки; - развитие пространственного воображения, анализа и синтеза; - развивать сенсорные способности; - обучать конструированию различными способами.
	Логоформочки5	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание и составление силуэта из частей, его название, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле; - развивать грамматические функции; - продолжать развитие сенсорных способностей (цвет, форма, размер); - формировать навыки конструирования различными способами; - создание зрительного образа звука и буквы.
	Коврограф «Ларчик»»	<ul style="list-style-type: none"> - понимание пространственных характеристик, ориентировка на плоскости, понимание отношения чисел (меньше на два, больше на один); - ориентировка на плоскости, название пространственных характеристик (вверх, вниз, влево, вправо); - формировать навыки конструирования различными способами; - формировать лексико-грамматический строй речи.
	Математические корзинки10	<ul style="list-style-type: none"> - действия с числами, образование числа «десять», соотнесение числа и цифры; - усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти; - развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; - развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

МАЙ	Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - конструирование фигур по схеме и правилам; - выполнять задания по типу: сложи фигуру, в которой нет красного (зеленого и т.д.) цвета; - сложить «лодочку», «башмачок», «ежика», «мишку»; - развивать познавательные способности, мелкую моторику пальцев, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. - уметь превращать квадрат в прямоугольник; - учить конструировать сложную плоскостную фигуру «Семафор».
	Чудо-крестики-1 Чудо-крестики 2	<ul style="list-style-type: none"> - решение логической задачи на поиск предмета по признакам; - продолжать знакомить с соотношением части и целого; - развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений; - осваивать приемы сложения предметов из частей по образцу.
	Сложи узор	<ul style="list-style-type: none"> - развитие аналитико-синтетической деятельности, придумывание новых предметных форм; - развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений; - развивать зрительно-пространственные функции; - придумывание новых узоров, руководствуясь схемой, алгоритмом
	Геовизор	<ul style="list-style-type: none"> - составление фигур по точкам координатной сетки; - развитие наглядно-образного мышления; - развитие умения работать с координатной сеткой; - совершенствование воображения и творчества
	Чудо – крестик 3	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умения самостоятельно создавать образцы предметов и называть их; - развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы; - развитие воображения и творческих способностей; - развивать моторные функции; - тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.
Квадрат Воскобовича (двухцветный).	<ul style="list-style-type: none"> - решение логических задач; - группировка предметов по 3-4 признакам; - развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук; - складывание фигур по схемам 8-12; - учить конструировать сложную плоскостную фигуру «Мышка»; - обучать моделированию различными способами. 	
Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - развитие конструктивных способностей детей; - учить детей выполнять фигуры, используя карточку «Котенок», «Корона», «Шлем»; - развитие воображения, творческих и сенсорных способностей - выкладывание четырехугольников различной конфигурации (прямоугольник, квадрат, трапеция); - использование этих фигур в самостоятельных играх, конструкторах 	

Фиолетовый лес	<ul style="list-style-type: none"> - обобщить и систематизировать знания о весне (временах года); - развивать лексико-грамматические функции; - развитие воображения и творческих способностей.
Любые игры по выбору детей	<ul style="list-style-type: none"> - конструирование предметного силуэта или сюжетной картинке, иллюстрирующих вариант решения проблемной ситуации, рассказ о них; - придумывание и составление силуэтов из частей, называние их; - придумывание и составление картинке.
Итоговое занятие.	Викторина «Сказочные лабиринты игры»

Перспективное планирование занятий с детьми подготовительной группы

Месяц	Название игры	Программное содержание
СЕНТЯБРЬ	Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление названий геометрических фигур; - закреплять порядковый счет в пределах 10; - знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; - разделить прямоугольник на две, четыре равные части; - конструирование различных фигур сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу
	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с игрой, сказкой; - закрепление знаний эталонов цвета, формы; - конструирование геометрических фигур, назвать сходства и различия; - определение количества квадратов красного (зелёного) цвета, разноцветных квадратов; - учить складывать разноцветные и одноцветные фигуры так, чтобы в ней было два красных (зелёных или разноцветных) квадрата, треугольника.
	Двухцветный квадрат.	<ul style="list-style-type: none"> - продолжить знакомство с игрой, развивать умение создавать образы предметов по образцу «Лодочка», «Птичка»; - знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина); - уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник); - учить соотносить свойства предмета с предложенным образцом, выполнять задание по схеме сложения фигур

	Чудо крестики 1-2	<ul style="list-style-type: none"> - создание силуэтов из геометрических фигур; - формировать умение составлять изображение по схеме; - учить конструировать модули головоломки - «креста»; - учить сортировать фигуры по заданному условию.
	Прозрачная цифра	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности - непрозрачности, развивать логическое мышление; - развивать математические представления; - обогащать представление о последовательности чисел натурального ряда; - развивать умение конструировать одноцветные цифры, накладывая пластинки друг на друга.
	Конструктор цифр	<ul style="list-style-type: none"> - учить моделировать цифру из деталей конструктора
	Лабиринты цифр	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов; - проходить лабиринты, выполняя словесные рекомендации.
	Чудо-соты	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с игрой; - освоение приёмов сложения предметов из частей по образцу; - развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их; - учить находить детали по определённым признакам.
ОКТАБРЬ	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - закреплять знакомство с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются; - закреплять представление о классификации геометрических фигур по основным свойствам; - развивать умение понимать алгоритм конструирования различных фигур из одних и тех же частей, видеть образное значение составленной фигуры; - учить конструировать квадраты из одинаковых и из разных фигур.
	Чудо-цветик	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудо-цветика; - складывание из лепестков 2х, 3х, 4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать); - выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома; - закреплять представление о составе числа из двух меньших; - развивать умение делить целое на равные и неравные части, составлять из равного количества одинаковых частей разные фигуры, понимать отношения целого и части.
	Геоконт «Чудесная поляна»	<ul style="list-style-type: none"> - развитие умения придумывать новые фигуры; - обогащать представление о геометрических фигурах, их основных признаках; - развивать умение трансформировать фигуры, понимать пространственные отношения; - закреплять умение определять верхний левый и правый углы, ориентироваться на плоскости; - воспитывать стремление к решению новых задач познания.

	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - обобщать представление о понятии «многоугольник»; - развивать умение трансформировать квадрат бесчисленное количество раз, развивать фантазию, воображение; - формировать умение конструировать плоскостные фигуры по схемам и заданным условиям складывание синего квадрата, красного треугольника; - развивать речь, пространственное и логическое мышление.
	Чудо –крестики1 Чудо-крестики-3	<ul style="list-style-type: none"> - формирование сенсорных способностей; - закреплять умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей; - развивать умение определять количество предметов и порядковый счет, творческие способности, воображение; - учить сортировать фигуры по заданным условиям, развивать мелкую моторику и тактильные ощущения.
	Двухцветный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу «Башмачок»; - учить складывать предметные формы по схемам; - запоминать алгоритм действий в конструировании; - учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.
	Игровизор «Лабиринты цифр»	<ul style="list-style-type: none"> - обогащать представление о числовом ряде; - развивать умение концентрировать внимание при выполнении игровых заданий на логическое мышление.
	Цифроцирк	<ul style="list-style-type: none"> - обогащать представление о числовом ряде; - развивать умение пояснять последовательность чисел натурального ряда; - воспитывать умение проявлять стремление к решению новых задач познания.
Н О Я Б Р Ъ	Прозрачная цифра	<ul style="list-style-type: none"> - учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок; - объединять предметы по признакам; -учить детей конструировать цифры, сначала разноцветные, а затем одноцветные; - обогащать представления о цифрах; - учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности; - развивать умение решать интеллектуальные и логические задачи для нахождения и составления цифр.
	Математические корзинки 5	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить детей с героями Цифроцирка, с игрой; - обучать детей количественному и порядковому счёту в пределах 10; -знакомство с составом чисел первого десятка; - закрепить понятия «больше-меньше».
	Двухцветный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон; - развивать умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу «Самолетик», «Котенок».

	Лабиринты цифр	- учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов , проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации.
	Конструктор цифр	- учить моделировать цифру из деталей конструктора. -
	Чудо -крестики	- формировать умение правильно конструировать предметные формы по схеме «Цветок», «Бабочки», «Богатырь», « Ваза»; - развивать глазомер, мелкую моторику рук.
	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	- продолжать формировать умение в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях; - конструировать плоскостные и объёмные фигуры по схемам (лодочку, рыбку); - развивать речь, воображение, творческие способности, логическое мышление.
	Чудо –соты	- формирование умений детей придумывать фигуры с опорой на схему; - закрепить геометрические фигуры, уточнить целое – части; - развивать творческие способности и мелкую моторику рук.
ДЕКАБРЬ	Кораблик «Брызг-брызг»	- знакомство с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт; - количественный счёт; - соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; - определение пространственных отношений (1-3).
	Математические корзинки -5, 10	- формировать у детей представление о количественном составе числа; - обучать прямому и обратному счёту в пределах десяти; - закрепить количественный состав чисел в пределах 10 из единиц, понятия «больше-меньше-поровну»; - учить детей уравнивать множества.
	Чудо-цветик	- познакомить с составом числа 8; - развивать умение составлять число 8 из двух меньших.
	Квадрат Воскобовича (разрезной)	- познакомить со свойствами разрезного квадрата; - развивать умение трансформировать фигуры, конструировать предметные силуэты по заданной теме.
	Геовизор	- развивать познавательные способности; - развивать умение рисовать геометрические фигуры по заданным точкам; - воспитывать внимательность, умение решать логические задачи.
	Геоконт	- учить порядковому счёту; - учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево); - формирование умений конструировать по схемам предметные формы в соответствии лексики (мебель, посуда и др.).

	Счетовозик	- учить выполнять арифметические действия на сложение и вычитание; - подбирать число больше, меньше заданного.
	Шнур-затейник 2	- развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука; - закрепление умений детей «вышивать» геометрические фигуры (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка).
ЯНВАРЬ	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	- формирование умений ориентироваться в форме и размере геометрических фигур; - закреплять умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры по схемам «Летучая мышь», «Домик», «Красный квадрат».
	Чудо-крестики	- развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины; -разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; -складывание не цветной полянки; - игра «Волшебный мешочек».
	Игровизор «Лабиринты цифр»	- способствовать овладению числовым рядом в пределах первого десятка; - развивать умение решать логические, интеллектуальные задания.
	Игровизор «Лабиринты букв»	- содействовать овладению грамотой; - развивать умение выполнять задания по условию.
	Геовизор	- способствовать к овладению сеткой координат; - развивать умение рисовать геометрические формы, фигуры по заданным точкам.
	Математические корзинки	- развитие логико-математического мышления - познакомить с образованием числа 9 - развивать умение составлять число 9 из двух меньших
	Четырёхцветный квадрат	- сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных; -сложение фигур, в которых нет красного, зелёного, синего цвета; - складывание плоскостных фигур по сказке.
	Лабиринты цифр	- учить соотносить цифру и соответствующее количество предметов, развивать процессы внимания и мышления; - учить детей ряд чисел в порядке убывания и возрастания, развивать внимание и мышление.
ФЕВРАЛЬ	Геоконт	- продолжаем выполнять задания: выложить на «Геоконте» прямоугольники разделить его сначала на четыре равные, а за тем неравные части; - конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу.
	Ларчик	- продолжать развивать сенсорные способности (цвет, форма, размер) и элементарные математические представления: игра «Кто спрятался?» (на закрепление цвета); игра «Кто остался?»;

		(закрепление формы); игра «Какой по порядку? (порядковый счёт); игра «Какой длины Фифа?» (размер).
	Шнур-затейник	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать работать по схемам «шнура-затейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки, прокладывают «стёжки-дорожки», плетут узоры из двух-трёх шнурков, затем вышивают слова, меняя в них по одной букве; - отгадывание загадок; - продолжить осваивать конструктор, составлять фигуры по образцу, по замыслу, переносить на бумагу, заштриховывать не выходя за линии, давать словесное описание.
	Чудо-крестики 3	<ul style="list-style-type: none"> - формирование сенсорных способностей (различие цветов радуги, геометрических фигур); - закреплять умение «читать» схемы; - сравнивать и составлять целое из частей; - способствовать пониманию целого и части; - развивать умение понимать алгоритм конструирования различных фигур из одних и тех же частей, видеть образное значение составления фигуры.
	Теремки Воскобовича	<ul style="list-style-type: none"> - содействовать понятию звуков: гласные, согласные, согласные твёрдые и мягкие; - развивать умение составлять слоги, простые слова, читать их.
	Математические корзинки 5	<ul style="list-style-type: none"> - обучать прямому и обратному счёту в пределах десяти; - закрепить количественный состав чисел в пределах 10 из единиц, понятия «больше-меньше-поровну»; - учить детей уравнивать множества.
	Счетовозик	<ul style="list-style-type: none"> - учить выполнять арифметические действия на сложение и вычитание, подбирать число больше, меньше заданного; - развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука.
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера; - закреплять умения конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок; - развивать у детей умение сравнивать, анализировать.
МАРТ	Конструктор букв	<ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать умение осваивать буквы; - упражнять в конструировании букв по условию; - воспитывать стремление преодолевать трудности, доводить начатое до конца.
	Читай-ка на шариках	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить с игровыми действиями и правилами; - развивать умение выполнять задания по условию; - учить в самостоятельных или совместных играх складывать различные слова.
	Змейка	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение ориентироваться на плоскости; - конструировать из геометрических фигур; - развивать фантазию, мелкую моторику.
	Математические	<ul style="list-style-type: none"> - закреплять умение считать в пределах 20;

	корзинки 10	<ul style="list-style-type: none"> - познакомить с принципом образования чисел второго десятка; - закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».
	Кораблик «Брызг-брызг»	<ul style="list-style-type: none"> - сортировка флажков по цвету, познакомить с понятиями: вертикаль, горизонталь, диагональ; - игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».
	Прозрачный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - формирование умений детей составлять одну фигуру из нескольких; - закреплять название геометрических фигур; - складывание из маленьких треугольников или других геометрических фигур цветной льдинки; - складывание цветного квадрата из большого треугольника или другой геометрической фигуры; - конструирование фигур по памяти в процессе чтения сказки.
	Чудо-крестики 2	<ul style="list-style-type: none"> - учить сортировать фигуры по заданному условию, развивая тактильные ощущения; - конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам в уменьшенном масштабе: дети самостоятельно складывают все фигурки из деталей головоломки; - взрослый складывает простую геометрическую фигуру, а дети говорят, на что она похожа.
	Игровизор	<ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать умение ориентироваться на сетке координат; - упражнять в рисовании фигур по заданным точкам; - воспитывать стремление к новым формам сотрудничества с взрослыми.
АПРЕЛЬ	Четырехцветный квадрат	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с новыми персонажами (Шуты); - учить складывать фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям: <i>персонажи игры приходят в гости из Фиолетового леса и остаются в группе детей на период овладения игрой.</i>
	Прозрачная цифра	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности; - закреплять прямой и обратный счет; - упражнять в сложении цифры одного цвета, составлять цифры от 0 до 9; - формировать умение конструировать цифры по образцу и памяти.
	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> - поощрять детей самостоятельно рассказывать сказку и конструировать по схемам все фигуры; - придумывать новые фигуры, а так же свои приёмы сложения хорошо известных фигур; - сочинять свою сказочную историю.
	Складушки	<ul style="list-style-type: none"> - обогащать представления о буквах и звуках; - развивать умение складывать и читать слоги; - воспитывать желание к овладению чтением.
	Чудо –цветик	<ul style="list-style-type: none"> - закреплять представления о числовом ряде первого десятка; - закреплять умение составлять целое из частей по схеме собственному замыслу; - определение на ощупь деталей головоломки; - найти детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т.д.(закрепить состав числа).

	Чудо крестики 2,3	<ul style="list-style-type: none"> - учить конструировать фигуры по замыслу; - воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему; - учить работать в паре при составлении фигур по схемам; - познакомить со свойством симметрии; - развивать умения сравнивать, анализировать; - развивать зрительную память, пространственное мышление.
	Нетающие льдинки	<ul style="list-style-type: none"> - развивать логическое мышление; - формировать понятия «часть, целое»; - упражнять в умении заполнять силуэтное изображение квадрата недостающими деталями.
	Шнур – затейник	<ul style="list-style-type: none"> - различные шнуровки; - развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.
МАЙ	Читай-ка на шариках	<ul style="list-style-type: none"> - обогащать представления о слогах; - развивать умение выполнять задания по условию; - воспитывать стремление к овладению чтением.
	Игровизор «Предметный мир вокруг нас»	<ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать представления об объектах окружающего мира; - развивать умение объединять предметы на основе существенных признаков; - воспитывать стремление к сотрудничеству с взрослыми.
	Лепестки (эталон цвета-элит)	<ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать освоения счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи; - закреплять умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер.
	Геоконт	<ul style="list-style-type: none"> - развивать пространственное воображение; - совершенствовать представления о структуре геометрических фигур, их основных признаках; - развивать умение трансформировать фигуры: <i>взрослый на своём «Геоконте» строит и показывает паутинку необычной формы. Затем эта паутинка исчезает, а дети воспроизводят её на своём «Геоконте». Затем взрослый предлагает свой вариант какой-либо фигуры, а дети свои.</i>
	Математические корзинки	<ul style="list-style-type: none"> - развитие логико-математического мышления; - закреплять представления о составе числа 10; - упражнять в умении составлять число из двух меньших; - воспитывать интерес к обучению в школе.
	Чудо-соты	<ul style="list-style-type: none"> - придумывание детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т.д, объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа.
	Шнур-затейник	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд); - закреплять умение «вышивать» различные узоры, буквы и цифры; - развивать монологическую речь, память, креативность мышления;

		- развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука.
	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	- учить конструировать фигуры по схеме и словесным указаниям «Ворон»; - уметь объяснить последовательность работы; - развитие умений детей придумывать сказку и складывать свои фигуры; - способствовать освоению приемов конструирования фигур.

III РАЗДЕЛ ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ

3.1. Обеспеченность методическими материалами и средствами обучения

Для реализации содержания Программы имеются комплекты методических пособий для педагога и для детей, которые обеспечивают:

- развитие комплекса личностных качеств и навыков социального поведения (инициативности, аккуратности, самостоятельности);
- условия для самостоятельной деятельности ребенка, что достигается решением учебно-игровых заданий, в которых нет готовых образцов. Ребенок самостоятельно ищет способ и порядок выполнения работы.

Программа «Развивающие игры Воскобовича» оснащена:

- Дополнительная общеразвивающая программа Э. Н Панфилова
- Методика познавательного – творческого развития дошкольников Сказки фиолетового леса Т. Г Харьков
 - Развивающая среда «*Фиолетовый лес*»
 - Коврограф «Ларчик»
 - Набор цифр и знаков
 - Умные стрелочки
 - Альбом «Автосказка» 1, 2, 3, и 4
 - Математические корзиночки
 - Счетовозик
 - Кораблик «Плюх-Плюх»
 - Кораблик «Брызг-Брызг»
 - Кораблик «Буль-Буль»
 - Геоконт «*Великан*», «*Малыш*»
 - Геовизор
 - Квадрат Воскобовича (*2х-цветный, 4х-цветный*)
 - Прозрачный квадрат, прозрачные цифры
 - Чудо крестики 1,2
 - Альбом фигурок «*Чудо крестики 2*»
 - Настольная игра «*Чудо соты*»1
 - Трафареты «*Чудо соты*»1
 - Чудо-цветик
 - Лепестки Ларчик (*эталон цвета*)
 - Разноцветные лепестки
 - Елочка радужная, двухцветная
 - Черепашки пирамидки, черепашки ларчик
 - Логоформочки 3,5
 - Волшебная восьмерка
 - Шнур-Малыш

3.2. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды.

Кружковая работа организуется в групповой комнате, оборудованной в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами. На каждого ребенка необходим комплект всех, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним.

Результативность освоения программы отслеживается в процессе ежегодного диагностирования развития познавательных процессов в начале и в конце учебного года на каждом этапе обучения. По результатам диагностирования можно судить об изменениях в развитии дошкольников в тот или иной возрастной период.

Платные образовательные услуги

№	Наименование образовательной услуги	Руководитель кружка	Форма отчёта	Место проведения	Возраст детей
1	Кружок «Развивающие игры Воскобовича»	воспитатель	итоговые занятия	групповая	5-7 лет

4. Список литературы

1. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012
2. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников« Сказки фиолетового леса» (ранний и младший возраст) – Санкт-Петербург, ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2015г.
3. Харько Т.Г., Воскобович В.В. « Сказочные лабиринты игры» «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет»- СПб,2009.
4. 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, 2003.
5. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко «Развивающие игры Воскобовича», «ТЦ СФЕРА», 2015г.
6. Интернет ресурс- <http://www.maam.ru/obrazovanie/voskobovich>

Мониторинг достижений детьми итоговых результатов

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

1. Развитие внимания

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности. При этом:

- на 1 этапе - удерживает внимание на 10-15 мин.
- на 2 этапе – удерживает внимание на 15-20 мин.
- на 3 этапе - удерживает внимание на 20-25 мин.
- на 4 этапе - удерживает внимание на 25-30 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

2. Развитие памяти.

Ребенку предлагается рассмотреть 10-15 картинок или предметов. А затем назвать:

- на 1 этапе – 3-4 из них;
- на 2 этапе – 4-5 из них;
- на 3 этапе – 5-6 из них;
- на 4 этап – 6-7 из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

3. Развитие восприятия.

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии с возрастом.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

4. Развитие воображения.

Ребенку предлагается выполнить:

- на 1 этапе – «Преврати кружочек»,
- на 2 этапе – «Придумай игру»,
- на 3 этапе – «Дорисуй элемент»,
- на 4 этапе – «Сочини сказку».

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

5. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»
2. «Что лишнее на рисунке?»
3. «Раздели на группы и назови одним словом»
4. «Сложи картинку»
5. «Что перепутал художник?»
6. «Продолжи ряд»
7. «Заплатки к коврикам»
8. «Что сначала, что потом?»
9. «Так бывает или нет?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается. Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 4 частей, на втором – из 6 частей, на 3 – из 8 частей, на 4 – из 10 частей.

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

- 2,45 – 3 балла – высокий уровень
- 1,9 – 2,4 – средний уровень
- 1,85 и ниже – низкий уровень

