

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
МБДОУ «Детский сад №9 «Чебурашка»
Протокол № 1 от «30» августа 2024г

СОГЛАСОВАНА
Управляющий совет МБДОУ
«Детский сад №9 «Чебурашка»
Протокол №1 от «30» августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ:
И.о. заведующего МБДОУ
«Детский сад №9 «Чебурашка»
_____ Е.О.Гордеева.
Приказ № 124 от «30 » августа 2024г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»**

муниципального бюджетного дошкольного образовательного
учреждения «Детский сад №9 «Чебурашка»
города Мичуринска Тамбовской области

г. Мичуринск, 2024 г.

Информационная карта программы

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 9 «Чебурашка» г. Мичуринска Тамбовской области
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Фиолетовый лес»
3. Сведения об авторе-составителе программы:	
3.1. Ф. И. О., должность, стаж	Фомина Ирина Александровна, воспитатель, 24 года
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база	Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020. № 28 «Об утверждении СП от 28.09.2020 № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4.2. Область применения	Дополнительное образование
4.3. Направленность	Социально-гуманитарная
4.4. Уровень освоения программы	1 год- стартовый 2 год- базовый
4.5. Тип программы	общеразвивающая
4.6. Вид программы	авторская
4.7. Форма обучения	очная
4.8. Возраст учащихся по программе	5-7 лет
4.9. Продолжительность обучения	2 года

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

1.1. Пояснительная записка.

В комплексном подходе к воспитанию и обучению дошкольников в современном образовании немаловажная роль принадлежит развивающим играм.

Развивающие игры позволяют перенести полученные знания в свою личную деятельность, в которой он сам мыслит, раскрепощается, творит. Они открывают широкие возможности для развития познавательных способностей : восприятия, памяти, мышления, воображения, речи.

Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Программа «Интеллектуальный клуб «Фиолетовый лес» имеет социально-гуманитарную направленность, которая развивает у детей интеллектуально-творческие способности с помощью использования развивающих игр В.В.Воскобовича. Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т.Г. и Воскобовича В.В., содержанием которой является развитие психических процессов.

Уровень усвоения программы: стартовый

«Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предполагаемого для освоения содержания программы.

Новизна программы

Новизна программы заключается в том, что организация педагогического процесса построена так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно , а это задача достаточно сложная.

Среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, самобытная, творческая очень добрая группа игр - Развивающие игры Воскобовича. Данные игры отвечают современным тенденциям дошкольного образования. Игры способствуют полноценному проживанию ребенком всех этапов детства, поскольку направлены на решение ряда возрастных задач, связанных с познавательным и социальным развитием.

Все игры объединены по принципу постепенного и постоянного усложнения. Развивающие игры Воскобовича многофункциональны. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Фиолетовый лес**» по методике В.В. Воскобовича направлена на интенсивное интеллектуальное развитие дошкольников, формирование элементарных математических представлений и основ системного видения мира.

Данная программа, опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов.

Актуальность

Разработчики ФГОС ДО (Приказ Минобрнауки России № 1155 от 17. 10. 2013 г.)отмечают, что « познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности...» Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками. Необходимо повысить эффективность и качество образовательного процесса. Данный инновационный подход образовательной деятельности направлен на интенсивное интеллектуальное развитие дошкольников, формирование у дошкольников элементарных математических представлений, основ системного видения мира.

Использование развивающих игр Воскобовича В. В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития.

Педагогическая целесообразность

Развивающие, учебно – дидактические игры делают ученье интересным занятием для детей, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельно. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов. Сказки- методики содержат дополнительную игровую мотивацию, помогают организовать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

Адресат программы

К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования, если иное не обусловлено спецификой реализуемой образовательной программы (ФЗ, гл. 10, ст.75, п. 3)
Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе.
Восприятие — познавательный процесс, формирующий субъективную картину мира . Восприятие является основой мышления и практической

деятельности, основой ориентации человека в окружающем мире, обществе. Для детей дошкольного возраста развивать восприятие лучше всего в процессе игры.

Интерес ребенка к игровому пособию спонтанен лишь первое мгновение, этот этап можно охарактеризовать как *привлекательность* -желание подойти, рассмотреть, потрогать. Далее неизбежно следует следующая стадия - *мотивация к действиям*. Ребенок получает возможность для действий с предметом, что является переходом к новой стадии. Это *доступность освоения* -легкость манипуляций и получения от этого удовольствие. Надо помнить, что за любым эмоциональным проявлением стоят химические процессы, а именно- выброс гормонов радости, удовольствие. Дети крайне чувствительны к реакциям своего организма и это не маловажный фактор. Сохраняя удовольствие, формируется устойчивая положительная реакция на объект, а значит и мотивация к дальнейшему взаимодействию длительность описываемого процесса зависит от следующей стадии - *вариативность использования*. Чем больше скрыто в игровом пособии, тем дольше ребенок захочет его исследовать, экспериментировать, делиться своими открытиями.

Принципы построения образовательной деятельности:

- Системность.
- Учет возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.

Формы организации образовательной деятельности:

- Групповая (индивидуально-коллективная)
- Фронтальная

Виды деятельности:

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

Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

1. Подготовка педагогов:
 - повышение квалификации педагогов через специальную курсовую подготовку, ознакомление и изучение специальных технологий;
 - владение формами и методами работы с дошкольниками.
2. Организация развивающей предметной среды:
 - создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
 - оснащение комплектами игр и игровых пособий.
3. Организация педагогического процесса с детьми:
 - программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы.

Ожидаемые результаты:

В результате освоения программы ребенок:

- осваивает цифры, счёт, знание геометрических фигур, умеет ориентироваться на плоскости;
- умеет концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеет анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- совершенствует речь, внимание, память, воображение;
- имеет хорошо развитую мелкую моторику рук.

Срок освоения программы – 2 года.

Режим занятий	В неделю	В месяц	В год	Продолжительность
5-6-лет	2	8	72	20-25 мин
6-7 лет	2	8	72	25-30 ин

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие интеллектуально – творческих способностей детей в процессе использования развивающих игр Воскобовича В.В.

Основная задача - это не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через организованное коллективное рассуждение, и через игры, и через эксперименты.

Задачи:

обучающие :

- формировать умения планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами;
- формировать процессы анализа, синтеза, сравнения

развивающие:

- развивать познавательный интерес, желание и потребность узнать новое;
- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развивать воображение, креативное мышление (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- развивать самостоятельность и инициативность;

воспитательные:

- воспитывать доброжелательные отношения с сверстниками, эмоциональную отзывчивость.

1.3.Содержание программы

Учебный план 1 год обучения

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие				
1	В гости к гномам	1	0,5	0,5	Конструирование по силуэтной схеме «Чудо крестики 3»
2	Продолжение знакомства	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
3	Как Гео шел в гости к Дольке	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Чудо цветик»
4	Долька встречает гостя	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
5	Как Гео гостил у Дольки. Первый день	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Прозрачный квадрат»
6	Как Гео гостил у Дольки. Второй день	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
7	День рождения города	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Прозрачный квадрат»
8	Праздник продолжается	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
9	Поможем пчелке Жуже	1	0,5	0,5	Решение головоломок.
10	Дружные помощники	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
11	Новые шуты короля	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме «Логоформочки».
12	Как шуты развлекали короля	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
13	Тайна золотой поляны	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
14	Тайна золотой поляны раскрыта	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
15	Играем с пчелкой Жужей. (1)	1	0,5	0,5	Решение логических задач.

16	Играем с пчелкой Жужей. (2)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
17	Белоснежка и семь гномов	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
18	Белоснежка и семь гномов. Продолжение	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
19	Подготовка к путешествию по островам	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
20	Путешествие по островам	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
21	Начало морских приключений	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
22	Морские приключения	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
23	Знакомство Мишика с тремя поросятами	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
24	Путешествие по сказке « Три поросенка»	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
25	Путешествие в город Геоград. (1)	1	0,5	0,5	Конструирование « Прозрачный квадрат»
26	Путешествие в город Геоград. (2)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
27	Знакомство с артистами цифроцирка	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
28	На представлении в Цифроцирке	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
29	Медвежонок Мишик	1	0,5	0,5	Игровые задачи-шутки.
30	Медвежонок Мишик спешит на помощь	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
31	В ожидании Нового года	1	0,5	0,5	Решение проблемных задач.
32	Как Лопушок и Фифа новогоднюю елку украшали	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
33	Путешествие в царство Снежной королевы. (1)	1	0,5	0,5	Создание заданных образов с помощью игр В.В. Воскобовича .
34	Путешествие в царство	1	0,5	0,5	Опрос по теме

	Снежной королевы. (2)				занятия
35	Секреты Фиолетового леса	1	0,5	0,5	Конструирование «Чудо- Крестики»
36	Поиски сокровищ Фиолетового леса	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
37	Море зовет друзей	1	0,5	0,5	Игровые задачи-шутки.
38	Морское путешествие	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
39	Лопушок собирает друзей	1	0,5	0,5	Игровые задачи-шутки.
40	В гостях у друзей Лопушка	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
41	Прогулка по Фиолетовому лесу (1)	1	0,5	0,5	Выполнение задания по чертежу«Чудо-Крестики»
42	Путешествие по Фиолетовому лесу (2)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
43	Планета математики	1	0,5	0,5	Решение логических задачи задач на смекалку.
44	Путешествие на планету математики	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
45	Путешествие к Озеру Айс	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
46	Хозяин Озера Айс	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
47	Малыш Гео и ворон Метр	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
48	Подарок для малыша Гео	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
49	Весна в Волшебном лесу	1	0,5	0,5	Конструирование по самостоятельному замыслу.
50	Прогулка в Волшебном лесу	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
51	Путешествие Гео по	1	0,5	0,5	Решение

	сказочной стране (1)				логических задач и задач на смекалку.
52	Путешествие Гео по сказочной стране (2)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
53	Чудо- город встречает гостей	1	0,5	0,5	Складывание фигур по схеме.
54	Путешествие в Чудо-город	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
55	Как Долька готовилась к празднику	1	0,5	0,5	Складывание фигур по схеме.
56	День рождения Дольки	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
57	Разноцветные друзья	1	0,5	0,5	Конструирование цифр.
58	В гостях у гномов	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
59	Исчезновение радужных гномов.	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
60	В поисках радужных гномов (1)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
61	В поисках радужных гномов (2)	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
62	Загадочная шифровка	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
63	Школа волшебников	1	0,	0,5	Складывание фигур по схемам.
64	Каникулы в школе волшебников	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
	Итоговое занятие				
Итого:		64	32	32	

СОДЕРЖАНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ 1 год обучения Учебный план

№ п/п	Тема	Теория	Практика	Ожидаемый результат	Формы контроля
	Вводное занятие				
1	В гости к Гномам	1. Развитие творческих способностей. 2. Развитие операций логического мышления и самостоятельности.	1. Изображение геометрических фигур по заданным точкам («Геокопт»)	Дети умеют: - находить заданные точки на координатной плоскости, рисовать по точкам геометрические фигуры; - делить изображение на части.	Конструирование по силуэтной схеме «Чудо крестики-3»
2	Продолжение знакомства	1. Развитие творческих способностей. 2. Развитие операций логического мышления и самостоятельности.	Деление изображения на части.	Дети умеют: - находить заданные точки на координатной плоскости, рисовать по точкам геометрические фигуры; - делить изображение на части.	Опрос по теме занятия.
3	Как Геометрия шел в гости к Дольке	Развитие умения сравнивать геометрические фигуры, группировать их по	1. Деление целого на части. 2. Составление целого из частей («Прозрачный	Дети умеют: - сравнивать геом. фигуры по форме и размеру; - составлять целое из	Конструирование по схеме «Чудо Цветик»

		признакам.	квадрат») <p>3.Рисование фигур по точкам координатной сетки («Игровизор»)</p>	частей; <p>-понимать пространственные отношения.</p>	
4	Долька встречает гостя	1.Развитие умения понимать пространственные отношения. 2. Развитие умения воспринимать количество независимо от расположения и цвета.	Рисование фигур по точкам координатной сетки («Игровизор»)	Дети умеют: <p>-понимать пространственные отношения.</p>	Опрос по теме занятия
5	Как Гео гостил у Дольки (1)	Развитие умения понимать пространственные отношения.	Рисование изображений с помощью графического диктанта «Игровизор»	Дети умеют: <p>- ориентироваться на листе бумаги; <p>-работать со схемой; <p>-решать логические задачи.</p> </p> </p>	Конструирование по схеме «Прозрачный квадрат»
6	Как Гео гостил у Дольки (2)	1.Обучение решению логических задач. 2.Классификация предметов по видимому признаку.	Изображение силуэта из геометрических фигур «Чудо крестики»	Дети умеют: <p>-работать со схемой; <p>-решать логические задачи.</p> </p>	Опрос по теме
7	День рождение города	1.Формирование умения работать в группе. 2.Формирован	1.Составление целого из частей «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: <p>-составлять целое из частей; <p>-определять</p> </p>	Конструирование по схеме «Прозрачный

		ие умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.	2. Рисование фигур по точкам координатной сетки.	предметы по силуэту.	квадрат»
8	Праздник продолжается	1.Формирование умения работать в группе. 2.Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.	1.Изображениеи силуэта по схеме. 2.Выполнение графического диктанта «Шнур малыш»	Дети умеют: -определять предметы по силуэту; -выполнять графический диктант.	Опрос по теме занятия.
9	Поможем пчелке Жуже	1.Развитие и умение определять количественное и порядковое значение числа. 2.Развитие умения понимать пространственные отношения	Складывание равных чисел «Лабиринты цифр»	Дети умеют: -определять количественное и порядковое значение числа; -составлять целое из частей; - анализировать результат своей деятельности	Решение головоломок.
10	Дружные помощники	Развитие умения сравнивать результат своей деятельности с образцом, анализировать	Составление целого из частей «Чудо крестики 3»	Дети умеют: -составлять целое из частей; - анализировать результат своей	Опрос по теме занятия

		схемы фигуры и находить ошибки при ее конструировании.		деятельности .	
11	Новые шуты короля	1.Формирование навыка переключения между разными типами заданий. 2.Развитие умения отражать пространственные отношения в речи.	1.Трансформация геометрических фигур «Квадрат Воскобовича» 2.Закрепление состава чисел из единиц и меньших чисел «Чудо цветик» 3. Составление целого из частей.	Дети умеют: - трансформировать геометрические фигуры; -сравнивать части целое; -составлять число из единиц и меньшего числа.	Конструирование по схеме «Чудо цветик»
12	Как шуты развлекал и короля	1.Формирование навыка переключения между разными типами заданий. 2.Развитие умения отражать пространственные отношения в речи.	1.Трансформация геометрических фигур «Квадрат Воскобовича» 2.Закрепление состава чисел из единиц и меньших чисел «Чудо цветик» 3. Составление целого из частей.	Дети умеют: - трансформировать геометрические фигуры; -сравнивать части целое; -составлять число из единиц и меньшего числа.	Опрос по теме занятия
13	Тайна золотой поляны	1.Формирование познавательной активности детей. 2. Формирование пространственных представлений «Вверх,	1.Изображение силуэта по схеме «Логоформочки» 2.Составление целого из частей «Чудо крестики 3» 3.Выполнение графического диктанта	Дети умеют: -работать со схемами; -составлять целое из частей; -выполнять графический диктант.	Решение графических задач

		вниз, вправо ,влево»	«Игровизор»		
14	Тайна золотой поляны раскрыта	1.Формирование первичного понятия о луче как части прямой	Выполнение графического диктанта «Игровизор»	Дети умеют: -выполнять графический диктант	Опрос по теме занятия
15	Играем с пчелкой Жужжой (1)	1.Развитие познавательной активности и логического мышления.	Определение структурных элементов геометрических фигур: сторона, угол «Чудосоты»	Дети умеют: -называть геометрические фигуры на основе выделения и отрицания свойств; - преобразовывать фигуры.	Решение логических задач.
16	Играем с пчелкой Жужжей (2)	Развитие способности к анализу на основе выделения и отрицания свойств геометрических фигур	Преобразование геометрических фигур на основе словесных инструкций и системы координат фигур «Геоконт»	Дети умеют: -называть геометрические фигуры на основе выделения и отрицания свойств; - преобразовывать фигуры.	Опрос по теме занятия
17	Белоснежка и семь гномов	1.Формирование умения соблюдать последовательность поисковых действий с ориентиром на символы. 2.Побуждение к самостоятельному	Обучать детей решать математические задачи с опорой на раздаточный материал. 2.Выкладывание предметов одинаковой длины «Кораблик Брызг-Брызг»	Дети умеют: -решать математические задачи с опорой на раздаточный материал; -совместно выполнять задание.	Решение логических задач

		ому обследованию и сравнению предметов.			
18	Продолжение сказки	1.Формирование умения соблюдать последовательность поисковых действий с ориентиром на символы. 2.Побуждение к самостоятельному обследованию и сравнению предметов.	Обучать детей решать математические задачи с опорой на раздаточный материал. 2.Выкладывание предметов одинаковой длины «Кораблик Брызг-Брызг»	Дети умеют: -решать математические задачи с опорой на раздаточный материал; -совместно выполнять задание.	Опрос по теме занятия
19	Подготовка к путешествию.	1.Активизация у детей мышления , в процессе разрешения специально создаваемых проблемных ситуаций через использование игр В.В.Воскобовича.	1.Составление цифр «Волшебная восьмерка» 2.Складывание образных фигур «Геоконт»	Дети умеют: -считать в пределах 10; -образно мыслить.	Решение логических задач.
20	Путешествие по островам	1.Активизация у детей мышления , в процессе разрешения специально создаваемых проблемных ситуаций через использование	1.Составление цифр «Волшебная восьмерка» 2.Складывание образных фигур «Геоконт» 3. Определение высоты предметов «Кораблик	Дети умеют: -считать в пределах 10; -образно мыслить; -определять высоту предмета.	Опрос по теме занятия

		игр В.В.Воскобов ича.	Брызг-Брызг»		
21	Начало морских приключений.	1.Ознакомление детей с числом и цифрой 5. 2.Образование и состав числа 5.	Совершенствование вычислительных навыков «Лабиринты цифр»	Дети умеют: -составлять число 5 из двух меньших чисел; - ориентироваться на плоскости координат; - ориентироваться в пространстве.	Решение логических задач.
22	Морские приключения.	Развитие умения ориентироваться в пространстве.	1.Конструирование по заданным координатам «Геконт» 2.Развитие мелкой моторики «Волшебная восьмерка»	Дети умеют: - ориентироваться на плоскости координат; - ориентироваться в пространстве.	Опрос по теме занятия.
23	Знакомство Дольки с тремя поросятами	1.Закрепление знаний детей, приобретенных в процессе изучения темы «Осень» в процессе игровой деятельности с развивающим и играми В.В.Воскобовича.	1.Закрепление названия месяцев и времен года. 2.Закрепление навыков порядкового и обратного счета (игра «Чудоцветик»)	Дети умеют: -называть времена года и месяцы; -считать в прямом и обратном порядке; -давать характеристику геометрическим фигурам; - устанавливат	Решение логических задач

				ь соответствия между количеством предметов и цифрой.	
24	Путешествие по сказке «Три поросенка»	1.Закрепление знания детей в процессе изучения темы «Осень» в процессе игровой деятельности с развивающим и играми В.В.Воскобовича.	1.Закрепление знаний о геометрических фигурах (игра «Квадрат Воскобовича»). 2.Ориентировка на листе бумаги (игра «Игровизор», «Геокоонт»).	Дети умеют: -называть времена года и месяцы; -давать характеристику геометрическим фигурам; -устанавливать соответствия между количеством предметов и цифрой.	Опрос по теме занятия
25	Путешествие в город Геоград (1)	1.Формирование активных практических действий в освоении задач математического развития. 2.Дать представление о прямом и остром углах.	1.Знакомство с понятием «угол» (игра «Прозрачный квадрат»). 2.Формирование умения чертить углы (игра «Геокоонт»)	Дети умеют: -изображать прямой и острый углы; -проявлять интерес к окружающему миру.	Конструирование «Прозрачный квадрат»
26	Путешествие в город Геоград (2)	1.Формирование активных практических действий в освоении задач математического развития. 2.Дать	1.Знакомство с понятием «угол» (игра «Прозрачный квадрат»). 2.Формирование умения чертить углы (игра	Дети умеют: -изображать прямой и острый углы; -проявлять интерес к окружающему миру.	Опрос по теме занятия

		представление о прямом и остром углах.	«Геокоонт»)		
27	Знакомство с артистами и Цифроцирка	1.Закреплять математическое представление о составе числа 6. 2.Формирование опыта самостоятельного преодоления затруднения в играх.	1.Составление числового ряда от 1 до 6 (набор карточек «Забавные цифры») 2.Закрепление понятия «высота» (игра «Кораблик Брызг-Брызг») 3.Развитие конструктивных способностей (игра «Чудо-крестики»)	Дети умеют: -составлять числовой ряд от 1 до 6; -определять высоту предмета; -собирать целое из частей.	Решение логических задач.
28	На представлении в Цифроцирке	1.Формирование опыта самостоятельного преодоления затруднения в играх.	1.Развитие конструктивных способностей (игра «Чудо-крестики»)	Дети умеют: - определять высоту предмета; -собирать целое из частей.	Опрос по теме занятия
29	Медвежонок Мишик	1.Систематизация математических знаний на основе дидактических игр и упражнений . 2.Закрепление полученных знаний	1.Развитие исследовательской деятельности (игра «Чудосоты»)	Дети умеют: -творчески выполнять задания; -выполнять графический диктант; -работать по схемам.	Игровые задачи-шутки.
30	Медвежонок Мишик спешит на помощь	1.Систематизация математических знаний на основе дидактических игр и упражнений .	1.Выполнение графического диктанта (игра «Игровизор») 2.Развитие мелкой моторики (игра «Кораблик	Дети умеют: -творчески выполнять задания; -выполнять графический диктант; -работать по	Опрос по теме занятия

		2.Закрепление полученных знаний	Брызг-Брызг»)	схемам.	
31	В ожидании Нового года	1.Формирование активных практических действий в освоении задач математического развития. 2.Решение проблемных задач, постановка вопроса.	1.Сравнение геометрических фигур по форме и величине(игра «Прозрачный квадрат») 2.Составление по замыслу предметные силуэты из частей (игра «Чудо-Крестики3»)	Дети умеют: -сравнивать геометрические фигуры по форме и величине; -определять направление движения; -решать проблемные задачи.	Решение проблемных задач
32	Как Лопушок и Фифа елку украшали	1.Решение проблемных задач, постановка вопроса.	1.Составление по замыслу предметные силуэты из частей (игра «Чудо-Крестики3»)	Дети умеют: -определять направление движения; -решать проблемные задачи.	Опрос по теме занятия
33	Путешествие в царство Снежной королевы (1)	1.Повышение уровня интеллектуального развития	1.Закрепление количественного счета , цифр (от 1 до 7). 2.Формирование умения создавать забавные образы с помощью игр В.В.Воскобовича («Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Шнур-малыш»)	Дети умеют: -думать, анализировать , доказывать.	Создание заданных образов с помощью игр В.В.Воскобовича.
34	Путешествие в царство Снежной королевы (2)	1.Повышение уровня интеллектуального развития	1.Формирование умения создавать забавные образы с помощью игр	Дети умеют: -думать, анализировать , доказывать.	Опрос по теме занятия

			В.В.Воскобовича («Геокопт», «Прозрачный квадрат», «Шнур-малыш»)		
35	Секреты Фиолетового леса	1.Обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы.	1.Решение арифметических и логических примеров в пределе 10.	Дети умеют: -выражать свои эмоции; - анализировать свои действия.	Конструирование «Чудо-крестики»
36	Поиски сокровищ Фиолетового леса	1.Обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы.	1. Выполнение графического диктанта по схеме (игра «Игровизор»). 2.Конструирование объекта по памяти и воображению.	Дети умеют: -выражать свои эмоции; - анализировать свои действия.	Опрос по теме занятия.
37	Море зовет друзей	1.Уточнение знаний у детей о геометрических фигурах. 2.Совершенствование навыков счета.	1.Создание конструктивных моделей из счетных палочек. 2. Определение местоположения предмета по двум характеристикам	Дети умеют: -объединять, дополнять множества, удалять из множества части; -составлять число 8 из двух меньших; -высказывать свои умозаключения.	Игровые задачи-шутки.
38	Морское путешествие	1.Уточнение знаний у детей о геометрических фигурах. 2.Совершенствование навыков	1.Создание конструктивных моделей из счетных палочек. 2. Определение местоположения предмета по	Дети умеют: -объединять, дополнять множества, удалять из множества части; -составлять	Опрос по теме занятия

		счета.	двум характеристикам	число 8 из двух меньших; -высказывать свои умозаключения.	
39	Лопушок собирает друзей	1.Обучение детей счету. 2.Формирование представления о геометрических фигурах, телах (треугольник, квадрат, прямоугольник, шар, куб, цилиндр, конус, пирамида)	1.Выполнение графического диктанта (игра «Игровизор») 2.Составление по замыслу предметных силуэтов из частей (игра «Фонарики») 3.Конструирование по заданным координатам (игра «Геоконд»)	Дети умеют: -объяснять замысел своей работы; -получать удовольствие от выполнения заданий	Игровые задачи-шутки.
40	В гостях у Лопушка	1.Формирование представления о геометрических фигурах, телах (треугольник, квадрат, прямоугольник, шар, куб, цилиндр, конус, пирамида)	1.Составление по замыслу предметных силуэтов из частей (игра «Фонарики») 2.Конструирование по заданным координатам (игра «Геоконт»)	Дети умеют: -объяснять замысел своей работы; -получать удовольствие от выполнения заданий	Опрос по теме занятия.
41	Прогулка по Фиолетовому лесу (1)	1.Развитие элементов логического и пространственного мышления. 2.Обучение сравнению,	1.Трансформирование геом. фигур «Квадрат Воскобовича» 2.Изображение силуэта предмета по	Дети умеют: -работать в парах и группе; -составлять по схеме и по замыслу фигуры из	Выполнение задания по чертежу «Чудо-крестики»

		анализу сопоставлению.	схеме «Прозрачный квадрат»	частей.	
42	Прогулка по Фиолетовому лесу (2)	1. Развитие элементов логического и пространственного мышления. 2. Обучение сравнению, анализу сопоставлению.	1. Трансформирование геом. фигур «Квадрат Воскобовича» 2. Нахождение точек по координатам «Игровизор Геоконт»	Дети умеют: - работать в парах и группе; - находить точки по координатам.	Опрос по теме занятия
43	Планета Математики	1. Формирование активных практических действий в освоении задач математического развития.	1. Выполнение графического диктанта (игра «Игровизор») 2. Развитие мелкой моторики «Кораблик Брызг-Брызг»	Дети умеют: - творчески выполнять задания; - выполнять графический диктант; - работать по схемам.	Решение математических и логических задач.
44	Путешествие на планету Математики	Закрепление знаний и умений посредством игры-путешествия.	1. Закрепление порядкового счета, конструктор цифр «Чудосоты» 2. Нахождение точек по координатам «Геоконт»	Дети умеют: - применять конструктивные навыки при выполнении заданий; - ориентироваться на координатной плоскости; - решать логико-математические задачи.	Опрос по теме занятия
45	Путешествие к Озеру Айс	Обучение детей самостоятельному составлению задач на	1. Конструирование по схеме «Прозрачный квадрат» 2. Составление арифметических	Дети умеют: - работать со схемами при составлении задач.	Конструирование по самостоятельному замыслу.

		сложение и вычитание.	задач по схемам.		
46	Хозяин Озера Айс	Обучение детей самостоятельному составлению задач на сложение и вычитание.	1.Составление арифметических задач по схемам. 2.Решение логической задачи «Найди лишнее» «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: -работать со схемами при составлении задач; -находить отличия, доказывать свою точку зрения.	Опрос по теме занятия
47	Малыш Гео и Ворон Метр	Повышение уровня интеллектуального развития.	1.Составление различных силуэтов из одних и тех же фигур «Прозрачный квадрат» 2.Изображение фигур по точкам координатной сетки «Геокопт»	Дети умеют: -наощупь определять геометрические фигуры; -рисовать по точкам.	Конструирование по самостоятельному замыслу.
48	Подарок для малыша Гео	Повышение уровня интеллектуального развития.	1.Решение логических задач. 2.Изображение фигур по точкам координатной сетки «Геокопт»	Дети умеют: -решать логические задачи; -рисовать по точкам.	Опрос по теме занятия
49	Весна в Волшебном лесу	1.Уточнение и расширение знаний детей о весне. 2.Уточнение знаний об эталонах форм.	1.Конструирование по воображению «Чудо-цветик» 2.Преобразование эталонных геом. фигур в другие «Логоформочки»	Дети умеют: 1.Конструирование по воображению «Чудо-цветик» 2.Преобразование эталонных геом. фигур в другие «Логоформочки»	Конструирование по самостоятельному замыслу.

				чки»	
50	Прогулка по Волшебному лесу	1. Уточнение и расширение знаний детей о весне. 2. Уточнение знаний об эталонах форм.	1. Конструирование по воображению «Чудо-цветик» 2. Преобразование эталонных геом. фигур в другие «Логоформочки»	Дети умеют: 1. Конструирование по воображению «Чудо-цветик» 2. Преобразование эталонных геом. фигур в другие «Логоформочки»	Опрос по теме занятия
51	Путешествие Гео по сказочной стране (1)	Развитие умения следовать инструкциям педагога.	1. Закрепление состава числа в пределах 10 «Математические корзинки» 2. Выполнение графического диктанта по шифру «Шнур-мальш»	Дети умеют: - пользоваться дидактическим материалом для решения поставленных задач.	Решение логических задач
52	Путешествие Гео по сказочной стране (2)	Развитие умения следовать инструкциям педагога.	1. Закрепление состава числа в пределах 10 «Кораблик Брызг-Брызг» 2. Создание конструктивных моделей из счетных палочек.	Дети умеют: - составлять число 10 из двух меньших; - выполнять конструктивные задания.	Опрос по теме занятия
53	Чудогород встречает гостей (1)	Активизация ассоциативно-творческого мышления.	1. Развитие внимания Карточки «Радужные гномы» 2. Конструирование по схеме «Чудо-крестики»	Дети умеют: - пользоваться дидактическим материалом для решения поставленных задач;	Складывание фигур по схемам

			3.Рисование по точкам координатной плоскости «Геокоонт»	-творчески подходить к выполнению заданий.	
54	Чудо-город встречает гостей (2)	Активизация ассоциативно-творческого мышления.	1.Развитие внимания Карточки «Радужные гномы» 2.Конструирование по схеме «Чудо-крестики» 3.Рисование по точкам координатной плоскости «Геокоонт»	Дети умеют: - пользоваться дидактическим материалом для решения поставленных задач; -творчески подходить к выполнению заданий.	Опрос по теме занятия
55	Как Долька готовилась к Дню рождения	Формирование у детей пространственных представлений	1.Закрепление названий дней недели «Чудо-лепестки» 2.Конструирование по памяти «Прозрачный квадрат» 3.Закрепление прямого и обратного счета в пределах 10.	Дети умеют: умеют: -считать до 10 и обратно; - пользоваться дидактическим материалом для решения поставленных задач; -творчески подходить к выполнению заданий.	Складывание фигур по схеме.
56	День рождения Дольки	Формирование у детей пространственных представлений	1.Закрепление прямого и обратного счета в пределах 10. 2.Закрепление пространственных представлений «Кораблик Брызг-Брызг»	Дети умеют: - считать в пределах 10; - использовать пространственные ориентиры; -творчески подходить к	Опрос по теме занятия

			3.Конструирование по схеме «Чудо-крестики»	выполнению заданий.	
57	Разноцветные друзья	1.Формирование мыслительных операций. 2.Развитие познавательных процессов на материале логико-математических игр В.В.Воскобовича.	1.Закрепление умения сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве «Чудо-соты» 2.Решение логико-математических задач на поиск предмета по признакам Набор карточек «Ребята-цифрята» 3.Составление силуэта из геометрических фигур «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: -понимать межпространственные отношения; -находить предмет по признакам; -действовать в команде, приходить на выручку товарищу.	Решение логических задач
58	В гостях у гномов	Развитие познавательных процессов на материале логико-математических игр В.В.Воскобовича.	1.Закрепление умения сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве «Чудо-соты» 2.Решение логико-математических задач на поиск предмета по признакам Набор карточек	Дети умеют: -находить предмет по признакам; -действовать в команде, приходить на выручку товарищу.	Опрос по теме занятия

			«Ребята-цифрята» 3.Составление силуэта из геометрических фигур «Прозрачный квадрат»		
59	Исчезновение Гномов	Развитие познавательных процессов на материале логико-математических игр В.В.Воскобовича.	1.Расширение представлений детей о числе 7. 2.Повторение состава числа 7.	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; -следовать устным инструкциям в процессе выполнения задания.	Конструирование по замыслу
60	В поисках пропавших Гномов (1)	Развитие познавательных процессов на материале логико-математических игр В.В.Воскобовича.	1.Конструирование цифр «Волшебная восьмерка» 2.Выполнение графического диктанта «Игровизор»	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; -следовать устным инструкциям в процессе выполнения задания; - ориентироваться на листе бумаги.	Опрос по теме занятия
61	В поисках пропавших Гномов (2)	1.Формирование познавательных навыков. 2.Формирование мыслительных операций.	1.Закрепление состава чисел в пределах первого десятка. 2.Развитие умения составлять целое из частей «Прозрачный квадрат» 3.Совершенство	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; -находить и называть части целого; -работать с шифром.	

			вание навыков работы с шифром «Шнуо Р-мальш»		
62	Загадочная шифровка	1. Составление и решение арифметических задач. 2. Отработка умения ориентироваться на ограниченной территории.	1. Использование знаков «+», «-», «=» при решении задач «Кораблик Брызг-Брызг» 2. Расположение предметов в указанном направлении «Игровизор» 3. Формирование умения читать простейшую графическую информацию «Шнур-мальш»	Дети умеют: - использовать нужные знаки при решении задач; - читать простейшую графическую информацию.	Опрос по теме занятия
63	Школа волшебников	1. Развитие логического и творческого мышления.	1. Решение логических задач, формирование умения обосновать свой ответ. 2. Изображение фигуры по точкам координатной сетки с опорой на схему «Геокопт»	Дети умеют: - формулировать доводы при решении логических задач; - работать с координатной плоскостью.	Складывание фигур по схемам.
64	Каникулы в школе волшебников	1. Развитие логического и творческого мышления. 2. Расширение знаний о лете как о времени года.	1. Решение логических задач, формирование умения обосновать свой ответ. 2. Изображение фигуры по	Дети умеют: - выполнять прямой и обратный счет; - делать фигуру с опорой на схему;	Опрос по теме занятия

			точкам координатной сетки с опорой на схему «Геокоонт» 3.Складывание фигур «Квадрат Воскобовича	-владеют дидактическим материалом В.В.Воскобовича.	
	Итоговое мероприятие				

Планируемые результаты

Дети:

- осваивают цифры , цифры , счет , решают пример на сложение и вычитание в пределах 100 , опираясь на различные «подручные средства»;
- способны называть несколько свойств объекта (цвет , форма , величина , назначение и т.д);
- умеют выделять объект по заданным свойствам, аргументировать свое решение;
- умеют решать простые логические , комбинаторные задачи, способны применять знания в нестандартной ситуации;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать , сравнивать , сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь , внимание , память;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

Педагог:

- разработка конспектов занятий;
- организация развивающей среды;
- подготовка дидактического материала

Родители:

- повышение интереса к работе ДОУ;
- расширение представлений о возможностях ребенка по средствам игровых технологий.

Учебный план 2 год обучения

№	Наименование темы	Количество часов	Форма
---	-------------------	------------------	-------

п/п		всего	теория	практика	аттестации/ контроля
	Вводное занятие				
1	В поисках Фиолетового леса	1	0,5	0,5	Беседа по теме занятия
2	Как друзья в Фиолетовом лесу встретились	1	0,5	0,5	Беседа по теме занятия
3	В поисках клада	1	0,5	0,5	Складывание фигур по схемам
4	Как найти выход из Фиолетового леса	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
5	Огород Всюся	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок)
6	В саду у Всюся (1)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
7	В саду у Всюся (2)	1	0,5	0,5	Обобщение полученных знаний
8	Поход за грибами	1	0,5	0,5	Применение полученных знаний вне занятия
9	Грибная поляна. (1)	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок).
10	Путешествие на корабле (1)	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
11	Путешествие на корабле (2)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
12	Радужные гномы	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
13	Волшебная восьмерка	1	0,5	0,5	Д/игра «Волшебная Восьмерка»
14	Как Фифа нашла	1	0,5	0,5	Опрос по теме

	линейку (1)				занятия Д/игра «Лабиринт»
15	Как Фифа нашла линейку (2)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
16	В гостях у Лягушенка. (1)	1	0,5	0,5	Обозначение точек на числовом отрезке
17	В гостях у Лягушенка. (2)	1	0,5	0,5	Обозначение точек на числовом отрезке
18	Лопушок в гостях у бабушки	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
19	Лопушок на птичьем дворе	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
20	Месяцы. (1)	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
21	Месяцы. (2)	1	0,5	0,5	Решение головоломок «Квадрат Воскобовича»
22	Как Мишику часы подарили	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
23	Как Мишик учил друзей часы понимать	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
24	Птицы Фиолетового леса	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
25	Хранители озера Айс.	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок)
26	Принцесса в башне.	1	0,5	0,5	Конструирование (игра «Чудо-крестики»)
27	Школа космонавтов.	1	0,5	0,5	Решение логических

					задач.
28	Наряды для Дольки.	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
29	День рождения Кохле	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
30	Паучок Чок-Чок.	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
31	Паутинки	1	0,5	0,5	Конструирование «Геоконт».
32	Небылицы фиолетового леса.	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
33	Школа волшебства.	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
34	Морское путешествие	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
35	Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке	1	0,5	0,5	Работа со схемами
36	Монеты (магазин). (2) Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок	1	0,5	0,5	Беседа «Назови съедобные предметы желтого цвета»
37	Как Малыш Гео попал в неприятное положение	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
38	Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений	1	0,5	0,5	Конструирование по замыслу
39	Как шуты развеселили короля	1	0,5	0,5	Беседа о предполагаемых действиях сказочного героя
40	Как Медвежонок Мишик наводил порядок	1	0,5	0,5	Самоконтроль
41	Как Паучок увидел космический мир	1	0,5	0,5	Решение кроссворда
42	Как Магнолик проводил аукцион	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок)
43	Как Малыш Гео	1	0,5	0,5	Конструирование

	потерял льдинки				е картинки
44	Как Малыш Гео нашел льдинки	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок)
45	Магазин игрушек. (1) Как Лягушки матросы решали задачи Гуся капитана	1	0,5	0,5	Составление описательных рассказов
46	Как Гусеница Фифа лепила снеговика	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок)
47	Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу	1	0,5	0,5	Придумать и назвать предметы, которые можно найти в заснеженном лесу.
48	Посуда. (2) Как Ворон Мэтр подбирал задачи для книги	1	0,5	0,5	Интеллектуальная викторина
49	Объем. Мерка. (1) Как Крутик По и Краб Крабыч придумали загадку	1	0,5	0,5	Придумывание загадок о предмете
50	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	1	0,5	0,5	Придумывание и составление из частей предметных силуэтов; называть их.
51	Как Гусь-капитан потерял голос	1	0,5	0,5	Упражнение «Дорисуй изображение, придумай название»
52	Как у Гуся –капитана появился голос	1	0,5	0,5	Решение логических задач
53	Как будущие волшебники готовили класс к занятиям	1	0,5	0,5	Упражнение «Придумай действия за

					сказочного героя»
54	Как проходили занятия в Школе Волшебства	1	0,5	0,5	Упражнение «Придумай действие за сказочного героя»
55	Как прошел день в Замке Превращений	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
56	Как на Ковровой полянке выросли грибы	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
57	Как команда кораблика наводила порядок после шторма	1	0,5	0,5	Конструирование по схеме
58	Как Крутик привлек внимание Пчелки Жужи.	1	0,5	0,5	Графический диктант
59	Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
60	Как Девочка Долька догнала бабочку	1	0,5	0,5	Составление предметного силуэта по схеме
61	Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо -островов	1	0,5	0,5	Решение логических задач.
62	Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	1	0,5	0,5	Решение проблемных ситуаций.
63	Как в Замке Превращений прошел праздничный обед	1	0,5	0,5	Самоконтроль (исправление ошибок)
64	Как Паучку приснился сон	1	0,5	0,5	Опрос по теме занятия
	Итоговое занятие				
Итого:		64	32	32	

Учебный план

2 год обучения

№ п/ п	Тема	Теория	Практика	Ожидаемый результат	Формы контроля
	Вводное занятие				
1	В поисках фиолетового леса	1. Уточнение знаний детей о играх В.В. Воскобовича 2. Повторение приемов конструирования с использованием нескольких дидактических игр.	1. Составление числового ряда. 2. Работа по словесной инструкции. 3. Ориентировка по координатам. 2. Составление силуэта из геометрических фигур «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: - работать в паре; - творчески подходить к выполнению заданий, использовать ранее полученные знания на практике.	Беседа по теме занятия
2	Как друзья в Фиолетовом лесу встретились	1. Уточнение знаний детей о играх В.В. Воскобовича 2. Повторение приемов конструирования с использованием нескольких дидактических игр.	1. Поворение состава чисел в пределах первого десятка. 2. Составление силуэта из геометрических фигур «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: Дети умеют: - решать поставленные задачи, выбирая подходящую для этого игру; - творчески подходить к выполнению заданий.	Беседа по теме занятия
3	В поисках клада	Развитие познавательных процессов на материале логико-математических игр	1. Развитие умения составлять целое из частей «Прозрачный квадрат» 2. Конструирование цифр	Дети умеют: - анализировать свою деятельность; - сотрудничать с педагогом и детьми во время	Складывание фигур по схемам

		В.В.Воскобовича.	«Волшебная восьмерка» 3.Выполнение творческой работы «Чудо-крестики»	занятия.	
4	Как найти выход из Фиолетового леса	Способствовать развитию творческого мышления и воображения путем создания предметных силуэтов по собственному замыслу.	1.Развивать умение различать и называть геом. фигуры, выделяя их основные признаки «Прозрачный квадрат» 2.Решение логических и проблемных задач «Игровизор»	Дети умеют: -соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.	Опрос по теме занятия
5	Огород Всяся	1.Определение лишнего предмета. 2.Определение направления движения.	1.Счет и отсчитывание предметов. Соотнесение количества и цифры, сравнение групп предметов по количеству «Кортограф Ларчик» 2.Выполнение задания по инструкции «Фонарики» 3.Графический диктант «Игровизор»	Дети умеют: -сравнивать группы предметов по количеству; -располагать предметы по направлениям ; Ориентироваться на листе бумаги.	Самоконтроль (исправление ошибок)
6	В саду у Всяся (1)	1.Формирование	1.Составление и решение	Дети умеют: -выделять	Опрос по теме

		<p>понятия о свойствах предмета.</p> <p>2.Классификация предметов по признаку.</p>	<p>задач</p> <p>Развивающая среда «Фиолетовый лес»</p> <p>2.Деление множеств на две части по различным признакам.</p>	<p>основные части задачи;</p> <p>-применять ранее полученные знания на практике.</p>	<p>занятия</p>
7	В саду у Всюся (2)	<p>1.Формирование понятия о свойствах предмета.</p> <p>2.Классификация предметов по признаку.</p>	<p>1.Деление множеств на две части по различным признакам.</p> <p>2.Конструирование по схеме «Чудо-крестики»</p>	<p>Дети умеют:</p> <p>-выделять основные части задачи;</p> <p>-применять ранее полученные знания на практике.</p>	<p>Обобщение полученных знаний</p>
8	Поход за грибами	<p>1.Выявление знаний и умений детей на текущий период времени.</p> <p>2.Ориентация во времени.</p>	<p>1.Составление и решение текстовых задач.</p> <p>2.Закрепление состава числа 10 «Математические корзинки»</p> <p>3.Конструирование по схеме «Чудо-крестики»</p>	<p>Дети умеют:</p> <p>-выделять основные части задачи;</p> <p>-составлять число из двух меньших;</p> <p>-работать по схеме.</p>	<p>Применение полученных знаний вне занятия</p>

9	Грибная поляна	Обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы	1. Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше) «Коврограф Ларчик» 2. Закрепление знания состава числа 5. 3. Решение логических задач.	Дети умеют: -увеличивать и уменьшать число на единицу; -мыслить, преодолевать сложности при решении логических задач.	Самоконтроль (исправление ошибок)
10	Путешествие на корабле (1)	Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности у дошкольников.	1. Сравнение количества двух групп предметов «Фонарики» 2. Повторение состава числа 6 на основе наглядности 3. Сравнение по высоте «Кораблик Брызг-Брызг»	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; -определять высоту предметов.	Решение логических задач.
11	Путешествие на корабле (2)	Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности у дошкольников	1. Сравнение количества двух групп предметов «Фонарики» 2. Повторение состава числа 6 на основе наглядности 3. Сравнение по высоте «Кораблик Брызг-Брызг»	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; -определять высоту предметов.	Опрос по теме занятия.

		ков.			
12	Радужные гномы	1.Формирование умения отвечать на вопрос, быть внимательным к формулировке ответа. 2.Ориентация во времени (дни недели)	1.Решение текстовых задач. 2.Повторение состава числа 7.	Дети умеют: -применять раннее полученные знания на практике; -мыслить, преодолевать сложности при решении логических задач.	Решение логических задач.
13	Волшебная восьмерка	Формирование умения применять знания в нестандартной ситуации.	1.Повторение состав числа 8. 2.Ориентация в пространстве «Игровизор». 3.Сравнение полосок по длине.	Дети умеют: -определять направление (вверх-вниз, направо-налево); -сравнивать полоски по длине.	Д/игра «Волшебная восьмерка»
14	Как Фифа нашла линейку (1)	1.Формирование умения рационально выполнять задания. 2.Знакомство с числовым отрезком.	1.Повторение состав числа 9. 2.Движение по направлениям «Волшебная восьмерка» 3.Измерение длины с помощью линейки.	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; ориентироваться в пространстве.	Д/игра «Лабиринт»
15	Как Фифа нашла линейку (2)	1.Формирование умения рационально выполнять задания. 2.Знакомство	Измерение длины с помощью линейки.	Дети умеют: -пользоваться линейкой при измерении.	Опрос по теме занятия.

		во с числовым отрезком.			
16	В гостях у лягушат (1)	Формирование умения вырабатывать новые алгоритмы действий.	1.Повторение состава числа 10 «Кораблик Брызг-Брызг» 2.Работа со схемами (числовой отрезок)	Дети умеют: -составлять число из двух меньших; -находить точку на числовом отрезке.	Обозначение точек на числовом отрезке
17	В гостях у лягушат (2)	Формирование умения вырабатывать новые алгоритмы действий.	1.Ориентация на координатной сетке «Геовизор» 2.Конструирование «Квадрат Воскобовича»	Дети умеют: -применять ранее полученные знания на практике.	Обозначение точек на числовом отрезке
18	Лопушок в гостях у бабушки	Формирование умения вырабатывать новые алгоритмы действий.	1.Закрепление умения работать с шифром «Шнур-малыш» 2.Развитие конструктивных способностей «Чудо-соты»	Дети умеют: -разгадывать шифр; -творчески подходить к выполнению заданий.	Опрос по теме занятия
19	Лопушок на птичьем дворе	Деление групп предметов по некоторому признаку на две части	1.Сравнение двух групп предметов. 2.Сравнение длин с помощью мерок «Коврограф Ларчик» 3.Ориентация в пространстве	Дети умеют: -преодолевать сложности, прилагать усилия в процессе выполнения заданий; -придумывать свои решения и отстаивать их.	Опрос по теме занятия
20	Месяцы	1.Ориентация	1.Получение	Дети умеют:	Опрос по

	(1)	ия во времени: времена года, месяцы. 2. Формирование умения работать в группе.	числа 12 с опорой на наглядность «Чудо – цветик» 2. Деление квадрата на 2,4 равные части «Прозрачный квадрат»	-работать в группах; -давать основные характеристики временам года.	теме
21	Месяцы (2)	1. Ориентация во времени: времена года, месяцы. 2. Формирование умения работать в группе.	Систематизация знаний о временах года и месяцах.	Дети умеют: -работать в группах; -давать основные характеристики временам года.	Решение головоломки «Квадрат Воскобовича»
22	Как Мишику часы подарили	1. Классификация фигур по свойствам. 2. Ориентация в пространстве. 3. Формирование понятия о времени.	1. Решение задач с использованием часов. 2. Ориентация в пространстве (симметричное отражение относительно оси) «Игровизор»	Дети умеют: -проводить классификацию, опираясь на свойства; -оперировать понятиями «рядом», «далеко», «скоро», «долго».	Опрос по теме занятия
23	Как Мишик учил друзей часы понимать	1. Классификация фигур по свойствам. 2. Ориентация в пространстве. 3. Формирование понятия о	1. Решение задач с использованием часов. 2. Конструирование «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: -решать задачи с использованием часов; -применять конструктивные навыки на практике.	Опрос по теме занятия

		времени.			
24	Птицы Фиолетового леса	Развитие воображения и пространственного мышления	1.Закрепление порядкового счета. 2.Решение текстовых задач. 3.Конструирование «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: Дети умеют: -складывать и вычитать в пределах 10; -обобщать полученные знания и опыт и использовать их в конкретных ситуациях.	Опрос по теме занятия
25	Хранители озера Айс.	1.Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий.	1.Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10. 2.Расположение фигур в порядке увеличения площади. 3.Конструирование (игра «Прозрачный квадрат»)	Дети умеют: -складывать и вычитать в пределах 10; -выкладывать фигуры в порядке увеличения площади.	Самоконтроль (исправление ошибок)
26	Принцесса в башне.	1.Формирование мыслительных операций, навыки самоконтроля правильности выполнения задания. 2. Знакомство с понятием «Таблица».	1.Решение примеров на сложение и вычитание. 2.Заполнение таблицы (игра «Логоформочки»)	Дети умеют: - контролировать правильность выполнения заданий.	Конструирование (игра «Чудо-крестики»)
27	Школа	1.Классифи	1.Решение	Дети умеют:	Решение

	космонавтов.	кация фигур по свойствам. 2.Счет в обратном порядке, порядковый счет.	примеров на сложение и вычитание. 2.Ориентация в пространстве: расположение предметов на плоскости (игра «Фонарики»)	-решать логические задачи.	логических задач.
28	Наряды для Дольки.	1.Классификация одежды по существенным признакам. 2.Обучение детей сравнивать одинаковые предметы одежды.	1.Развитие умения складывать объемные и плоские фигуры. 2. Решение логико-математических задач.	Дети умеют: -решать логические задачи.	Решение логических задач.
29	День рождения Кохле.	1.Формирование комбинаторного мышления.	1.Решение примеров. 2. Построение симметричного отражения.	Дети умеют: -решать комбинаторные задачи.	Решение логических задач.
30	Паучок Чок-Чок.	1.Формирование комбинаторного и пространственного мышления.	1.Сравнение чисел. 2.Сравнение кривых и ломаных с помощью мерок. 3.Определение места предмета на плоскости по двум координатам.	Дети умеют: -использовать развивающие игры В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	Опрос по теме занятия.
31	Паутинки.	1.Формирование комбинаторного и	1.Определение места предмета на плоскости по	Дети умеют: -решать комбинаторные задачи.	Конструирование «Геокопт».

		логическое мышления. 2.Формирование понятий «ломаный замкнутые», «ломаные незамкнутые».	двум координатам (игра «Геокоонт»). 2.Решение комбинаторных задач.		
32	Небылицы фиолетового леса.	1.Развитие умения рассказывать о признаках весны.	1.Достраивание симметричных фигур («Игровизор»). 2.Закрепление понятия «ломаная линия»(игра «Геокоонт»). 3.Конструирование (игра «Чудо-крестики»)	Дети умеют: - Дети умеют: -использовать развивающие игры В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	Решение логических задач.
33	Школа волшебства.	1.Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Трансформирование геометрических фигур (игра «Геокоонт»). 2.Нахождение точек на координатной плоскости («Игровизор») 3.Деление квадрата на равные и неравные части (игра «Прозрачный квадрат»).	Дети умеют: -ответственно подходить к выполнению заданий; -находить разные способы решения.	Опрос по теме занятия.
34	Морское	1.Закрепле	1.Классифика	Дети умеют:	Работа со

	путешествие	ние сформированных ЗУН у детей.	ция геометрических фигур по заданному признаку (игра «Прозрачный квадрат»). 2. Закрепление умения работы со схемой (игра «Кораблик Буль-Буль»). 3. Выделение части целого (игра «Чудо-Цветик»).	- классифицировать фигуры по признакам; -работать со схемой; -выделять части целого.	схемами
35	Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке	Придумывание и конструирование предметов для украшения, их описание.	1. Развитие умения определять длину веревочек «Картограф Ларчик» 2. Составление предметных силуэтов по схеме «Чудо-крестики» придумывать и конструировать предмет для украшения, рассказывать о нем.	Дети умеют: - определять длину веревочек; - Составлять предметные силуэты по схеме.	Работа со схемами
36	Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения	1. Развитие умения выбирать из множества фигур заданные по цвету;	Дети умеют: -выбирать из множества фигур заданные по цвету.	Беседа «Назови съедобные предметы желтого цвета»

		поставленн ых задач.	составление из них предметных силуэтов по схеме.		
37	Как Малыш Гео попал в неприятно е положение	Используй ва ние развивающ их игр В.В.Воскоб овича для решения поставленн ых задач.	1.Развитие умения решать логические задачи на поиск предметов по признакам. 2.Развивать умение понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Дети умеют: -решать логические задачи; - высказывать предположен ия.	Опрос по занятию
38	Как шуты искали выход из лабиринто в Замка Превраще ний	Используй ва ние развивающ их игр В.В.Воскоб овича для решения поставленн ых задач.	1.Развивать умения складывать геометрическу ю фигуру заданного цвета путем трансформаци и «Квадрат Воскобовича» конструироват ь цифру из частей по схеме «Чудо-соты»	Дети умеют: -определять направление с помощью тактильных ощущений; -работать в команде.	Конструиро вание по замыслу
39	Как шуты развеселил и короля	Используй ва ние развивающ их игр В.В.Воскоб овича для решения поставленн	1.Развитие умения выбирать предмет по его назначению. 2.Конструиро вание	Дети умеют: - аргументиров ать свой выбор; -придумывать и складывать фигуры путем	Беседа о предполага емых действиях сказочного героя

		ых задач.	предмета по схеме «Чудо - крестики» решать логические задачи на анализ игрового поля;	трансформации;	
40	Как Медвежонок Мишик наводил порядок	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	Развивать умения решать задачи на пересечение множеств(Круги Эйлера). 2.Развитие творческих способностей.	Дети умеют: -придумывать геометрические фигуры неугольной и угольной форм; -рисовать и обводить геом.формы, понимать пространственные характеристики; -называть прилагательные, характеризующие предмет.	Самоконтроль
41	Как Паучок увидел космический мир	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Развитие умения выкладывать контур цифр по точкам координатной сетки «Геовизор» 2.Конструирование силуэта по схеме «Чудо-крестики»	Дети умеют: -придумывать и конструировать предметы, необходимые сказочному герою; -работать в команде; воспринимать информацию о космосе.	Решение кроссворда
42	Как Магнолик проводил аукцион	Использование развивающих игр	1.Развитие умения решать арифметическ	Дети умеют: -понимать расположение фигур на	Самоконтроль (исправление ошибок)

		В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	ие и логические задачи на определение геометрических фигур по форме.	игровом поле; -придумывать и называть как можно больше вариантов использования одного предмета.	
43	Как Малыш Гео потерял льдинки	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Развитие умения находить среди множества геометрических фигур заданные по форме. 2.Развитие умения составлять квадрат из разных геометрических фигур с помощью наложения пластинок друг на друга «Прозрачный квадрат»	Дети умеют: -составлять квадрат из разных геометрических фигур с помощью наложения пластинок друг на друга; -определять количество частей; -составлять силуэт по схеме.	Конструирование картинки
44	Как Малыш Гео нашел льдинки	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Развитие умения понимать вертикальную линию симметрии «Геовизор» 2.Конструирование контура по точкам координатной сетки «Геовизор»	Дети умеют: -воссоздавать вторую половину симметрично; - составлять цифры из частей по схеме.	Самоконтроль (исправление ошибок)

			составлять буквы из частей по схеме.		
45	Как Лягушки матросы решали задачи Гуся капитана	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения составлять цифру из палочек по модели «Счетные палочки» 2. Решение логических задач на определение множеств.	Дети умеют: - понимать расположение частей на игровом поле; - придумывать и конструировать из палочек предметные силуэты.	Составление описательных рассказов
46	Как Гусеница Фифа лепила снеговика	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	Развитие умения выкладывать контурную аппликацию геометрических фигур заданной площади «Прозрачный квадрат» 2. Конструирование различных предметных силуэтов.	Дети умеют: - высказывать предположения; - аргументировать свои ответы, придумывать положительные и отрицательные стороны в явлении; - придумывать и конструировать различные предметные силуэты.	Самоконтроль (исправление ошибок)
47	Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	Развитие умения определять цифры по словесной модели «Волшебная восьмерка»	Дети умеют: - сравнивать числа и действовать с ними; - предлагать варианты решения	Придумать и назвать предметы, которые можно найти в заснеженном лесу.

		ых задач.	2.Решение задачи на определение геометрических фигур.	проблемной ситуации; - рисовать фигуры по точкам координатной сетки; - называть геометрические фигуры и дорисовывать их до названного предмета.	
48	Как Ворон Мэтр подбирал задачи для книги	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Развитие умения объяснять лексическое значение слов. 2.Развитие умения самостоятельно придумывать различные задачи и решать их. понимать соотношение целое-часть.	Дети умеют: -понимать соотношение целое-часть; -составлять и решать задачи.	Интеллектуальная викторина
49	Как Крутик По и Краб Крабыч придумали загадку	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Развитие умения делить фигуру на части «Логоформочки» 2.Развитие умения находить среди множества фигур одну по словесному описанию «Логоформочки»	Дети умеют: -находить геометрические фигуры по части; -понимать алгоритм составления образных фигур из частей геометрических;	Придумывание загадок о предмете.

			ки»		
50	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения понимать отношения чисел в числовом ряду. 2. Составление из частей предметные силуэты «Чудо-соты»	Дети умеют: - определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка; - рассказывать о действиях сказочных героев.	Придумывание и составление из частей предметных силуэтов; называть их.
51	Как Гусь-капитан потерял голос	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения придумывать и выкладывать фигуры называть их «Прозрачный квадрат» 2. Составление цифр из палочек по модели «Волшебная восьмерка»	Дети умеют: - придумывают и выкладывают фигуры называют их; - понимают алгоритм расположения частей на игровом поле; - решают задачу на воссоздание формы геометрической фигуры.	Упражнение «Дорисуй изображение, придумай название»
52	Как у Гуся –капитана появился голос	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	Развитие умения придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его изменения «Чудо-цветик» 2. Решение задач на	Дети умеют: - предлагают варианты решения проблемной ситуации; - понимают алгоритм расположения частей на игровом поле; - определяют причинно-следственные	Решение логических задач

			определение цифр по словесной модели.	связи.	
53	Как будущие волшебники и готовили класс к занятиям.	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения решать задачу на изменение пространственного положения изображения «Игровизор» 2. Решение проблемных ситуаций. придумывать действия за сказочного героя.	Дети умеют: - рисовать изображение по точкам координатной сетки; - дорисовывать изображение; - придумывать различные функции предмету. - высказывать предположения.	Упражнение «Придумай действия за сказочного героя»
54	Как проходили занятия в Школе Волшебства	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения придумывать задачи с опорой на наглядность. 2. Определенные формы предмет по его части «Логоформочки» придумывать действия за сказочного героя.	Дети умеют: - придумывать задачи с опорой на наглядность; - определять предмет по его части; - понимать классификацию транспорта; - высказывать предположения.	Упражнение «Придумай действие за сказочного героя»
55	Как прошел день в Замке Превращений	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных	1. Развитие умения решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансформации	Дети умеют: - решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансформации;	Опрос по теме занятия

		ых задач.	и «Квадрат Воскобовича» 2.Составление предметного силуэта и цифры из ограниченног о числа пластинок «Волшебная восьмерка»	- называть предметы по части и игровые действия с выбранной игрой.	
56	Как на Ковровой полянке выросли грибы	Используй развивающ их игр В.В.Воскоб овича для решения поставленн ых задач.	1.Развитие умения придумывать положительн ые и отрицательны е стороны в хорошо знакомом явлении. 2.Решение арифметическ их задач «Математичес кие корзинки»	Дети умеют: -находить варианты решения проблемной ситуации; -решать арифметическ ие задачи.	Опрос по теме занятия
57	Как команда кораблика наводила порядок после шторма	Используй развивающ их игр В.В.Воскоб овича для решения поставленн ых задач.	1.Развитие умения ориентироват ься на плоскости игрового поля «Игровизор» 2.Решение задач на поиск предметов по признакам «Логоформоч ки» 3.Конструиро вание цифры из частей по схеме	Дети умеют: - ориентироват ься на плоскости игрового поля; - решать задачи на поиск предметов по признакам; - предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Конструиро вание по схеме

			«Чудо-соты»		
58	Как Крутик привлек внимание Пчелки Жужи.	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения решать задачу на ориентировку в пространстве «Шнур-малыш» 2. Выполнение творческого задания «Чудо-цветик»	Дети умеют: - составлять предметный силуэт по предметной схеме; - понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; - высказывать предположения.	Графический диктант
59	Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения считать на слух. 2. Ориентировка на плоскости «Геовизор»	Дети умеют: - определять цифру по числу и словесной модели; - понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; - определять направление движения; - предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Опрос по теме занятия
60	Как Девочка Долька догнала бабочку	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения понимать «целое-часть» «Чудо-цветик» 2. Ориентировка в пространстве	Дети умеют: - понимать «целое-часть»; - делить части на группы, составлять из них силуэт; - предлагать	Составление предметного силуэта по схеме

			«Игровизор»	варианты решения проблемной ситуации.	
61	Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо - островов	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения решать задачи на поиск предметов. 2. Конструирование контура по точкам координатной сетки «Геокопт»	Дети умеют: - решать задачи на поиск предметов; - придумывать действия за сказочного героя и рассказывать о них; - придумывать на что похоже изображение.	Решение логических задач
62	Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1. Развитие умения располагать цифры в порядке возрастания значения «Цифроцирк» 2. Решение арифметических задач на сравнение чисел и состав числа.	Дети умеют: - располагать цифры в порядке возрастания; - решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа; - рисовать геометрическую фигуру, называть ее, дорисовывать до предметного изображения.	Решение проблемных ситуаций.
63	Как в Замке Превращений прошел праздничн	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для	1. Развитие умения складывать фигуры путем трансформации	Дети умеют: - рассказывать о назначении предмета; - рисовать	Самоконтроль (исправление ошибок)

	ый обед	решения поставленных задач.	«Квадрат Воскобовича» 2.Составление картинки из пластинок путем наложения их друг на друга «Прозрачный квадрат»	геометрическую фигуру по словесному описанию ее признаков;	
64	Как Паучку приснился сон	Использование развивающих игр В.В.Воскобовича для решения поставленных задач.	1.Развитие умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки «Геокоонт» 2.Решение задач на поиск фигур по признакам «Логоформочки»	Дети умеют: - видоизменять одни геометрические фигуры в другие; - решать задачи на поиск фигур по признакам, высказывать предположения.	Опрос по теме занятия
	Итоговое занятие				

Планируемые результаты

Дети:

- осваивают цифры, счёт, решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные «подручные» средства;
- способны назвать несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение и т.д.);
- умеют выделять объект по заданным свойствам, аргументировать свое решение;
- имеют представление о различных величинах объекта , о мерах и мерках его величины;
- знают геометрические фигуры, их свойства, сходство и различие;
- ориентируются на листе бумаги (8 направлений), способны выполнять графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;

- знают времена года, дни недели, месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после) ;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук;
- решают простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

Педагог:

- организация развивающей среды;
- подготовка дидактического материала для практических работ;
- разработка конспектов занятий.

Родители:

- активное участие в образовательном процессе ДОО;
- расширение представлений о возможностях развития ребенка по средствам игровых технологий.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»:

2.1. Календарный учебный график (приложение 1)

Режим организации занятий по данной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам утвержденным «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного

санитарного врача РФ от 28.09.2020. № 28 «Об утверждении СП от 28.09.2020 № 28)

Всего учебных недель – 32

Количество учебных часов – 64

Учебный период – с октября по май.

2.2. Условия реализации программы

Методическое обеспечение

<ul style="list-style-type: none">• Логико-математические игры;• Интегрированные игровые задания;• Совместная игровая познавательная деятельность;• Самостоятельная игровая деятельность	<p>1.Словесный (беседа, рассказ, объяснение, вопросы)</p> <p>2.Наглядный (демонстрация, наблюдение, показ образа действий)</p> <p>3.Практический (игры, упражнения, моделирование, дидактические игры)</p>	<p>«Коврограф «Ларчик», «Лепестки «Ларчик»» (эталон цвета), «Набор цифр и знаков «Ларчик»», «Умные стрелки» Ларчик, «Игровизор + приложения», «Математические корзинки 5», «Счетовозик», «Кораблик «Брызг-Брызг»» Ларчик, «Геоконт «Малыш»», «Геовизор», «Квадрат Воскобовича» 2-х цв., «Квадрат Воскобовича» 4-х цв., «Змейка», «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-Крестики 2», «Чудо – Соты 1», «Чудо – Цветик», «Фонарики» Ларчик, «Логоформочки 3»,), «Волшебная восьмерка 1»</p> <p><u>Персонажи:</u> «Малыш Гео», «Ворон Метр», «Незримка Всясь», «Гусь и Лягушки», «Паучок», «Луч Владыка», «Галчонок Каррчик», «Гусеница Фифа», «Долька», «Китенок Тимошка», «Краб Крабыч», «Лопушок», «Медвежонок Мишек», «Пчелка Жужа», «Крутик По», «Гномы», «Филимон Коттерфильд», Сказ.,</p>	Открытое итоговое занятие
---	--	--	---------------------------

		предмет «Золотой плод», «Разноцветные веревочки», «Шнур – Затейник», «Шнур – Малыш».	
--	--	---	--

2.3. Формы аттестации (приложение № 2):

- опрос;
- конструирование силуэтов по образцу и самостоятельно;
- открытое занятие

Оценочные материалы

Назначение диагностики - это контроль за овладением детьми основными способами и приёмами познавательной деятельности, практическими действиями, содержанием, речевым выражением способов и результатов практических и умственных действий. В ходе диагностики выясняется отношение детей к познавательным и творческим математическим задачам.

Цель мониторинга - оценить влияние развивающих игр на формирование познавательных и творческих способностей детей. В результате выявляются индивидуальные особенности ребенка и перспективы развития его личности. Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».

Педагогическая диагностика – это механизм выявления индивидуальных особенностей и перспектив развития личности. С помощью педагогической диагностики анализируется учебный процесс, и определяются результаты деятельности, как ребенка, так и педагога. Авторы рекомендуют наряду с педагогической диагностикой, показывающей качество освоения детьми образовательного материала, проводить и диагностику психологическую, которая поможет определить уровень интеллектуального развития детей.

Форма и процедура мониторинга. Мониторинг проводится педагогом под руководством старшего воспитателя.

Периодичность мониторинга - два раза в год (октябрь, май).

Предварительная диагностика в начале учебного года позволяет выявить исходный уровень, состояние детей для составления программы развития воспитанников и плана работы.

Итоговая диагностика в конце года выявляет достигнутый уровень развития способностей, позволяет вовремя провести коррекционную работу

по улучшению показателей мониторинга. («Экспресс-диагностика в детском саду», авторы Н.Н. Павлова, Л.Г. Руденко).

Итоговые результаты освоения программы

К концу реализации программы дети должны:

- правильно называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапеция) и тела (куб, шар, цилиндр, конус);
- называть их структурные компоненты (сторона, угол, вершина);
- уметь конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- самостоятельно придумывать фигуры и силуэты и складывать их из заданных частей ;
- уметь составлять целое из частей;
- владеть навыками счета в прямом и обратном порядке до 20;
- свободно пользоваться меркой, сравнивать результаты измерений, понимать зависимость результата измерения от величины условной мерки ;
- ориентироваться по плану и выполнять задание последовательно;
- уметь определять время при соответствующем расположении стрелок на часах;
- считать единицами, парами, тройками, успешно досчитывать до заданного числа;
- уметь на ощупь определять геометрические фигуры и составлять из них различные силуэты;
- уметь рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки;
- уметь складывать объёмные и плоскостные фигуры;
- уметь решать логико-математические задачи;

- уметь делить целое на равные и неравные части;
- понимать отношение целого и части;
- составлять сюжетные картинки из частей геометрических фигур.

Воспитательный компонент программы (приложение № 3)

Согласно п. 29.2 ФОП ДО, **общая цель воспитания в ДОУ** - личностное развитие каждого ребёнка с учётом его индивидуальности и создание условий для позитивной социализации детей на основе традиционных ценностей российского общества.

Задачи:

- содействовать развитию личности , основанному на принятых в обществе представлениях о добре и зле , должном и недопустимом;

-способствовать становлению нравственности , основанной на духовных отечественных традициях , внутренней установке личности поступать согласно своей совести;

-создавать условия для развития и реализации личностного потенциала ребенка , его готовности к творческому самовыражению и саморазвитию , самовоспитанию;

-осуществлять поддержку позитивной социализации ребенка посредством проектирования и принятия уклада , воспитывающей среды , создания воспитывающих общностей.

Целевые ориентиры

1. Инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности.
2. Способность выбирать себе род занятий.
3. Уверенность в своих силах, открыт внешнему миру, положительно относится к себе и к другим.
4. Обладание чувством собственного достоинства.
5. Взаимодействие со сверстниками и взрослыми.
6. Проявление в различных видах деятельности воображения, фантазии, творчества.
7. Подчинение разным правилам и социальным нормам.
8. Проявление творческих способностей.
9. Способность контролировать свои движения (уровень развития крупной и мелкой моторики).
10. Способность к волевым усилиям.
11. Проявление любознательности.
12. Склонность к наблюдению, экспериментированию.
13. Способность к принятию собственных решений.

Формы воспитания:

Групповые формы:

- досуговые, развлекательные: тематические вечера;
- игровые программы: конкурсы, квесты, театрализации, интеллектуальные игры;
- информационно-просветительские познавательного характера: выставки, экскурсии, круглые столы, мастер-классы, тематические программы, агитбригады.

Индивидуальные формы: беседы, консультации, наставничество, тьюторство, адресное обслуживание.

Методы воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример;

- методы организации деятельности и формирования опыта поведения: приучение, педагогическое требование, упражнение, общественное мнение, воспитывающие ситуации;
- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения);

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является *учебное занятие*. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Список литературы

1. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая, «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей» С.-П.: ООО РИВ, 2007.
2. В.В. Воскобович, «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2006.
3. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2006.
4. В.В. Воскобович, «Малыш ГЕО, Ворон МЕТР и Я, дядя Слава, или Сказка об удивительном Геоконте» С.-П.: ООО РИВ, 2006.
5. В.В. Воскобович, Т.Г. Харько. Методическое пособие «Ларчик» С.-П.: ООО РИВ, 2007.
6. В.В. Воскобович. Развивающая предметно- пространственная среда «Фиолетовый лес» С.-П.: ООО РИВ, 2016.
7. В.В. Воскобович, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова. «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста» С.-П.: ООО РИВ, 2015.
8. Л.А. Кондратьева. Реализация ФГОС ДО средствами игровой технологии В. Воскобовича « Сказочные лабиринты игры»// Журнал «Воспитатель ДОУ» -2014 .-№7.- с.12.
9. Э.Н. Панфилова. Развивалка.ру: дополнительная общеразвивающая программа/ под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.- С.-П.: ООО РИВ, 2017.

Интернет-ресурсы

1. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2024/08/14/rekomendatsii-po-vklyucheniyu->
2. <https://infourok.ru/organizaciya-vospitatelnoj-deyatelnosti-v-usloviyah-realizacii-fop-do-i-fgos-do-7055902.html>
3. <https://ped-kopilka.ru/blogs/blog50879/rabochaja-programa-vospitaniya.html>

Календарный учебный график

1 год обучения

№п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	октябрь	2	15.50 - 16.15	Словесный, игровой, наглядный	1	В гости к Гномам	Детский сад	Конструирование по силуэтной схеме «Чудо крестики-3»
2	октябрь	3	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Продолжение знакомства	Детский сад	Опрос по теме занятия.
3	октябрь	9	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Гео шел в гости к Дольке	Детский сад	Конструирование по схеме «Чудо Цветик»
4	октябрь	10	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Долька встречает гостя	Детский сад	Опрос по теме занятия.
5	октябрь	16	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Гео гостил у Дольки (1)	Детский сад	Конструирование по схеме «Прозрачный квадрат»
6	октябрь	17	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Гео гостил у Дольки (2)	Детский сад	Опрос по теме
7	октябрь	23	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	День рождения города	Детский сад	Конструирование по схеме

								«Прозрачный квадрат»
8	октябрь	24	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Праздник продолжается	Детский сад	Опрос по теме занятия.
9	ноябрь	6	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Поможем пчелке Жуже	Детский сад	Решение головоломки.
10	ноябрь	7	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Дружные помощники	Детский сад	Опрос по теме занятия
11	ноябрь	13	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Новые шуты короля	Детский сад.	Конструирование по схеме «Чудо цветик»
12	ноябрь	14	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как шуты развлекали короля	Детский сад	Опрос по теме занятия
13	ноябрь	20	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Тайна золотой поляны	Детский сад	Решение графических задач
14	ноябрь	21	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Тайна золотой поляны раскрыта	Детский сад	Опрос по теме занятия
15	ноябрь	27	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Играем с пчелкой Жужжой (1)	Детский сад	Решение логических задач.
16	ноябрь	28	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Играем с пчелкой Жужжей (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
17	декабрь	4	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Белоснежка и семь гномов	Детский сад	Решение логических задач
18	декабрь	5	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Продолжение сказки	Детский сад	Опрос по теме занятия
19	декабрь	11	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Подготовка к путешествию.	Детский сад	Решение логических задач
20	декабрь	12	15.50	Словесный,	1	Путешествия	Детский сад	Опрос по

	брь		- 16.15	наглядный, игровой		е по островам	сад	теме занятия
21	декабрь	18	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Начало морских приключений.	Детский сад	Решение логических задач
22	декабрь	19	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Морские приключения	Детский сад	Опрос по теме занятия
23	декабрь	25	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Знакомство Дольки с тремя поросятами	Детский сад	Решение логических задач
24	декабрь	26	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие по сказке «Три поросенка»	Детский сад	Опрос по теме занятия
25	январь	8	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие в город Геоград (1)	Детский сад	Конструирование «Прозрачный квадрат»
26	январь	9	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие в город Геоград (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
27	январь	15	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Знакомство с артистами Цифроцирка	Детский сад	Решение логических задач.
28	январь	16	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	На представлении в Цифроцирке	Детский сад	Опрос по теме занятия
29	январь	22	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Медвежонок Мишик	Детский сад	Игровые задачи- шутки
30	январь	23	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Медвежонок Мишик спешит на помощь	Детский сад	Опрос по теме занятия
31	январь	29	15.50 -	Словесный, наглядный,	1	В ожидании Нового года	Детский сад	Решение проблемны

			16.15	игровой				х задач
32	январь	30	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Лопушок и Фифа елку украшали	Детский сад	Опрос по теме занятия
33	февраль	5	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие в царство Снежной королевы (1)	Детский сад	Создание заданных образов с помощью игр В.В.Воскобовича
34	февраль	6	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие в царство Снежной королевы (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
35	февраль	12	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Секреты Фиолетового леса	Детский сад	Конструирование «Чудо-крестики»
36	февраль	13	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Поиски сокровищ Фиолетового леса	Детский сад	Опрос по теме занятия.
37	февраль	19	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Море зовет друзей	Детский сад	Игровые задачи-шутки
38	февраль	20	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Морское путешествие	Детский сад	Опрос по теме занятия
39	февраль	26	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Лопушок собирает друзей	Детский сад	Игровые задачи-шутки.
40	февраль	27	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	В гостях у Лопушка	Детский сад	Опрос по теме занятия.
41	март	5	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Прогулка по Фиолетовому лесу (1)	Детский сад	Выполнение задания по чертежу «Чудо-крестики»
42	март	6	15.50 -	Словесный, наглядный,	1	Прогулка по	Детский сад	Опрос по теме

			16.15	игровой		Фиолетово му лесу (2)		занятия
43	март	12	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Планета Математики	Детский сад	Решение математиче ских и логических задач
44	март	13	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешестви е на планету Математики	Детский сад	Опрос по теме занятия
45	март	19	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешестви е к Озеру Айс	Детский сад	Конструиро вание по самостояте льному замыслу
46	март	20	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Хозяин Озера Айс	Детский сад	Опрос по теме занятия
47	март	26	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Малыш Гео и Ворон Метр	Детский сад	Конструиро вание по самостояте льному замыслу
48	март	27	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Подарок для мальшаГео	Детский сад	Опрос по теме занятия
49	апре ль	2	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Весна в Волшебном лесу	Детский сад	Конструиро вание по самостояте льному замыслу.
50	апре ль	3	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Прогулка по Волшебном у лесу	Детский сад	Опрос по теме занятия
51	апре ль	9	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешестви е Гео по сказочной стране (1)	Детский сад	Решение логических задач
52	апре ль	10	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешестви е Гео по сказочной стране (2)	Детский сад	Решение логических задач

53	апрель	16	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Чудо-город встречает гостей (1)	Детский сад	Складывание фигур по схемам
54	апрель	17	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Чудо-город встречает гостей (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
55	апрель	23	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как Долька готовилась к Дню рождения	Детский сад	Складывание фигур по схеме
56	апрель	24	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	День рождения Дольки	Детский сад	Опрос по теме занятия
57	май	7	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Разноцветные друзья	Детский сад	Решение логических задач
58	май	8	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	В гостях у гномов	Детский сад	Опрос по теме занятия
59	май	14	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Исчезновение Гномов	Детский сад	Конструирование по замыслу
60	май	15	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	В поисках пропавших Гномов (1)	Детский сад	Опрос по теме занятия
61	май	21	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	В поисках пропавших Гномов (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
62	май	22	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Загадочная шифровка	Детский сад	Опрос по теме занятия
63	май	28	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Школа волшебников	Детский сад	Складывание фигур по схемам.
64	май	29	15.50 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Каникулы в школе волшебников	Детский сад	Опрос по теме занятия
						Итоговое занятие		

Календарный учебный график

2 год обучения

№п /п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	октябрь	4	15.45 - 16.15	Словесный, игровой, наглядный	1	В поисках фиолетового леса	Детский сад	Беседа по теме занятия
2	октябрь	7	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как друзья в Фиолетовом лесу встретились	Детский сад	Беседа по теме занятия
3	октябрь	11	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	В поисках клада	Детский сад	Складывание фигур по схемам
4	октябрь	14	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как найти выход из Фиолетового леса	Детский сад	Опрос по теме занятия
5	октябрь	18	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Огород Всяся	Детский сад	Самоконтроль (исправление ошибок)
6	октябрь	21	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	В саду у Всяся (1)	Детский сад	Опрос по теме занятия
7	октябрь	25	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	В саду у Всяся (2)	Детский сад	Обобщение полученных знаний
8	октябрь	28	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Поход за грибами	Детский сад	Применение полученных знаний

								вне занятия
9	ноябрь	1	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Грибная поляна	Детский сад	Самоконтроль (исправление ошибок)
10	ноябрь	2	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие на корабле (1)	Детский сад	Решение логических задач.
11	ноябрь	8	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Путешествие на корабле (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
12	ноябрь	11	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Радужные гномы	Детский сад.	Решение логических задач
13	ноябрь	15	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Волшебная восьмерка	Детский сад	Д/игра «Волшебная восьмерка»
14	ноябрь	18	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как Фифа нашла линейку (1)	Детский сад	Д/игра «Лабиринт»
15	ноябрь	22	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как Фифа нашла линейку (2)	Детский сад	Опрос по теме занятия
16	ноябрь	25	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	В гостях у лягушат (1)	Детский сад	Обозначение точек на числовом отрезке
17	ноябрь	29	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	В гостях у лягушат (2)	Детский сад	Обозначение точек на числовом отрезке
18	декабрь	2	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Лопушок в гостях у бабушки	Детский сад	Опрос по теме
19	декабрь	6	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Лопушок на птичьем дворе	Детский сад	Опрос по теме
20	декабрь	9	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Месяцы (1)	Детский сад	Опрос по теме
21	декабрь	13	15.45 -	Словесный, наглядный,	1	Месяцы (2)	Детский сад	Решение головоломо

			16.15	игровой				к «Квадрат Воскобовича»
22	декабрь	16	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Мишику часы подарили	Детский сад	Опрос по теме занятия
23	декабрь	20	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Мишик учил друзей часы понимать	Детский сад	Опрос по теме занятия
24	декабрь	23	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Птицы Фиолетового леса	Детский сад	Опрос по теме занятия
25	декабрь	27	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Хранители озера Айс	Детский сад	Самоконтроль (исправление ошибок)
26	январь	10	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Принцесса в башне	Детский сад	Конструирование (игра «Чудокрестики»)
27	январь	13	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Школа космонавтов	Детский сад	Решение логических задач
28	январь	17	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Наряды для Дольки	Детский сад	Решение логических задач
29	январь	20	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	День рождения Кохле	Детский сад	Решение логических задач
30	январь	24	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Паучок Чок-Чок	Детский сад	Опрос по теме занятия
31	январь	27	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Паутинки	Детский сад	Конструирование «Геокопт»
32	январь	31	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Небылицы фиолетового леса	Детский сад	Решение логических задач
33	февраль	3	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Школа волшебства	Детский сад	Опрос по теме занятия
34	февраль	7	15.45	Словесный,	1	Морское	Детский	Работа со

	аль		- 16.15	наглядный, игровой		путешестви е	сад	схемами
35	февр аль	10	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке	Детский сад	Работа со схемами
36	февр аль	14	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальн ый подарок	Детский сад	Беседа «Назови съедобные предметы желтого цвета»
37	февр аль	17	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Малыш Гео попал в неприятное положение	Детский сад	Опрос по занятию
38	февр аль	21	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращен ий	Детский сад	Конструиро вание по замыслу
39	февр аль	24	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как шуты развеселили короля	Детский сад	Беседа о предполага емых действиях сказочного героя
40	февр аль	28	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Медвежоно к Мишик наводил порядок	Детский сад	Самоконтр оль
41	март	3	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Паучок увидел космически й мир	Детский сад	Решение кроссворда
42	март	7	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Магнолик проводил	Детский сад	Самоконтр оль (исправлен

						аукцион		ие ошибок)
43	март	10	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Малыш Гео потерял льдинки	Детский сад	Конструиро вание картинки
44	март	14	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Малыш Гео нашел льдинки	Детский сад	Самоконтр оль (исправлен ие ошибок)
45	март	17	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Лягушки матросы решали задачи Гуся капитана	Детский сад	Составлени е описательн ых рассказов
46	март	21	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Гусеница Фифа лепила снеговика	Детский сад	Самоконтр оль (исправлен ие ошибок)
47	март	24	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Магнолик путешество вал по заснеженно му лесу	Детский сад	Придумать и назвать предметы, которые можно найти в заснеженно м лесу
48	март	28	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Ворон Мэтр подбирал задачи для книги	Детский сад	Интеллекту альная викторина
49	март	31	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Крутик По и Краб Крабыч придумали загадку	Детский сад	Придумыва ние загадок о предмете
50	апре ль	4	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	Детский сад	Придумыва ние и составлени е из частей предметны х силуэтов; называть их

51	апрель	7	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Гусь-капитан потерял голос	Детский сад	Упражнение «Дорисуй изображение, придумай название»
52	апрель	11	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как у Гуся –капитана появился голос	Детский сад	Решение логических задач
53	апрель	14	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как будущие волшебники готовили класс к занятиям	Детский сад	Упражнение «Придумай действия за сказочного героя»
54	апрель	18	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как проходили занятия в Школе Волшебства	Детский сад	Упражнение «Придумай действие за сказочного героя»
55	апрель	21	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как прошел день в Замке Превращений	Детский сад	Опрос по теме занятия
56	апрель	25	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как на Ковровой полянке выросли грибы	Детский сад	Опрос по теме занятия
57	апрель	28	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как команда кораблика наводила порядок после шторма	Детский сад	Конструирование по схеме
58	май	5	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как Крутик привлек внимание Пчелки Жужи	Детский сад	Графический диктант

59	май	12	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как в Замке Превращени й встречали нежданных гостей	Детский сад	Опрос по теме занятия
60	май	16	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой.	1	Как Девочка Долька догнала бабочку	Детский сад	Составлени е предметног о силуэта по схеме
61	май	19	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо - островов	Детский сад	Решение логических задач
62	май	23	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как артисты Цифроцирк а оказались в Замке Превращен ий	Детский сад	Решение проблемны х ситуаций
63	май	26	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как в Замке Превращен ий прошел праздничны й обед	Детский сад	Самоконтр оль (исправлен ие ошибок)
64	май	30	15.45 - 16.15	Словесный, наглядный, игровой	1	Как Паучку приснился сон	Детский сад	Опрос по теме занятия
						Итоговое занятие		

Приложение № 2

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 5-6 лет (1 год обучения) Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенностей развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (5 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 5» или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку предлагается фигурки превратить в образы. Подумать, какую картинку он сможет из них сделать, и дорисовать так, как не смог бы никто. Постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, спросить, что именно он изобразил (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценке результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

4 баллов (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

10 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей, образ фигур является второстепенной частью рисунка.

(Приложение № 4 – «Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»).

Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: определение сформированности ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, имеющие сложное направление – вверх вправо, вверх влево, вниз вправо, вниз влево.

Процедура проведения: ребёнку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющее направление «вверх вправо», зелёным цветом – имеющее направление «вверх влево», красным цветом – «вниз влево», жёлтым цветом – стрелочку по направлению «вниз вправо».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

(Приложение № 5 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

Задание 3. «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ»

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, умение на слух воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление.

Стимульный материал: игра «Шнур-Малыш», шнурок.

Процедура проведения: обучение: на дощечке три строки (верхняя, средняя и нижняя), три столбца (первый, второй и третий). Счёт слева направо. Основные приёмы: шнурок выныривает и ныряет, огибает кнопки. «слушай меня и следи за моими подсказками: шнурок выныривает из первой кнопки в первом ряду в средней строке». Далее ребёнок выполняет шнуровку

по словесной инструкции: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок плохо ориентируется в направлении движения.

2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК СИММЕТРИЧНО»

Цель: диагностика уровня развития наглядно - действенного мышления, организация деятельности у детей, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: 6 матриц без рамки, квадраты из игры «Прозрачный квадрат», простой или чёрный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных справа на рисунке, воспроизвести картинки, изображённые на этом же рисунке слева.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут не смог заштриховать ни одной пары, симметрия фигур отсутствует, фигуры не менее чем на одну четверть заштрихованы.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 0,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил всё задание, то есть нарисовал в пустых матрицах все шесть фигур, соблюдая симметрию.

Задание 5. «ПРОДОЛЖИ РЯД»

Цель: диагностика степени развития логического мышления, способности ребёнка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

Стимульный материал: приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 2), пластинки из игры «Прозрачный квадрат».

Процедура проведения: на листе дан ряд из трёх картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвёртую.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок работал более 5 минут, не смог самостоятельно найти закономерность, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 5 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: допускал неточности в закономерности, почти во всех матрицах правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 5 минут выполнил задание, то есть нашёл закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвёртую фигуру, соблюдая симметрию.

(Приложение № 6 «Стимульный материал к заданию «Продолжи ряд»).

Задание 6. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 2», альбом со схемами или схематичными рисунками в уменьшенном размере, трафарет к игре «Чудо – Крестики 2».

Процедура проведения: ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребёнок не справился с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребёнок не справился с заданием самостоятельно, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребёнок справился самостоятельно с заданием.

Задание 7. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика, Девочки Дольки.

Процедура проведения: придумать сказку о предложенных героях.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей 6-7 лет (2 год обучения)

Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРУ»

Цель: выявление творческого потенциала.

Стимульный материал: опросный лист – половина А 4 , в центре изображения фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки 5» и игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку даётся 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать это фигуры так, чтобы получилось какая-нибудь картинка. После выполнения даётся качественная и

количественная оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 – 7 баллов (низкий уровень) – ребёнок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишён дополнительных деталей.

8 – 14 баллов (средний уровень) – ребёнок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет воображаемый объект различными способностями.

5 – 21 балл (высокий уровень) – ребёнок рисунок несколько объектов по воображаемому сюжету.

(Приложение № 7 «Стимульный материал к заданию «дорисуй фигуру»).

Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено 12 стрелочек, имеющие сложное направление – левый верхний угол, правый верхний угол, левый нижний угол, правый нижний угол.

Процедура проведения: ребёнка просят закрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол, синим цветом – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зелёным цветом – в верхний левый угол, жёлтым цветом – в нижний правый угол. Остальные – любым цветом.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 4 ошибок.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

(Приложение № 8 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

Задание 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления ребёнка.

Стимульный материал: лист бумаги в клетку, на котором изображены 3 рисунка по клеткам, простой или чёрный карандаш.

Процедура проведения: ребёнку предлагается в правой части листа воспроизвести картинку, изображённые на этом же листе слева. Для этого ему даётся карандаш тёмного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: «Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 20 минут смог выполнить задание.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 20 минут, но в работе в его есть неточности: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположения рисунка.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выполнил задание менее чем за 20 минут, то есть нарисовал в левой части все три фигуры.

Приложение № 3

Календарный план воспитательной работы

1 год обучения

Наименование мероприятия/события	Форма проведения	Сроки проведения
«Путешествие в историю математики»	Беседа	Октябрь
«Как люди научились считать?»	Презентация	Октябрь
«Будь внимателен, не ленись и по двое (трое, четверо и т. д.) становись!»	Подвижные игры	Ноябрь
«Раскрашиваем по цифрам»	Выставка работ	Ноябрь
«Козленок, который умел считать до 10»	Чтение художественной литературы	Декабрь
«Геометрические фигуры вокруг нас»	Беседа	Декабрь
«Геометрическая мозаика»	Коллективная аппликация	Январь
«Каждой фигуре свое место»	Подвижные игры с использованием геометрических фигур	Январь
«День доброты»	Развлечение для детей	Февраль
«День защитника Отечества»	Спортивное мероприятие с родителями	Февраль
Сытова Н. Б. «Как геометрические фигуры город строили».	Чтение художественной литературы	Март
«Что вокруг нас дальше-	Речевые игры	Март

ближе (шире-уже, тоньше-толще?)»		
«В гостях у профессора Измеряйкина»	Совместная работа с родителями:	Апрель
Составление плана-схемы «Мой дом» (с помощью геометрических фигур)	Совместная работа с родителями	Апрель
«День Победы»	Торжественное мероприятие	Май
«Вечер загадок и отгадок»	Досуг	Май

Календарный план воспитательной работы

2 год обучения

Наименование мероприятия/события	Форма проведения	Сроки проведения
Изготовление книжек-малышек с математическим содержанием вечер	Ручной труд	Октябрь
«Путешествие по карте сокровищ»	Квест-игра	Октябрь
«Сказка о потерянном времени»	Чтение художественной литературы	Ноябрь
«Кладоискатели»	Игра-путешествие	Ноябрь
«Правое и левое. Как научить ребенка не путать стороны»	Консультация для родителей	Декабрь
«Как появились часы»	Беседа	Декабрь
«Сочини сказку о геометрической фигуре (о цифре)»	Взаимодействие с родителями	Январь
«Веселые загадки»	Математический досуг	Январь
Волшебная страна «Математика»	Математическая викторина	Февраль
«День защитника Отечества»	Спортивное мероприятие с родителями	Февраль
«Я подарю тебе сердечко»	Развлечение для детей и родителей	Март
«Математические игры»	Беседа	Март
«Математика в сказках»	Викторина	Апрель

«Плоскостное конструирование в детском саду и дома»	Консультация для родителей	Апрель
		Май
«Третий лишний»	Подвижные игры	Май