

Принята на заседании
Педагогического совета
№1 от «23» августа 2017 г.

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ «Центр развития
ребенка – детский сад №6 г. Шебекино»
Л.Тарасова

Приказ от «23» августа 2017 г. №99

**Парциальная программа
«Сказочные лабиринты игры»
для детей 4 – 6 лет**

**Разработчики:
Полянская Е.В., старший воспитатель,
Половинчук Н.Н., воспитатель**

Шебекино, 2017 г.

Содержание программы

1.Целевой раздел	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Актуальность	4
1.3. Цель и задачи программы	4
1.4. Основные принципы обучения	5
1.5. Ожидаемые результаты реализации программы	6
2.Содержательный раздел	8
2.1. Содержание психолого-педагогической работы	8
2.2. Формы организации детской деятельности	9
3.Организационный раздел	10
3.1. Условия реализации программы	10
3.2.Учебный план	10
3.3. Материально-техническое обеспечение программы	19

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы – социально-педагогическая.

Парциальная программа «Сказочные лабиринты игры» разработана для детей старшего дошкольного возраста с учетом требований к формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) у дошкольников.

Реализуемая программа строится на принципе личностно–развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 27 декабря 2012 г. №273 выделяет основные ориентиры обновления содержания образования в рамках дошкольного учреждения. Она дает ориентировку на личностное своеобразие каждого ребенка, на развитие способностей каждого человека, расширение кругозора ребенка, преобразование предметной среды, обеспечение самостоятельной и совместной деятельности детей в соответствии с их желаниями и склонностями.

Нормативно-правовую основу для разработки рабочей программы составляют:

- Закон РФ «Об образовании» от 27 декабря 2012 г. №273.

- Конвенция о правах ребенка (1989 г.).

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N26 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»

- Письмо Министерство Образования и Науки Российской Федерации от 28 февраля 2014г. N08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования»

- Устав ДОО.

Программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобович, Т.Г. Харько.

Возраст детей, участвующих в реализации программы.

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (от 4 до 6 лет).

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 2 года обучения и предполагает три этапа:

- подготовительный – включает в себя диагностику знаний, обучение принципам работы с играми и пособиями В. В. Воскобовича, развитие мелкой моторики рук, знакомство с материалом программы, формирование навыков работы в коллективе;

- основной - включает в себя освоение детьми основного материала программы;

- заключительный – включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

1.2. Актуальность

Разработчики ФГОС дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России № 1155 от 17.10.2013 г.) отмечают, что «познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становления сознания; развитие воображения и творческой активности...». Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками.

Что интересно дошкольнику? Он любит играть, а еще его очень привлекают современные компьютерные технологии.

Данная программа является синтезом технологии развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий.

1.3. Цель и задачи программы

Целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование элементарных математических представлений, развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных способностей.

Основными задачами программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.

2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.

3. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.

4. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.

5. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
6. Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.
7. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.
8. Воспитывать положительные нравственные качества.
9. Формировать экологическое сознание через воспитание бережного отношения к растениям и животным, своему организму.

Отличительные особенности программы

В основе программы «Сказочные лабиринты игры» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр.

1.4. Основные принципы обучения

Обучение проводится согласно системе принципов, сформулированных авторами в сфере деятельностного метода и развивающего обучения (Л.Г. Петерсон):

- *Принцип психологической комфортности* (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса).

Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая среда) дает ребенку чувство безопасности. В рамках сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.

- *Принцип деятельностного подхода* (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное открытие его детьми).

Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно добывать новые знания, чтобы выйти из затруднения.

Отсутствие довлеющей роли педагога дает возможность детям раскрываться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить.

Ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно если ошибка может привести к новому неординарному решению.

- *Принцип минимакса* (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей и развития каждого ребенка в своем темпе).

Различные уровни выполняемых заданий и их разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком-либо виде деятельности.

- *Принцип формирования целостного представления о мире* (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира).

Не смотря на сказочность сюжетов, они являются отражением окружающего мира. Занятия разрабатываются с учетом лексических тем. Знания переносятся в бытовую обстановку.

- *Принцип вариативности* (формирование у детей умение осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия).

Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

- *Принцип творчества* (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

Развивающие игры – наиболее эффективное средство для осуществления собственного принципа.

1.5. Ожидаемые результаты реализации программы

В результате освоения программы ребенок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т.д.);

- умеет выделять его по данным свойства, аргументировать свое решение;

- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;

- решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные подручные средства (пальцы, счетный материал, числовой отрезок, уме);

- способен применить данные знания в другой ситуации, например, произвести расчет монетами (без сдачи);

- может составить текстовую задачу с опорой на наглядность, решить ее, записать решение, дать развернутый ответ;
- сравнивает группы предметов путем сопоставления и счета;
- отвечает на вопрос «На сколько больше (меньше)?»;
- имеет представление о различных величинах объекта (длина, площадь. Вес. объем), о мерах и мерках этих величин;
- может использоваться в качестве мерки различные предметы. Например, меркой длины (высоты) могут служить флажки («Кораблик «Плюх-плюх»), мерные веревочки, клетка и т.д.;
- знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойство, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о ромбе, трапеции, четырехугольниках, многоугольниках;
- может разделить круг, квадрат на 2,4 равные части; хорошо конструирует по схеме, используя различные конструкторы;
- ориентируется на листе бумаги (8 направлений), способен выполнить графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знает времена года, дни недели; месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после);
- имеет представление о часах; определяет время с точностью до получаса;
- решает простые логические, комбинированные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

В целом, у дошкольника сформированы высокая познавательная активность и положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

Для проверки эффективности реализации программы дополнительного образования используются диагностические мероприятия Н.Н. Павловой, Л.Г. Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду» (проводит педагог-психолог).

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года.

Формы проведения итогов реализации программы: викторины, открытые занятия.

2. Содержательный раздел

2.1. Содержание психолого-педагогической работы

Содержание Программы обеспечивает развитие личности, мотивации и способности детей в различных видах деятельности и включает следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей (далее - образовательные области):

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Каждое занятие по реализации программы «Сказочные лабиринты игры» имеет свой сказочный сюжет в рамках развивающего пространства «Фиолетовый лес», а также других игр В. Воскобовича.

Персонажи, населяющие этот лес, просят детей о помощи, приглашают в гости, знакомят с играми, учат и учатся у детей и т.д. Такой подход, оживляет одухотворяет образовательную деятельность, что позволяет решать разнообразные воспитательные задачи.

Описание структуры конспекта занятия

Познавательные и развивающие задачи могут варьироваться в зависимости от уровня усвоения материала на предыдущих этапах.

Исходя из вышеизложенного, в конспектах перечисляются не только образовательные задачи в соответствии с разделами по ФЭМП: количество, форма, величина, ориентация на плоскости, ориентация в пространстве, но и другие задачи, направленные на формирование целостной картины мира, сохранение и укрепление здоровья, речевого и социально-коммуникативного развития детей.

В задачах присутствует условный раздел «Логические задачи», который объединяет в себе логические, комбинаторные и нестандартные задачи. Такой подход дает возможность отслеживать в течение года логику и полноту предлагаемого материала.

Часто на занятии делается акцент на конкретную лексическую (речевую) тему («Овощи», «Фрукты», «Домашние птицы» и т.д.). Это позволяет не только интегрировать материал из разных образовательных областей согласно ФГОС дошкольного образования, но и в дальнейшем решать задачи познавательного развития (классификация, выделение лишнего предмета, определение критерия деления множества объектов на группы, составление и решение текстовых задач с этими объектами).

Далее перечисляются необходимые материалы в соответствии с различным уровнем оснащения.

Затем излагается ход занятия. Поскольку сюжетность, целостность предлагаемых занятий позволяет назвать каждое дидактической игрой, то возникает сложность с классификацией этапов занятий. Одна и та же деятельность в зависимости от подготовки дошкольника может осуществляться как в рамках изучения нового материала, так и при выполнении упражнений.

В любом случае, она подчинена в сознании ребенка одной цели – развитию кульминации сюжета, т.е. преодоление сложностей, в процессе которого дошкольник и обучается, приводит к «награде», а именно к креативному заданию.

Следует отметить, что в процессе образовательной деятельности задействованы оба полушария головного мозга – «логическое» и «творческое», поэтому каждый ребенок способен почувствовать себя успешным, по крайней мере в одном виде деятельности. Это способствует повышению самооценки, стимулирует познавательную активность, дает ощущение комфорта и безопасности. Внимательный педагог увидит много поводов похвалить работу ребенка.

Для каждого занятия предлагается тематическая физкультминутка.

Целесообразно в конспекты занятий включать дополнительные задания, которые также можно использовать в качестве заданий «продвинутого» уровня.

Игры с развивающими пособиями могут быть продолжены в самостоятельной детской деятельности.

2.2. Формы организации детской деятельности

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

Формы и режим занятий (непосредственно образовательной деятельности)

Форма организации занятий – подгрупповая (8-15 детей).

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц, январь – 3 занятия).

Продолжительность занятия:

Для детей от 4 до 5 лет - 20 минут, для детей от 5 до 6 лет – 25 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

3. Организационный раздел

3.1. Условия реализации программы

Для реализации данной программы в образовательном учреждении должны быть созданы следующие условия:

- наличие кабинета для проведения подгрупповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, компьютером, проектором;
- создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес». Пособия и игры В.В. Воскобовича, для индивидуальной и фронтальной работы);
- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения.

3.2. Учебный план

1 год обучения

Месяц	Тема	Задачи	Кол-во часов
Октябрь	1. «Цифроцирк» 2. Игры на коврографе Двухцветный квадрат Воскобовича,, «Чудо – крестики 1» 3. «Геоконт» «В гости в Геометрию» 4. Итоговое занятие Логико – математическая игра «Как Алеша гулял в лесу».	1. Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. 2. Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. 3. Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речь). 4. Развивать умение соотносить цифры с количеством предметов, понимать количественное значение числа, сравнивать множества.	4
Ноябрь	1. Цифроцирк «Угадай, кто?» 2. Игры на коврографе: «Красивый цветок» Двухцветный квадрат Воскобовича «Самолетик», 3. «Геоконт» «Лучи» 4. итоговое занятие «Как Катя и Маша собирались в зоопарк»	1. Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. 2. Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. 3. Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи). 4. Развивать умение сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по	4

		ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать предметные силуэты из частей по замыслу.	
Декабрь	<p>1.Цифроцирк «Волшебные сундучки»</p> <p>2.Игры на коврографе: «Где гусеничка Фифа?»</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича «Птичка»,</p> <p>3.«Геоконт» «Прямая линия»</p> <p>4.итоговое занятие</p> <p>Логико – математическая игра «Как мы ходили в гости»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, Воображение, речи).</p> <p>4.Развивать умение сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать предметные силуэты из частей по замыслу</p>	4
Январь	<p>1.Цифроцирк 2.Игры на коврографе: «Лопушок наводит порядок»</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича «Маленький домик»,</p> <p>3.«Геоконт» «Отрезок»</p> <p>4.итоговое занятие</p> <p>Развлечение «Как друзья в теремке встретились»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).</p> <p>4.Развивать творческие способности.</p>	4
Февраль	<p>1.Цифроцирк «Волшебные сундучки»</p> <p>2.Игры на коврографе: «Где свитер?»</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича «Котенок»,</p> <p>3. «Геоконт» «Отрезок». «В гости к веселым гномам»</p> <p>4. итоговое занятие</p> <p>Совместная интегрированная игровая деятельность «Коза и семеро козлят»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи). Закреплять умение определять цвета: развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа).</p> <p>Развивать умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер.</p>	4

		4.Развивать воображение, творческие способности, самостоятельность, внимание, мышление; формировать умение собственной театрализованной деятельности, эмоционально-эстетических чувств.	
Март	1.Игры на коврографе: «Шапочка Фифы» Двухцветный квадрат Воскобовича «Кран», 2.»Прозрачный квадрат» «Теремки» 3. «Геоконт» «Лучи» 4. итоговое занятие Логико-математическая игра «Как друзья выбирали подарок для Жужи»	1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. 2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. 3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи). 4.Развивать умение выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости.	4
Апрель	1.Игры на коврографе: «А это зачем?» Двухцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по собственному замыслу», 3. Чудо Крестики 2 «Составляем предметы из альбома» 4. итоговое занятие «Как друзья шли в гости к пчелке Жуже»	1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. 2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. 3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи). 4.Развивать умение составлять число 8 из единиц, 6 – из меньших чисел, определять порядковый номер, ориентировать предмет в пространстве, составлять цифру из элементов, соотносить цифру и количество, называть цвета радуги.	4
Май	1.Игры на коврографе: «У кого какие ноги» 2.Двухцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по замыслу», 3.«Математические корзинки» 4.итоговое занятие Логико-математическая	1.Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных. 2. Развитие конструктивных способностей у детей. 3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи), формирование счета, освоение состава числа в пределах пяти. 4.Развивать умение выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные	4

	игра «Как Жужа гостей встречала»	силуэты по собственному замыслу и схематическому рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	
	Итого часов		32

2 год обучения

Месяц	Тема	Задачи	Кол-во часов
Октябрь	Огород у Всея. Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	<ul style="list-style-type: none"> –Счет и отсчитывание предметов, соотнесение количества и цифры, сравнение групп предметов по количеству –Знание фигур: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник –Расположение предметов на листе, определение направления движения (направо, налево, вверх, вниз) –Определение «лишнего» предмета, поиск признака. Конструирование по схеме (игра «Чудо-Крестики 1») 	4
	В саду у Всея. Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	<ul style="list-style-type: none"> –Деление группы предметов на 2 части по некоторому признаку. Составление и решение задачи по картинке –Свойства предметов (фигур) – цвет, форма –Расположение предметов на листе, определение направления движения (право, лево, верх, низ). –Классификация предметов по признаку. Конструирование по схеме (игра «Чудо-Крестики 1») 	
	За грибами. Выявление уровня знаний и умения детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	<ul style="list-style-type: none"> –Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнения домика числа 4 на основе наглядности. Игра «математические корзинки 5» –Части суток (повторение) –Конструирование по схеме (игра «Чудо-Крестики 1») Классификация 	
	Путешествие на корабле. Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной	<ul style="list-style-type: none"> –Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше). Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнения домика числа 5 на основе наглядности. Игра «математические корзинки 5» 	

	деятельности у дошкольника	<ul style="list-style-type: none"> –Сравнение по высоте (мерка) –Поиск закономерности – чередование (3 предмета) Игра «Кораблик «Плюх-плюх» 	
Ноябрь	<p>Грибная поляна. Обучение детей мыслить, преодолевать сложности, стереотипы. Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)</p>	<ul style="list-style-type: none"> –Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше). Заполнения домика числа 6 –Д/ игра «Четвертый лишний», комбинаторика (Игра «Кораблик «Плюх-плюх») 	4
	<p>Радужные гномы. Развитие умения отвечать на поставленный вопрос, быть внимательным к формулировке</p>	<ul style="list-style-type: none"> –Заполнения домика числа 7. решение текстовых задач –Дни недели –Задачи с палочками (игра «Волшебная восьмерка 1») 	
	<p>Волшебная восьмерка. Формирование умения применять знания в нестандартной ситуации</p>	<ul style="list-style-type: none"> –Заполнения домика числа 8. решение текстовых задач –Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево) –Сравнение полосок по длине. Мерка –Тренировка памяти и внимания (игра «Волшебная восьмерка 1») 	
	<p>Линейка. Формирование умения рационально выполнять задание. Формирование мыслительных операций (сравнение и аналогия)</p>	<ul style="list-style-type: none"> –Заполнения домика числа 9. Решение текстовых задач. Числовой отрезок –Измерение длин с помощью линейки. Сравнение длин на основе измерений –Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево) –Задачи с палочками. Преобразования (игра «Волшебная восьмерка 1») 	
Декабрь	<p>В гостях у лягушонка. Формирование умения обобщать полученные знания и опыт переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий</p>	<ul style="list-style-type: none"> –Цифра 0. Число 10. Заполнения домика числа 10. Решение текстовых задач. Числовой отрезок –Движение по направлениям (направо, налево) –Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича двухцветный») 	4
	<p>Птичий двор. Формирование умения преодолевать сложности, прилагать усилия в процессе выполнения заданий, придумывать свои решения и отстаивать их</p>	<ul style="list-style-type: none"> –Число 11. Деление группы предметов по некоторому признаку на 2 части. Сравнение 2 групп предметов –Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево) –Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича двухцветный») 	

	<p>Месяцы. Формирование умения взаимодействовать в группе</p>	<p>–Число 12. Десятки и единицы. Способы получения числа 12 на основе наглядности –Деление круга на 2, 4 равные части. Половина, четверть круга, квадрата –Времена года. Месяцы. Основные характеристики –Конструирование (игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный»)</p>	
	<p>Часы. Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи</p>	<p>–Решение текстовых задач с использованием часов –Классификация фигур по свойствам –Графический диктант. Симметричное отражение относительно вертикальной оси –Часы. Определение времени с точность до часа –Конструирование «Прозрачный квадрат»</p>	
Январь	<p>Птицы. Развитие воображения и пространственного мышления</p>	<p>–Соединение точек по порядку. Решение текстовых задач. Счет двойками (тройками) –Конструирование «Сложи узор», «Прозрачный квадрат»</p>	4
	<p>Площадь. Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10 и 10+. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке) –Площадь. Сравнение наложением –Конструирование «Прозрачный квадрат»</p>	
	<p>Площадь. Мерка. Формирование мыслительных операций (анализ и аналогия)</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10. –Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке) –Площадь. Мерка. Сравнение площадей при помощи мерки –Конструирование «Прозрачный квадрат»</p>	
	<p>Хранитель озера Айс. Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10 –Площадь. Мерка. Расположение фигур в порядке увеличения площади –Конструирование «Прозрачный квадрат»</p>	
Февраль	Весы (магазин).	–Решение текстовых задач с	4

	<p>Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию</p>	<p>использованием весов. –Вес. Мера веса –килограмм. Сравнение <i>тяжелее (легче) на...</i> –Симметричное отражение относительно вертикальной оси –Конструирование («Чудо-Крестики 1»)</p>	
	<p>Монеты (магазин).</p>	<p>–Монеты 1,2,5 и 10 рублей. Решение примеров на сложение. Деление множества на отдельные части (овощи, фрукты, грибы) –Закономерности –чередование («Кораблик «Плюх-плюх»), логические задачи на соотнесение веса, количества и цены</p>	
	<p>День защитника отечества. Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание. Числа второго десятка –Классификация фигур по свойствам –Графический диктант –Часы. Определение времени с точность до часа, получаса –Конструирование «Прозрачный квадрат», комбинаторика («Кораблик «Плюх-плюх»)</p>	
	<p>Мебель (магазин). Формирование мыслительных операций (анализ и синтез), навыков самоконтроля правильности выполнения заданий</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание. Числа второго десятка (10+). Монеты 1,2,5 и 10 рублей. –Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его формы с учетом размера. –Раскладывание предметов на плоскости с учетом взаимного расположения –Выбор предметов, удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики»</p>	
Март	<p>Мамин день. Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание. –Классификация фигур по свойствам –Часы. Решения задач. –Комбинаторика, конструирование по схеме (ига «Чудо-Соты»)</p>	4
	<p>Принцесса в башне (таблица) Формирование мыслительных операций (анализ и синтез), навыков самоконтроля правильности</p>	<p>–Решение примеров на сложение и вычитание. –Классификация фигур по свойствам. Заполнение таблиц –Логическая таблица (игра «Логоформочки 3»), конструирование по схеме (игра «Чудо-Крестики 1»)</p>	

	выполнения заданий		
	Магазин игрушек. Формирование мыслительных операций (анализ и синтез, тренировка памяти и внимания).	–Числа второго десятка, состав числа 10 +...=... –Монеты 1,2,5 и 10 рублей –Логические задачи, логическая таблица (игра «Логоформочки 3»),	
	Посуда. Формирование мыслительных операций (анализ и синтез, классификация)	–Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его формы с учетом размера. Объем жидкости. Сравнение –Понятие «объем». Сравнение объемов –Раскладывание предметов на плоскости и с учетом взаимного расположения –Выбор предметов, не удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики»	
Апрель	Объем. Мерка. Формирование мыслительных операций (анализ и синтез, аналогия), пространственного мышления	–Объемные геометрические фигуры (геометрические тела): куб, цилиндр, конус. Проекция (вид спереди, вид снизу) –Сравнение и измерение объемов с помощью мерки –Пространственное конструирование (игры «Фонарики», «Кубики для всех», «Кирпичики»)	4
	Школа космонавтов. Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	–Решение примеров на сложение и вычитание. Счет в обратном порядке. Порядковый счет –Классификация фигур по свойствам. –Расположение предметов на плоскости –Выделение лишнего предмета, конструирование в соответствии с темой по замыслу (игра «Фонарики»)	
	Обувь. Тренировка умения интегрировать знания, полученные в различных областях	–Решение примеров. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке) –Площадь. Мерка –«Четвертый лишний», конструирование и преобразования «Сложи узор»	
	Одежда. Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	–Изменение свойств: цвет, форма. размер –Движение в заданном направлении –Конструирование (игра «Чудо-Соты»)	
Май	День рождения Кохле. Формирование комбинаторного и	–Решение примеров. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке)	4

	пространственного мышления	<ul style="list-style-type: none"> – Построение симметричного отражения – Комбинаторные задачи, тренировка зрительной памяти и внимания, конструирование (игра «Чудо-Крестики 1») 	
	Паучок Чок-Чок. Формирование комбинаторного и пространственного мышления	<ul style="list-style-type: none"> – Сравнение чисел – Сравнение длин кривых и ломаных с помощью мерок – Определение места предмета на плоскости по двум координатам – Комбинаторные задачи, конструирование «Геоконт» 	
	Паутинки. Формирование комбинаторного и логического мышления	<ul style="list-style-type: none"> – Отрезок. Ломаные замкнутые, незамкнутые – Определение места предмета на плоскости по двум координатам, движение в заданном направлении – Комбинаторные задачи, д/игра «Логический квадрат», конструирование «Геоконт» 	
	Викторина «Весна». Формирования умения работать в группе, активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	<ul style="list-style-type: none"> – Д/игры «Четвертый лишний», – (конструирование (игра «Чудо-Соты»), «Логический квадрат», (игра «Черепашки»), «Логические цепочки» (игра «Фонарики») 	
	Итого часов		32

3.3. Материально-техническое обеспечение программы

№п/п	Наименование
Предметно – развивающая среда в группе	
1	Развивающая среда «Фиолетовый лес» ковер 2,5мх2м со съёмными элементами(деревья, животные, птицы, листья).
2	Игровой комплект «Коврограф Ларчик»
3	Геоконт «Великан»
4	Геоконт «Малыш»
Игры	
1	«Чудо – цветик»
2	«Чудо – крестики -1»
3	«Чудо – крестики -2»
4	«Чудо - крестики-3»
5	«Шнур – малыш»
6	«Шнур – затейник»
7	«Фонарики» (эталоны формы)
8	«Гонзики»
9	«Квадрат Воскобовича»
10	Кораблик «Брызг - брызг»
11	«Игровизор»
12	«Математические корзинки»
13	«Волшебная восьмерка -1»
14	«Волшебная восьмерка -3»
15	«Лепестки» (эталоны цвета)
16	«Яблонька»
17	«Ромашка»
18	«Снеговик»
19	«Логоформочки» (трафареты)
20	«Чудо – соты» (трафареты)
21	«Чудо - крестики 2» (трафареты)
22	Комплект «Прозрачный квадрат»
23	«Конструктор букв»
24	Конструктор «Черепашки»

Персонажи	
1	Девочка «Долька»
2	Ворон «Метр»
3	«Лопушок»
4	«Мальчик Гео»
5	«Гусь Капитан»
6	«Паук Юк»
7	«Луч Владыко»
8	«НезримкаВсюсь»
9	«Гусеница Фифа»
10	«Матросы лягушата»
11	«Золотой плод»
12	Пчелка «Жужа»
13	Медвежонок «Мишик»
14	Сказочные образы «Гномы»
Методическая литература	
1	Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет Харько Т.Г., Воскобович В.В.
2	Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Материалы II-й Всероссийской научно-практической конференции (статьи, конспекты занятий)
3	Бондаренко Т. М., Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича
4	Приложение к игре «Прозрачный квадрат» (сказка)
5	Альбом фигурок к игре «Чудо соты 1»
6	Приложение к игровизору «Игровой калейдоскоп»
7	«Катя, Рыжик и рыбка» (приложение к игровизору)
8	Лабиринты букв (гласные, согласные)
9	Лабиринты цифр
10	Альбом фигурок к игре «Чудо крестики 2»