

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 28»
Чистопольского муниципального района
Республики Татарстан

Юридический адрес: 422980, Республика Татарстан, Чистопольский район, г. Чистополь, ул. Энгельса, д. 78
Телефон: +7(843)-424-31-16 E-Mail: Ds28.Ch@tatar.ru

Рассмотрено и принято
на заседании
педагогического совета
протокол №1 от 28.08.2025 год

Татарстан Республикасы Чистай муниципаль районы
мәктәпкәчә һәм белем бирү муниципаль
бюджет учреждениссе 28“ ичү номерлы гомум үсеп
торендәге балалар бакчасы”

Утверждено и введено в действие
приказом № -ОД от 1 сентября 2025 год
заведующий МБДОУ «Детский сад № 28»
А.З. Сунгатуллина



Дополнительная общеобразовательная общеобразовательная программа «Чудеса и загадки от Воскобовича»

для развития интеллектуально-творческих способностей у
обучающихся посредством развивающих игр В.В. Воскобовича

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень программы: ознакомительный

Категория и возраст обучающихся: 3-7 лет

Срок освоения программы: 4 года

Руководитель:

Шумайлова Ирина Викторовна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад № 28»

город Чистополь
2025

Содержание

№	Название разделов	Страницы
1	Целевой раздел	
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель	4
1.3	Задачи	4
1.4	Принцы и подходы к реализации программы	4
1.5	Планируемые результаты освоения программы	5
2	Содержательный раздел	
2.1	Методические основы технологии	5
2.2	Условия освоения содержания программы	5
2.3	Формы и режим занятий по программе	5
2.4	Перспективное планирование	6
3	Организационный раздел	
3.1	Учебный план работы по программе	34
3.2	Материально –техническое обеспечение программы	34
3.3	Кадровое обеспечение	35
3.4	Список литературы	37
4	Приложение	
4.1	Приложение (система мониторинга)	37

1. Целевой раздел.

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Чудеса и загадки от Воскобовича» является общеразвивающей и имеет социально-гуманитарную направленность.

Нормативно-правовой основой для разработки Программы являются следующие нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 18 сентября 2020 г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности» (вместе с «Положением о лицензировании образовательной деятельности»);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. №678-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-1 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» // Статья VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (Требования к организации образовательного процесса, таблица 6.6).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Устав МБДОУ «Детский сад №28» Чистопольского муниципального района (15.04.2013г. утвержден Постановлением Исполнительного комитета Чистопольского муниципального района Республики Татарстан № 269).
- Положение о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам дошкольного образования МБДОУ «Детский сад №28» Чистопольского муниципального района.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года.
- Стратегия развития воспитания обучающихся в Республике Татарстан на 2015-2025 годы.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общепризнанно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Данная программа составлена на основе технологии «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой является эффективное развитие психических

процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Цель программы: развитие интеллектуально - творческих способностей ребёнка дошкольного возраста, через игровые занятия с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры».

Задачи программы:

Развивающие:

1. Развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
2. Расширение кругозора, наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности, воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
3. Развитие мелкой моторики пальцев рук и всех психических процессов;
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально - образного и логического начал.

Обучающие:

1. Активизация умственной деятельности обучающихся;
2. Формировать у учащихся устойчивую мотивацию к изучению чего-то нового;
3. Развитие познавательного интереса к изучению элементарных математических представлений, представлений об окружающем мире, речевых умений;
4. Продолжать овладевать системой знаний и умений, необходимых для применения в практической деятельности, изучения смежных дисциплин;
5. Закрепление уже полученных, навыков и умений;
6. Расширить круг заданий, достигнутых с помощью самостоятельного логического мышления.

Воспитательные:

1. Воспитание нравственно-эстетического отношения обучающихся ко всему живому;
2. Воспитание доброжелательных отношений к другим детям, формирование навыков совместной игры и работы в мини группах, парах.
3. Формирование качеств личности необходимых для применения в социуме (дружбы, взаимовыручки, положительных поступков);
4. Формирование умений анализировать проблемные ситуации, находить способы их решения, проявлять смекалку.

Принципы построения занятий

-Системность.

-Учёт 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.

-Высокий уровень трудности

Формы организации детской деятельности

- Групповая
- Фронтальная

Виды деятельности:

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

Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы кружка «Игры Воскобовича» расширяются и закрепляются базисные математические представления детей, представления об окружающем мире, совершенствуются речевые, конструктивные, социальные и коммуникативные умения и навыки. У детей возрастает познавательный интерес и желание узнавать новое, расширяется кругозор, умение гибко и оригинально мыслить, находить творческое решение. Дети овладевают пространственной ориентировкой на плоскости и в схеме собственного тела, совершенствуют графо-моторные навыки, запоминают названия игровых пособий и различные варианты игровых упражнений.

Для определения оценки освоения программы разработаны диагностические карты с указанием оценочных критериев, соответствующих цели и задачам кружковой работы. Форма оценки результатов соответствует возрасту детей и представлена в двух вариантах.

Оценочная процедура проводится два раза в учебный год и показывает уровень общеразвивающих достижений и результаты освоения ребёнком программы кружка.

2. Содержательный раздел

Методические основы технологии.

Технология «Сказочные лабиринты игры» — это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса. Главной особенностью технологии является то, что она содержит целый комплекс развивающих игр, которые очень легко внедрить в привычный педагогический процесс и все игры сопровождаются сказочным образом.

На первое место при создании игр Воскобович ставит интересы детей. Зная о том, как малыши любят сказки, он включил их в свои методические пособия. Читая сказку и помогая сказочным героям, дети незаметно переходят к обучению. Вместе с героями сказок ребенок отправляется в путешествие по Фиолетовому лесу и помогает им справляться с трудностями, выполняя задания. Фиолетовый лес – это, сенсомоторная среда для детского развития. Она состоит из разных игровых зон. В этих зонах персонажи обучают ребят играть в разнообразные игры, помогает им в этом сказка.

Условия освоения содержания программы:

- Обеспечение эмоционального благополучия через:**

Непосредственное общение с каждым ребенком;

Уважительное отношение к каждому ребенку, его чувствам и потребностям;

Подбор развивающих пособий, форм и методов работы, соответствующих возрастным и индивидуальным особенностям ребёнка;

Удобное расположение игрового оборудования;

Создание психологически комфортной среды для проведения игровой образовательной деятельности с детьми.

- Поддержка индивидуальности и инициативы детей через:**

Создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;

Формирование и поддержка положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях

Не директивную помочь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в

предлагаемых видах деятельности;

- **Установление правил взаимодействия в разных ситуациях:**

Создание условий для, позитивных, доброжелательных отношений между детьми;

Развитие коммуникативных способностей детей, позволяющих принимать совместные решения выхода из сказочной проблемной ситуации. Развитие умения работать в группе сверстников.

Формы и режим занятий по программе:

Формы и режим занятий по программе подобраны с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, расписания основной и дополнительной образовательной деятельности, режима дня и предполагают подгрупповую деятельность по 15-30 мин. в неделю. Предполагаются занятия различной направленности:

- интегрированные занятия;
- совместная игровая познавательная деятельность (совместные игровые мероприятия);
- самостоятельная игровая деятельность.

Каждое занятие содержит структурные части:

-организационный момент;

-введение в игровую ситуацию (постановка проблемы, цели);

-основная часть;

-заключительная часть;

-рефлексия.

Учебно-тематический план в младшей группе

Тема ситуации и используемые игры	Задачи	Количество часов
1 <u>Тема:</u> «Как Медвежонок Мишик строил башни в Фиолетовом лесу» (стр.39; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none">• Познакомить детей с персонажем Медвежонком Мишиком, игровой средой – Фиолетовый лес и игрой «Чудо-крестики 1».• Способствовать освоению конструирования простой плоскостной фигуры «гномик» из деталей игры «Чудо-крестики 1».• Учить составлять башню из фигур-головоломок по простому алгоритму (цвет).• Учить понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга.• Развивать умение находить фигуры по цвету, определять размер: большая, средняя, маленькая.• Закреплять знание цветов: красного, зеленого, желтого, синего.• Развивать мелкую моторику рук, внимание, речь.	2

2	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Мишик познакомился с Пчёлкой Жужей» (стр.14; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с игрой «Игровой квадрат» Воскобовича. • Учить определять форму частей, составлять силуэт «Пчелка» путем наложения деталей игры «Чудо-крестики 1» на схему. • Способствовать пониманию пространственных характеристик «верх» и «низ», перемещать предмет в пространстве (переворачивать). • Развивать сенсорные способности; внимание, воображение и мыслительные процессы (сравнение, анализ и синтез объекта) 	2
3	<p>«Как Гусеница Фифа играла с лепестками» («Лепестки») (стр.39; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с игрой В.Воскобовича «Лепестки». • Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять целое из двух-трех частей по образцу. • Формировать понимание пространственных характеристик «слева» и «справа». • Учить узнавать и называть цвета. • Учить считать и называть количество частей, сравнивать по количеству. 	2
4	<p><u>Тема:</u>«Как Медвежонок Мишик путешествовал» («Чудо-крестики 1», «Лепестки») (стр.43; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить сравнивать предметы по цвету. • Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Формировать умение пересчитывать предметы в ряду. • Развивать умение самостоятельно составлять «поезд» из фигур-головоломок по простому алгоритму (количество частей). • Способствовать пониманию пространственных характеристик «верх» и «низ». • Воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	2
5	<p><u>Тема:</u> «Как большой квадрат стал совсем маленьким квадратом» («Игровой квадрат») (стр.46; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить определять форму и размер геометрических фигур. • Развивать умения складывать квадраты разного размера путем перемещения частей в пространстве. • Развивать мелкую моторику рук. • Способствовать пониманию пространственных характеристик «верх» и «низ», понятий «повернуть», «загнуть», «сложить». • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2

6	<p><u>Тема</u> «Как гусеница Фифа подарила цветок Зайчику» («Лепестки» и «Чудо-кrestiki 1» <i>(стр. 53. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить отсчитывать количество «четыре». • Учить складывать фигуру «Зайчик» из деталей игры «Чудо-соты 1». • Развивать умение составлять силуэт «цветок» и четырех частей по образцу. • Формировать умение различать и называть цвета (красный, желтый, синий, оранжевый, зеленый). • Расширять представление о растениях, строении цветка. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. 	2
7	<p><u>Тема</u> «Как Медвежонок Мишик угостил друга мороженым» («Чудо-кrestiki 1», «Коврограф Ларчик») <i>стр.55. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Учить конструировать простые фигуры из деталей игры «Чудо-кrestiki 1» по схеме и воображению. • Пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (вкусное, сладкое, фруктовое, молочное, шоколадное, большое) • Развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. • Воспитывать нравственные и волевые качества. 	2
8	<p><u>Тема</u> «Как Медвежонок собрал лесенку» («Чудо-кrestiki 1») <i>(стр. 63. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять «лесенку» из фигур-головоломок по простому алгоритму (цвет или количество частей). • Учить видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Закреплять знание основных цветов. • Развивать умение отвечать на вопросы предложением. • Формировать умение внимательно слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. 	2
9	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Мишик подарил портрет Галчонку Каррчику» («Чудо-кrestiki 1») <i>(стр. 65. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение составлять силуэт «галчонок» путем наложения деталей на схему (для детей с низким уровнем) и по схеме самостоятельно (дети с высоким и средним уровнем). • Учить детей определять цвет и форму частей, придумывать и конструировать силуэт «дом». • Формировать навык закрашивания изображения, развивать зрительно-моторную координацию. • Воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. 	2

10	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа играла с лепестками» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Гномы») <i>стр.69. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить сравнивать предметы по цвету, составлять из них горизонтальные ряды по простому алгоритму (цвет). • Учить видеть в предмете новый образ в зависимости от его пространственного положения. • Познакомить с персонажами гномами (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи). • Развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа, «верх», «низ»). 	2
11	<p><u>Тема:</u> «Как друзья построили светофор» («Чудо-крестики1») <i>стр.75. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Воспитывать умение внимательно слушать инструкции взрослого и самостоятельно их выполнять. • Учить определять пространственное положение предметов относительно друг друга. • Учить детей составлять из фигур-головоломок светофор по простому алгоритму (количество частей). • Развивать умение понимать пространственные характеристики «верх», «низ». • Продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений. Развивать связную речь, умение поддерживать беседу на тему «Зачем нужен светофор». • Воспитывать умение внимательно слушать инструкции взрослого и самостоятельно их выполнять. 	2
12	<p><u>Тема:</u> «Как друзья катались на ослике» («Коврограф:Ларчик», «Чудо-крестики 1», «Фонарики») <i>стр.77. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять простой рассказ «Что видели друзья». • Учить детей составлять силуэт «ослик» путем приложения деталей игры «Чудо-крестики1» на схему (или самостоятельно), исходя из уровня развития детей и силуэт «Цветок» из деталей игры «Фонарики». • Развивать умение самостоятельно придумывать и конструировать силуэт «тележка». • Продолжать развивать умение видеть в ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	2

13	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Мишик построил дом, и лепестки превратились в цветы» («Лепестки», «Фонарики») <i>стр.20 и 78. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «домик», понимать пространственные характеристики «верх», «низ». • Учить сравнивать группы предметов по количеству. • Развивать умение называть цвета радуги, выкладывать горизонтальный ряд из фигур. • Развивать умение конструировать силуэт «цветок» без опоры на образец, придумывать названия цветам. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2
14	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа съела подарок» («Фонарики», «Логоформочки 3») <i>стр.71. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэты «цветок» по образцу взрослого и схеме, сравнивать их по размеру. • Развивать умение правильно определять части растения. • Формировать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих. • Тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). Формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение аккуратно раскрашивать силуэт карандашом. 	2
15	<p><u>Тема:</u> «Как Девочка Долька готовилась к Новому году» («Игровой квадрат Воскобовича», «Фонарики») <i>стр.85. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «ёлочка» из деталей игры «Чудо-цветик» с опорой на схему. • Развивать умение сравнивать ёлочки по высоте и ширине. • Учить складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве. • Продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. • Развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	2
16	<p><u>Тема:</u> «Как друзья встречали Новый год» («Чудо-крестики 1», «Логоформочки 1») <i>стр.33 и 78. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «ёлочка» двумя способами: с опорой на схему и путем наложения деталей на схему. • Развивать умение определять форму частей. • Учить определять цвет и форму геометрических фигур, выкладывать горизонтальный ряд из них по простому алгоритму (пространственное положение трёх предметов относительно друг друга), составлять геометрические фигуры из двух частей. • Формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение аккуратно раскрашивать силуэт карандашом. • Развивать связную речь, умение поддерживать беседу на тему «Как наряжают ёлочку». • Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	2

17	<p><u>Тема:</u> «Как Магнолик построил домик» («Фонарики», «Игровой квадрат Воскобовича») <i>стр.88, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить складывать из квадрата фигуры «домик» и «птичка» из игрового квадрата за счет перемещения частей в пространстве. • Продолжать учить сравнивать геометрические фигуры по цвету. • Развивать умение составлять силуэт «домик» из деталей игры «Фонарики». • Развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • Воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	2
18	<p><u>Тема:</u> «Как Пчёлка Жужа пришла в гости» («Чудо-соты», «Чудо-крестики 1») <i>стр.89, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «пчёлка» путем наложения деталей на схему или с опорой на схему. • Развивать фантазию, умение придумывать, на что похоже поле игры и отдельные детали. • Развивать целостное восприятие, умение складывать фигуру-головоломку из двух, четырёх и пяти частей. • Продолжать учить ориентироваться на плоскости. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2
19	<p><u>Тема:</u> «Как Крутик По приготовил подарки» («Чудо-соты», «Логоформочки 3») <i>стр.91, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «вазочки» и «башенка» из двух частей по образцу, сравнивать друг с другом. • Развивать умение находить геометрические фигуры по образному описанию. • Продолжать формировать умение работать с опорой на схему, конструировать фигуру «цветок» из деталей игры «Чудо-соты 1». • Развивать пространственную ориентировку, понимание предлогов «над», «под». • Формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. 	2
20	<p><u>Тема:</u> «Как Крутик По побывал в гостях» («Чудо-соты 1») <i>стр.92, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять целое из частей, конструировать силуэт «машина» одним из способов: путём наложения на схему и с опорой на схему. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху». • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	2
21	<p><u>Тема:</u> «Как друзья попали в аварию» («Чудо-соты 1», «Чудо-крестики1», «Коврограф «Ларчик») <i>стр.93, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение понимать составлять силуэт «машина» по образцу. • Формировать умение различать и называть геометрические фигуры, сравнивать по форме. • Учить видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2

22	<p><u>Тема:</u> «Как Квадрат и Магнолик встретились» («Игровой квадрат») <i>стр.93, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить группировать фигуры по 1 признаку – цвет. • Учить детей определять размер, решать простые задачи на измерение размера. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «справа» и «слева». • Развивать умение складывать прямоугольник и треугольник путём сгибания квадрата пополам по горизонтали диагонали. • Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	2
23	<p><u>Тема:</u> «Как Девочка Долька считала лепестки» («Чудо-цветик», пособие «Коврограф «Ларчик») <i>стр.101, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение определять и называть количество от одного до четырех. • Учить составлять целое из двух, трёх, четырёх частей. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «вверху», «внизу», «под» и «над». • Воспитывать произвольность поведения, волевые качества. 	2
24	<p><u>Тема:</u> «Как Девочка Долька подарила цветы Пчёлке Жуже» («Чудо-цветик», «Чудо-соты 1») <i>стр.102, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить делить предмет на две части, сравнивать количество частей, понимать характеристику «поровну». • Формировать умение работать по опорной схеме, конструировать силуэт «растение». • Развивать умение называть части растения, придумывать названия цветам. • Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. 	2
25	<p><u>Тема:</u> «Как у Гусеницы Фифы появилась новая шляпка» <i>стр.104, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять целое из двух частей, конструировать силуэт «шляпка» по образцу. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «центр». • Развивать связную речь, умение поддерживать беседу на тему «Зачем нужна шляпка», закреплять представления о головных уборах. • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2
26	<p><u>Тема:</u> «Как Гусь и лягушки украшали кораблик флагжками» («Корабли Плюх-Плюх») <i>стр.105, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить определять высоту предметов: высокий, средний, низкий. • Развивать умение сортировать предметы по цвету, называть его. • Тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координировать движение «глаз- рука». • Развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	2

27	<p><u>Тема:</u> «Как Гусь и лягушки гостили на Чудо-островах» («Чудо-крестики 1», «Игровой квадрат Воскобовича») <i>стр.108, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «бабочка» по образцу. • Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть её. • Продолжать развивать конструктивные навыки, умение работать с опорой на схему и складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве. • Тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координировать движение «глаз- рука». • Развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	2
----	--	--	---

Учебно-тематический план в средней группе

	Тема занятия и используемые игры	Задачи	Количество часов
1	<p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят Цифроцирка» Игры: «Цифроцирк», «Чудо-соты 1» <i>(стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; • упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку; • закреплять названия «цирковых артистов-зверят»; • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов; • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	2
2	<p><u>Тема:</u> «Прозрачные льдинки Озера Айс» Игра: «Прозрачный квадрат»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Прозрачный квадрат», персонажами Незримка Всюсь и Ворон Метр; • учить находить и узнавать на пластинках знакомые фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник; • развивать сенсорные способности, умение выделять свойства пластиночек, находить их сходство и различие с настоящими льдинками, используя тактильные ощущения; • учить раскладывать пластинки по группам, выделяя один признак – форму; • учить обобщать и анализировать, оречевлять свои действия. 	2

3	<p><u>Тема:</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»</p> <p><i>Игры:</i> «Кораблик Плюх-Плюх», «прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов; учить складывать фигуру «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат», опираясь на схему; развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу); развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; формировать умения анализировать, сравнивать; воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. 	2
4	<p><u>Тема:</u> «Загадки Ворона Метра»</p> <p><i>Игры:</i> «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1»</p>	<ul style="list-style-type: none"> развивать умение обобщать и квалифицировать фигуры по 2 признакам (форма, величина), составлять сериационный ряд, используя приём наложения; учить складывать фигуру «мост» из пластинок, опираясь на словесные указания и схему; формировать навык конструирования предложенной фигуры Ворона Метра из деталей игры «Чудо-соты 1» по схеме и словесным указаниям; развивать связную речь, умение объяснять свои действия. 	2
5	<p><u>Тема:</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»</p> <p><i>(Игры:</i> «Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)</p> <p>стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»</p>	<ul style="list-style-type: none"> развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое); формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память; формировать навыки саморефлексии; воспитывать нравственные и волевые качества. 	2
6	<p><u>Тема:</u> «Путешествие в страну Логики «Фабрика фигур»</p> <p>(«Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралиной)</p>	<ul style="list-style-type: none"> закреплять навык счета в пределах 5; учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что»; развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; упражнять в конструировании фигур по схемам; формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. 	2

7	<p><u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес» <i>(Игры: «Цифроцирк», «Чудо-цветик»)</i> <i>стр. 64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по схемам игры «Чудо-цветик»; • учить обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк»; • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. 	2
8	<p><u>Тема:</u> «В гости к веселым гномам» <i>(Эталоны цвета «Лепестки», «Прозрачный квадрат»)</i> <i>(Стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей выкладывать узор по образцу из пластиинок игры «Прозрачный квадрат», отражать в речи действия, используя предложения с союзом А; • упражнять в отсчете необходимого количества предметов, закреплять знания о величине геометрических фигур, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»; • развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); • продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений; • приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе. 	2
9	<p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» <i>(«Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата; • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок; • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • воспитывать умение работать в парах, выполняя совместное задание; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. 	2

10	<u>Тема:</u> «Волшебные клеточки» (<u>«Игровизор», «Прозрачный квадрат»</u>)	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с игрой «Игровизор»; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения геометрических фигур; • закреплять знания о квадрате, умение соотносить целое и часть, складывать квадрат из частей (5 квадратов) и из разных частей (4 квадрата), развивать целостное восприятие; • учить проводить анализ последовательного ряда геометрических фигур, находить лишнюю, опираясь на один признак; • продолжать развивать словесно-логическое мышление, умение связно и грамотно строить предложения при ответе на вопрос «Какая фигура лишняя и почему?». 	2
11	<u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой полянке» (<u>«Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»</u>) <i>стр. 21«Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо»; • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развивать пространственное и логическое мышление, воображение; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения»; • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	2
12	<u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» (<u>«Чудо – соты», «Прозрачная цифра»</u>) <i>стр. 27«Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, находении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». • воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества. 	2

13	<p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор; • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить детали игры карандашом; • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). 	2
14	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты»; • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука); • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	2
15	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор») стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета; • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука»; • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	2
16	<p><u>Тема:</u> «Новый год в Фиолетовом лесу» («Чудо-цветик», «Чудо-соты 1»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение, умение придумывать предмет и конструировать его изображение из деталей игры «Чудо-соты1»; • учить детей видеть общий признак в геометрических фигурах, закономерность в сериационном ряду, закреплять представление о четырехугольниках; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи; • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	2

17	<p><u>Тема:</u> «Гусеница Фифа встречает гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат»)</p> <p><i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i></p> <p><i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; • продолжать учить ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток; • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в назывании геометрических фигур, нахождении лишней фигуры в ряду (пластиинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2
18	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм», «Лепестки»)</p> <p><i>3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)»</i></p> <p><i>4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)»</i></p> <p><i>«Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении; • развивать умение объединять выделенные при анализе компоненты в целое, пространственное воображение; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображение на лист; • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. 	2
19	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера, расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не»; • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду; • упражнять в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах; • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	2

20	<u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат») <i>Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> • учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; • продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу; • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов; • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; • наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах. 	2
21	<u>Тема:</u> «Волшебные превращения счетных палочек»	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач; • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей. 	2
22	<u>Тема:</u> «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор» <i>Стр. 60 «Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать; • воспитывать произвольность поведения, волевые качества. 	2
23	<u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» «Чудо-цветик», «Квадрат Восковича (двуцветный), «Забавные цифры» <i>Стр. 65 «Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> • учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы; • формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей; • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. 	2

24	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Игровой квадрат») Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить решать задачи на пересечение множеств «круги Эйлера», предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим схемам; • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой при конструировании фигур «Туфелька» и «Самолет»; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности; • воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. 	2
25	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; • учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо»; • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества; • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	2
26	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; • учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо»; • развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; • формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания; • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. 	2

27	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор») <i>Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; • закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; • учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе; • развивать умение решать логическую задачу на определение предмета по признакам, словесно-логическое мышление; • продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»; • активизировать речевую деятельность; • воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь. 	2
----	---	--	---

Учебно-тематический план в старшей группе

	Тема занятия, источник	Задачи, решаемые в процессе деятельности	Количество часов
1	<p><u>Тема:</u> «Как Малыш Гео и Паучок удивляли друг друга» («Геоконт «Малыш», «Чудо-соты 1», «Игровизор») <i>Стр.107 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • формировать умение декодировать информацию о свойствах фигур: форма и размер по знаково-символическим обозначениям; • учить детей придумывать и составлять любой силуэт, называть его, рассказывать о назначении предмета; • упражнять в счете до 5; • развивать умения конструировать контур треугольника, решать задачу на трансформацию треугольника в квадрат, квадрата - в любой предметный контур; • упражнять в выкладывании ряда фигур, понимании пространственных характеристик предметов относительно друг друга; • развивать зрительно-моторную координацию, умение работать с клеткой – обводить квадраты со стороной в 5 клеток, творческое воображение – умение превращать квадрат в какой-нибудь предмет; предоставлять детям возможность быть активными помощниками друг друга, внимательно слушать и слышать друг друга. 	2
2	<p><u>Тема:</u> «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять в счете до 9; • закреплять знания о геометрических фигурах, их сходстве и отличии; • формировать умение определять последовательность цифр в натуральном ряду; 	2

	(«Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики», «Цифроцирк» <i>Стр.130, «Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> развивать умение конструировать силуэт «шляпа» и «человечек» по образцу с помощью деталей игры «Прозрачный квадрат» (пластинки); развивать долговременную память (запоминание имен артистов Цифроцирка), и зрительное внимание; развивать координацию движений, умение дорисовать недостающие детали в фигуре «человечка»; продолжать формировать произвольность, умение действовать по сигналу воспитателя. 	
3	<u>Тема:</u> «Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь» («Танграм», «Игровизор» («Лабиринты цифр – зашумленные картинки») <i>Стр.133, «Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> закреплять представление о цифрах 1-5, узнавать их графическое изображение; учить детей анализировать окружающую обстановку и находить в ней предметы заданной формы; формировать конструктивные умения, умение работать со схемой; развивать творческое воображение, умение дорисовывать к круглой форме недостающие детали, получая изображение предметов круглой формы; развивать логическое мышление, память, внимание, умение называть положительное и отрицательное в одном и том же явлении (технология ТРИЗ); продолжать формировать навык пространственной ориентировки; развивать инициативность, самостоятельность; продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата. 	2
4	<u>Тема:</u> «Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер» («Чудо-крестики 2», «Сложи узор») <i>Стр.134, «Сказки Фиолетового леса»</i>	<ul style="list-style-type: none"> продолжать формировать конструктивные навыки: составлять из фигур-головоломок лесенку по силуэтной схеме, руководствуясь простым алгоритмом (цвет); учить составлять узор из цветных кубиков по схеме; развивать творческое воображение, умение придумывать и выкладывать узор из кубиков игры «Сложи узор», называть материал, из которого делают ковры; формировать навык пространственной ориентировки, умение называть и обозначать знаком (бабочка) кубик, располагающийся в названном углу (левый верхний, левый нижний и т.д.); развивать логическое мышление, умение предлагать варианты решения проблемной ситуации; воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	2
5	<u>Тема:</u> «Как птичка осталась на поляне Чудесных плодов» (игры «Чудо – цветик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> Продолжать учить детей связно отвечать на вопрос воспитателя. Учить складывать фигуру «домик», путем перемещения частей в пространстве. Развивать умение составлять фигуру из шести меньших частей, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц. 	2

	(стр.138; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> Формировать логическое мышление, способность делать свое предположение, доказывая его обоснованность, оспаривать или соглашаться с мнением других. Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). 	
6	<u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу» (игры «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Игровизор») (стр.140; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> Закреплять навык счета в пределах 8, умение обозначать числа цифрами, сравнения предметов по количеству. Учить выполнять простой графический диктант на листе в клетку. Учить составлять квадрат из других геометрических фигур путем наложения пластиинок друг на друга. Продолжать развивать пространственную ориентировку и ориентировку на плоскости, понимание и использование в речи пространственных характеристик «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Закреплять представление о геометрических фигурах, умение находить заданные фигуры среди множества других. Развивать планирующую функцию речи и умение связно и логично предлагать варианты решения проблемной ситуации. Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. 	2
7	<u>Тема:</u> «Как команду кораблика встретили на Чудо-островах» («Геоконт», «Чудо-крести-ки»), (стр.144; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> Учить детей конструировать контур фигуры на поле игры «Геоконт», ориентируясь по буквенно-цифровым обозначениям. Упражнять в ориентировке на плоскости, понимании пространственных характеристик: «слева», «справа». Закреплять знания о геометрических фигурах. Развивать умение конструировать контур фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образа; Развивать творческое воображение Формировать речевые навыки. Воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	2

8	<p><u>Тема:</u> «Как Пчелка Жужа хранила мед» (игры «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) (стр.146; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить детей решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ). • Учить детей конструировать фигуру «мышка» путем перемещения частей в пространстве. • Развивать умение конструировать силуэт «бутылка» по образцу. • Закреплять умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственную характеристику «левый верхний». • Развивать логически связно излагать варианты решения проблемной ситуации. • Формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. 	2
9	<p><u>Тема:</u> «Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка» («Прозрачная цифра», «Чудо-соты», набор из 5 геометрических фигур) (стр.148; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить понимать пространственные характеристики «перед», «после». • Развивать умение сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5», из частей путем наложения пластиинок на трафарет и друг на друга. • Закреплять умение соотносить число и цифру. • Развивать воображение, умение придумывать и составлять фигуру по замыслу, используя заданное количество деталей. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. 	2
10	<p><u>Тема:</u> «Как у Паучка появилась новая одежда» («Геоконт Малыш», «Сложи узор») (стр.150; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить конструировать контур «пальто» и «палатка», опираясь на схему. • Закреплять умение вычленять и называть части пальто. • Развивать умение с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) находить деталь, которая не устраивает сказочного героя, придумывать для персонажа новый вариант одежды, рисовать его. • Развивать связную речь, умение грамотно и логично строить ответ, опираясь на вопрос воспитателя. • Продолжать развивать пространственную ориентировку. • Воспитывать внимательное отношение к окружающим, желание оказывать посильную помощь. 	2

11	<p><u>Тема:</u> «Новоселье Пчелки Жужи» («Геоконт Малыш», «Игровизор», «Чудо-кrestiki 2») (стр.156; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить конструировать контур «бочонок» по схеме и буквенным ориентирам (координатам). • Формировать умение решать простую логическую задачу на поиск предмета по признакам. • Развивать умение искать и предлагать варианты решения проблемной ситуации, четко формулировать свою мысль сложноподчиненным предложением с союзом «потому что». • Развивать зрительно-моторную координацию. Умение обводить полученную фигуру по контуру. • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. 	2
12	<p><u>Тема:</u> «Как друзья подарили друг другу по конфетке» («Геоконт Малыш», «Чудо-соты», «Игровизор») (стр.11; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить детей составлять контур фигур по координатным обозначениям точек. • Продолжать формировать умение понимать пространственные характеристики «слева наверху», и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу». • Развивать умение составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и количество частей) • Развивать творческое воображение и фантазию. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. • Развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. 	2
13	<p><u>Тема:</u> «Как Краб Крабыч оказался дома» («Чудо-соты», «Сложи узор») (стр.154; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Формировать у детей представление о таблицах, понятие о столбцах и строках. • Учить объяснять словами местоположение предмета в таблице. • Развивать умение составлять силуэт «светильник» по схеме, аргументировать свой выбор. • Закреплять навык зарисовки полученных изображений путем обведения деталей игры, раскрашивать полученное контурное изображение. • Развивать навык пространственной координации, различия правой и левой руки. • Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками, умения работать в парах, добиваясь общего результата. 	2

14	<p><u>Тема:</u> «Как буря потрепала Кораблик Брызг-Брызг» («Кораблик Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный), «Гевизор») (стр. 163; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Формировать умение различать предметы по высоте (мачты кораблика), обозначать словами высоту мачт и местоположение нужного флагка. • Учить ориентироваться на плоскости, использовать для ориентира координаты точек. • Развивать умение находить флагки по признакам. • Упражнять в счете. • Развивать воображение, зрительно-моторную координацию, произвольность. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). 	2
15	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа путешествовала» («Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик») (стр. 158; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Продолжать формировать у детей навык ориентировки на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз». • Учить находить среди множества фигур фигуры, заданные по форме. • Развивать умение придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур и деталей игр знакомые предметные силуэты и придумывать свои. • Формировать навык связной речи умение рассказывать о придуманных предметах и их назначении. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность, умение оценивать свой результат, итог общей работы. 	2
16	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа рассказывала о своем путешествии» («Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича (двуцветный)» (стр. 161; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить складывать фигуру «башмачок» путем перемещения частей в пространстве, рассказывать об этапах выполнения задания. • Закреплять представление об обуви и угловых уборах, умение называть предметы для разных сезонов. • Учить конструировать контур «шапка» по координатным точкам. • Развивать у детей связную речь, умение рассказывать о назначении предметов, их отличии друг от друга. • Формировать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз». • Предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям истории. • Продолжать формировать произвольность, умение отвечать на вопрос только по сигналу воспитателя. 	2
17	<p><u>Тема:</u> «Как друзья попали на Поляну Золотых Плодов» («Цветные квадраты», «Чудо-крестики 2»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять фигуру «самолет», обводить ее по контуру, раскрашивать цветными карандашами. • Познакомить с новыми персонажами игры – гномами, помочь запомнить их имена. • Упражнять в порядковом счете. • Развивать умение составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет). 	2

	(стр.172; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Закреплять знание последовательности цветов радуги, соотносить имена персонажей игры гномов с цветом крестика и квадрата. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. 	
18	<u>Тема:</u> «Как Магнолик выступал в Цифроцирке» (игры «Чудо-крестики 2», «Прозрачная цифра», «Прозрачный квадрат») (стр.166; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Учить конструировать силуэт «рыцарь» и «лошадь» из частей по образцу. • Закреплять знание цифр, упражняться в счете в пределах 10. • Развивать логическое мышление, умение предлагать варианты решения проблемной ситуации. • Развивать творческое воображение, зрительно-моторную координацию. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). 	2
19	<u>Тема:</u> «Как Крутик По нашел волшебный ларец» (игры «Чудо-крестики 3», «Чудо-соты») (стр.168; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Закреплять знание геометрических фигур, умение называть их отличительные признаки. • Познакомить с новой игрой «Чудо-крестики 3», учить складывать фигуру «клоун» и «карусель» по составной схеме. • Развивать умение составлять из частей геометрических фигур силуэт, трансформировать его в другой. • Развивать пространственное воображение и конструктивное мышление. • Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. 	2
20	<u>Тема:</u> «Как Девочка Долька составила букет» (игры «Чудо – цветик», «Математические корзинки 10», «Сложи узор») (стр.168; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Учить решать задачу на составление целого из определенного количества частей. • Закреплять навык счета, умение соотносить количество и цифру. • Упражнять в отсчитывании необходимого количества предметов, сравниванием их по количеству. • Развивать умение составлять фигуру «ваза» по схеме. • Формировать навык связной речи, умения отвечать на вопрос воспитателя развернутым предложением. • Формировать логическое мышление, способность делать свое предположение, доказывая его обоснованность, оспаривать или соглашаться с мнением других. • Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). 	2
21	<u>Тема:</u> «Как праздновали Новый год на Чудесной поляне» («Чудо-крестики 3», «Танграм», «Игровой квадрат Воскобовича»)	<ul style="list-style-type: none"> • Продолжать учить детей работать с составными и силуэтными схемами, составлять фигуру «ёлка». • Формировать умение изменять цветовое решение сложенной фигуры, изменяя пространственное положение отдельных частей. 	2

	(стр. 79; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать творческое воображение, умение придумывать и конструировать контур «елочное украшение», учить работать в парах • Развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить сложенную из деталей фигуру. • Активизировать словарный запас, умение описывать елку, подбирая слова-признаки. • Воспитывать интерес к конструктивной деятельности. 	
22	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» (игра «Прозрачный квадрат», «Сложи узор»)	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей со «Сказкой о прозрачном квадрате» и 1 приключением Малыша Гео. • Формировать навык конструирования фигуры «Лошадка» с помощью силуэтной схемы. • Закреплять представление о геометрических фигурах, способах замены (получения) одной фигуры несколькими другими фигурами. <p>Развивать навык пространственной ориентировки, упражнять в счете.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развивать процессы внимания, воображения. • Поощрять к высказыванию, активизировать речь. • Вовлекать детей в совместную деятельность. • Стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. 	2
23	<u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Парусник Арус, или очень непростое путешествие по реке» № 2) (игра «Прозрачный квадрат», «Геовизор»)	<ul style="list-style-type: none"> • Продолжить знакомство детей со «Сказкой о прозрачном квадрате» и 2-м приключением Малыша Гео. • Формировать навык конструирования фигуры «Парусника Арус» с помощью силуэтной схемы. • Способствовать освоению технических умений рисовать предмет с помощью слухового диктанта. • Развивать навык пространственной ориентировки на листе бумаги, упражнять в счете. <ul style="list-style-type: none"> • Развивать процессы внимания, воображения. • Поощрять к высказыванию, активизировать речь. • Вовлекать детей в совместную деятельность. • Стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. 	2

24	<p><u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Свечка Веч, или душевный разговор в пещере со Всюсем» № 3) (игра «Прозрачный квадрат», «Танграм»)</p>	<p>Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Формировать навык конструирования фигуры «Свечка» с помощью силуэтной схемы. • Способствовать освоению эталонов формы, пониманию соотношения целого и части путем составления одной геометрической фигуры из нескольких фигур. • Способствовать освоению технических умений обводить контур сложенной фигуры. • Развивать навык связной речи, умение доказывать правильность своих решений. • Развивать внимание, логическое мышление, память. • Формировать способность самостоятельно решать проблемные ситуации. • Воспитывать доброжелательное отношение к товарищу во время ответов не подсказывать и не перебивать. 	2
25	<p><u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Голова Ва-Ва, или схватка с гигантскими муравьями» № 4) («Прозрачный квадрат», «Колумбово яйцо»)</p>	<p>Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Формировать навык конструирования фигур по силуэтной схеме. • Закреплять умение соотносить целое и часть путем составления одной геометрической фигуры из нескольких фигур. • Способствовать освоению технических умений обводить контур сложенной фигуры. • Развивать творческое воображение, умение складывать фигуры по собственному замыслу, давать им название. • Развивать логическое мышление, умение находить лишнюю фигуру и объяснять свой выбор. • Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. • Воспитывать интерес к математическим занятиям. 	2
26	<p><u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Топорик Оп-Оп, или мостик через ров с живыми камнями» № 5) («Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2»)</p>	<p>Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Закреплять умение самостоятельно конструировать фигуры по силуэтной схеме. • Закреплять представления о геометрических фигурах. • Формировать навык пространственной ориентировки, умение словами объяснять местоположение фигуры на плоскости. • Развивать зрительно-моторную координацию. • Воспитывать произвольность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. • Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. 	2

27	<p><u>Тема:</u> «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Птица Тиц, или чарующая музыка деревянных объятий» № 6) (игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-состы»)</p>	<p><u>Цель:</u> продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создать ситуацию для расширения опыта детей в понимании пространственных отношений, для развития логического и творческого мышления. • Закреплять умение самостоятельно конструировать фигуры по силуэтной схеме. • Закреплять умение решать логические задачи на поиск недостающей фигуры и установление последовательности расположения фигур. • Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. • Вовлекать детей в совместную деятельность, развивать умения работать в парах. 	2
----	--	---	---

Учебно-тематический план в подготовительной к школе группе

	Тема занятия, источник	Задачи	
1	<u>Тема:</u> «Сказки Фиолетового леса»	<ul style="list-style-type: none"> • Закрепить навык конструирования фигур по составным и силуэтным схемам, по замыслу, предоставить детям возможность вспомнить всех персонажей игр Воскобовича и истории, которые с ними происходили. 	2
2	<u>Тема:</u> «Сочиняем легосказки» (Работа с легоконструкторами)	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать связную речь посредством составления коротких рассказов о сконструированных лего-фигурах. 	2
3	<u>3. Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Арлекин» («Забавные буквы», «Лабиринты букв»)	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с буквой А, артистом Буквоцирка Арлекином, совершенствовать процессы памяти, внимания, логического мышления. 	2
4	<u>4. Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Орлекин» (игры «Лабиринты букв», «Разгадай ребус» (пособие Воскобовича)	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с буквой О, артистом Буквоцирка Орлекином, упражняться в анализе слов по звуковому составу. • Развивать логическое мышление, внимание. 	2
5	<u>5. Тема:</u> «Айкьюша в Буквоцирке. Акробат Урлекин» («Лабиринты букв», «Забавные буквы») (пособие Воскобовича)	<ul style="list-style-type: none"> • Создать у детей моторный образ буквы У, познакомить с персонажем Буквоцирка Урлекином. • Развивать умения сохранять плавное и неотрывное движение руки в соответствии с изображением буквы. 	2
6	<u>6. Тема:</u> «В стране Ребусландия» (Журнал «Смекалочка» № 8/2011г) (зрительный диктант, работа с ребусами)	<ul style="list-style-type: none"> • Формировать навык разгадывания ребусов, знакомить с правилами расшифровки ребусов. • Развивать зрительно-моторную координацию, умение четко ориентироваться на листе в клетку. 	2
7	<u>7. Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Акробат Эрлекин»	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с буквой Э, артистом Буквоцирка Эрлекином, развивать навык ориентировки на листе в клетку. 	2

	(«Забавные буквы», зрительный диктант)		
8	<u>8. Тема:</u> «Путешествие в город Гео-Метр-и-Я с акроба-том Ирлекином»	<ul style="list-style-type: none"> Продолжать открывать детям путь в мир геометрии с помощью игры «Геоконт», способствовать овладению геометрическими представлениями: точка, отрезок, угол, многоугольник. Создать моторный образ буквы И, упражнять в звуковом анализе слов. Упражнять в ориентировке на координатной плоскости, конструировании по точкам фигуры на поле игры «Геоконт». Развивать воображение, фантазию в процессе «превращения», дорисовывания фигур в предметы. 	2
9	<u>9. Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Акробат Йрлекин» (<u>«Лабиринты букв»</u> , <u>«Забавные буквы»</u>)	<ul style="list-style-type: none"> Создать у детей моторный образ буквы Й, познакомить с персонажем Буквоцирка Йрлекином. Познакомить детей с новой игрой – головоломкой «Архимедова игра», закреплять умение работать с составной схемой. 	2
10	<u>10. Тема:</u> «На фабрике Фигур»	<ul style="list-style-type: none"> Формировать навык кодирования и декодирования информации о фигурах по знаково-символическим обозначениям. Продолжать развивать умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор». 	2
11	<u>11. Тема:</u> «Артисты Буквоцирка. Акробат Ирлекин»	<ul style="list-style-type: none"> Продолжить знакомство детей с артистами Буквоцирка - с буквой И, артистом Буквоцирка Ирлекином. Развивать воображение путем превращения графического изображения буквы в предмет. 	2
12	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки» (<u>«Геовизор»</u> , <u>«Чудо-крестики 2»</u> , <u>«Автосказки»</u> Воскобовича)	<ul style="list-style-type: none"> Развивать логическое мышление, умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор», работать с силуэтной схемой при конструировании фигуры дракона. Формировать творческое воображение, умение дорисовывать недостающие детали фигуре, изображающей предмет (избушка бабы Яги) 	2
13	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки «Золушка» (<u>«Геовизор»</u> , <u>«Автосказки»</u> , <u>«Чудо-соты 1»</u>)	<ul style="list-style-type: none"> Развивать логическое мышление, умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор», работать с силуэтной схемой при конструировании фигуры «платье». Формировать творческое воображение. 	2
14	<u>Тема:</u> «По тропинкам Ребусландии» (Журнал «Смекалочка» № 8/2011г) (работа с точкой, с ребусами)	<ul style="list-style-type: none"> Продолжить учить детей разгадывать простые ребусы, развивать навык чтения, зрительно-моторную координацию при работе с точкой. Развивать логическое мышление, любознательность, пытливость, тренировать внимание и память, обогащать речь. Вырабатывать привычку доводить начатое дело до конца. 	2
15	<u>Тема:</u> «Путешествие в Лего-страну»	<ul style="list-style-type: none"> Знакомство с деталями конструктора. Учить детей работать с конструктором «Lego» используя инструкцию, действуя по образцу и 	2

	(лего-конструктор «Мои первые истории»)	самостоятельно; развивать пространственное воображение, фантазию, творчество; воспитывать аккуратность, усидчивость, бережливость. • Формировать коммуникативные навыки, навыки работы в команде.	
16	<u>Тема:</u> «Сказочный лего-транспорт» «лего-конструктор «Учись учиться»)	• Развивать способности детей к наглядному моделированию через ЛЕГО – конструктор. • Закреплять умения детей строить по замыслу, замечать внешние качества предмета (форму, величину), формировать пространственные представления детей. • Активизировать речь детей, учить выражать отношение к своим постройкам давать им элементарную оценку, определять её практическое назначение.	2
17	<u>Тема:</u> «Сказочная архитектура»	• Способствовать расширению кругозора и развитию представлений об окружающем мире. • Развитие геометрического и пространственного воображения, логического внимания, зрительной памяти, комбинаторных способностей. • Развивать память, внимание, воображение, умение творчески обыграть постройку, использовать дополнительные детали при обыгрывании.	2
18	<u>Тема:</u> «Как паучок Ромбик запутал свою паутинку» (<u>«Геокнт»</u> , <u>«Геоконт Алфавит»</u> , <u>«Сложи узор»</u>)	• Развивать пространственную ориентацию. • Формировать умение откладывать определенное количество единиц на заданной оси. • Закреплять знание цифр и букв. • Развивать планирующую функцию речи, умение доказывать правильность своих решений. • Развивать внимание, логическое мышление, память. • Воспитывать чувство сострадания, сочувствия и взаимовыручки, доброжелательное отношение к товарищам.	2
19	<u>Тема:</u> «Путешествие в город говорящих попугаев» (<u>«Игры с буквами»</u> , <u>«Читай-ка на шариках 1 и 2»</u> , <u>«Шнур-затейник»</u>)	• Познакомить детей с новой областью Фиолетового леса – «Городом Говорящих попугаев». • Прививать интерес к чтению, расширять словарный запас, закреплять знание букв и звуков. Познакомить с новой игрой «Шнур-затейник» Развивать зрительно-моторную координацию, внимание, произвольность.	1
20	<u>Тема:</u> «Спасаем Магнолика Нолика и его друзей» (<u>«Прозрачный квадрат»</u>)	• Закреплять умение откладывать на заданном луче определенное количество единиц. • Учить создавать заданные образы по воображению с помощью «Нетающих льдинок озера Айс». • Развивать пространственные представления, умение проходить лабиринты. • Воспитывать умение действовать в команде и приходить на выручку попавшему в беду.	1
21	<u>Тема:</u> «В гостях у сказки «Золотой ключик или приключения Буратино»	• Развивать навык пространственной ориентировки на плоскости игры «Геовизор», умение откладывать определенное количество единиц на заданной оси.	1

	(«Геовизор», «Чудо-кrestiki 3», головоломка)	<ul style="list-style-type: none"> • Закреплять знание цифр и букв, навык составления слов из букв. • Формировать навык составления фигуры по составной схеме, обводить изображение на листе. • Развивать планирующую функцию речи, умение доказывать правильность своих решений. • Развивать внимание, логическое мышление, память. • Воспитывать самостоятельность, уверенность в своих силах. 	
22	<u>Тема:</u> «Веселый День рождения» (игры с буквами)	<ul style="list-style-type: none"> • Формировать у детей основные навыки чтения, печатания букв по образцу. • Учить детей сосредотачивать внимание, слушать и усваивать информацию. • Закреплять знание букв, навык составления слов из букв. • Развивать фонематический слух, внимание, память. • Расширять у детей кругозор, обогащать словарный запас. • Воспитывать умение отвечать на вопросы. 	1
23	<u>Тема:</u> «Истории Малыша Гео»	<ul style="list-style-type: none"> • Продолжать учить декодировать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств из геометрических фигур по их знаково – символическим обозначениям, устанавливать причинно – следственные связи. • Закреплять навыки количественного и порядкового счета, ориентировки в пространстве, навык деления целого на части. 	1
24	<u>Тема:</u> «Поможем почтальону»	<ul style="list-style-type: none"> • Формировать навык ориентации на плане с помощью карточки-подсказки, классифицировать геометрические фигуры по форме, размеру, цвету. • Учить решать логические задачи с помощью кодовых карточек в знаково-символической форме. 	1
25	<u>Тема:</u> «В гости к Ворону Метру»	<ul style="list-style-type: none"> • Формировать элементарные математические представления с помощью развивающих игр Воскобовича: о составе числа 6, формирование умения ориентироваться на плоскости, выполнении графического диктанта. 	1
26	<u>Тема:</u> «Загадки Ребусландии» (материал журнала Ребусландия», игра «Вьетнамская игра»)	<ul style="list-style-type: none"> • Выучить алгоритм решения ребусов, продолжать знакомить с новыми приемами расшифровки ребусов: имен людей и кличек животных путем замены и удаления букв. • Развивать глазомер, способность выделять фигуру из фона. • Упражнять в ориентировке на листе бумаги, декодировании направления по знакам – стрелкам. • Формировать навыки произвольности и саморефлексии, умения работать по правилам. 	1
27	<u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес»	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать операции логического мышления, самостоятельность умение изображать геометрические фигуры по заданным точкам, 	1

		разделять изображение на части, умение объединять предметы в группы.	
28	Тема: «Школа Айкьюши»	<ul style="list-style-type: none"> Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, решать логико-математические задачи на поиск предмета по признакам. 	1
29	<u>Тема:</u> «Невероятные приключения пришельцев из космоса» (графический диктант, игры «Монгольская игра», «Чудо-крестики 2»)	<ul style="list-style-type: none"> Закреплять знания о космосе. Развивать зрительно моторную координацию, восприятие формы, способности выделять фигуру из фона. Развивать творческое и репродуктивное воображение. Воспитывать произвольность, умение работать по правилам. 	1
30	<u>Тема:</u> «Королевство Муравии»	<ul style="list-style-type: none"> Закреплять навык прямого и обратного счета, знаний о цифрах и геометрических фигурах, умение правильно пользоваться геометрическими знаками. 	1
31	<u>Тема:</u> «Весёлые цифры» (игры «Геовизор», «Чудо-соты 2», графический диктант)	<ul style="list-style-type: none"> Закреплять знание цифр, умение находить цифры, отличающиеся значением, величиной, цветом и пространственным расположением. Учить передавать образы знакомых цифр пластическими средствами. 	1
32	<u>Тема:</u> «Веселые буквы» (игры «Сложи узор», «Чудо-соты 2», игра с буквами «Составь слово»)	<ul style="list-style-type: none"> Учить детей узнавать, называть и различать знакомые буквы алфавита. Закреплять навык работы с силуэтными схемами. Развивать навык чтения, составления слов из 3-х букв. Совершенствовать зрительно-моторную координацию при работе с лабиринтами, умение обводить составные фигуры. 	1
33	<u>Тема:</u> «Загадки Ребусландии» (материал журнала Ребусландия», «Геовизор»)	<ul style="list-style-type: none"> Закрепить понятие «ребус», умение работать с правилами и приёмами, которые употребляются при их составлении. Закреплять представления о пространственных отношениях, симметрии, системе координат. Вырабатывать навыки последовательного и доказательного мышления. Воспитывать произвольность, умение работать по правилам. 	1
34	<u>Тема:</u> «Играем со шнуром-затейником» (игра «Шнур-затейник»)	<ul style="list-style-type: none"> Познакомить с игрой Воскобовича «Шнур-затейник», развивать мелкую моторику, формировать навык ориентировки в пространстве и на плоскости. 	1
35	<u>Тема:</u> «Интеллектуальный конкурс «Умники и умницы»	<ul style="list-style-type: none"> Упражнять в выполнении заданий по словесной инструкции, закреплять умение использовать схемы для составления изображения, развивать психические процессы средствами игрового взаимодействия. 	1
36	<u>Тема:</u> «Кругосветное путешествие»	<ul style="list-style-type: none"> Формировать умение пользоваться планом перемещения по координатной сетке Коврографа, выполнения графического диктанта, развивать умение анализировать проблемную ситуацию, преобразовывать ее, используя воображение, творческие и сенсорные способности. 	1

3. Организационный раздел

3.1. Учебный план работы по программе «Чудеса и загадки от Воскобовича»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Чудеса и загадки от Воскобовича» ориентирована на развитие интеллектуально-творческих способностей у детей (3-7 лет) посредством развивающих игр В.В. Воскобовича и рассчитана на 4 года обучения. Состав кружка формируется с учётом желания детей и родителей. Наполняемость группы до 10 детей.

Форма обучения

Форма обучения - очная.

Особенности организации образовательного процесса

Организационная форма обучения - групповая. Занятия – аудиторные.

Режим занятий

Общее количество занятий-54. Периодичность занятий – 2 раз в неделю во вторую половину дня, продолжительностью 15-30 минут.

Количество занятий

Месяц	Количество занятий
Октябрь	8 занятий
Ноябрь	8 занятий
Декабрь	8 занятий
Январь	6 занятий
Февраль	8 занятий
Март	8 занятий
Апрель	8 занятий
Итого занятий за учебный год	54 занятий

Учебный план работы

Возраст детей	Всего занятий /часов в неделю/	Всего занятий /часов в месяц/	Количество занятий /часов в год/
3-4 лет	2/30 мин	8/120 мин (2 часа)	54/ 810 мин. (13,5 часа)
4-5 лет	2/40 мин	8/160 мин (2,6 часа)	54/ 1080 мин. (18 часов)
5-6 лет	2/50 мин	8/200 мин (3 часа 33мин.)	54/ 1350 мин. (22 часа 50 мин)
6-7 лет	2/60 мин (1 час)	8/240 мин (4 часа)	54/1680мин (28 часов)

Взаимодействие с семьями воспитанников.

В течение года индивидуальные консультации по запросу родителей. В конце учебного года, в апреле – итоговый практикум родителей с детьми.

Родители знакомятся с содержанием программы, которая находится в печатном виде в группе и на сайте детского сада.

Формы контроля:

- изучение и утверждение дополнительных образовательных программ, тематики

планирования;

- посещение открытых мероприятий, творческих отчетов;
- ежегодное проведение диагностики общеразвивающих достижений воспитанников;
- мониторинг степени удовлетворённости родителей работой объединений дополнительного образования.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- показательные открытые занятия для педагогов сада;
- участие в мероприятиях;
- выполнение творческих работ;
- участие в научно - практических конференциях;
- в конце года проводятся отчетные занятия и совместные игровые мероприятия детей и родителей.

Конечный результат реализации - программа должна создавать условия для свободного развития личности каждого ребёнка.

3.2. Материально –техническое обеспечение программы

-создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;

-оснащение комплектами игр и игровых пособий

	Персонажи	Дидактические игры
Виды игр •Логико-математические игры; •Интегрированные игровые задания; •Совместная игровая познавательная деятельность; •Самостоятельная игровая деятельность Методы и приёмы 1.Словесный (беседа, рассказ, объяснение, вопросы) 2.Наглядный (демонстрация, наблюдение, показ образа действий) 3.Практический (игры, упражнения, моделирование, дидактические игры)	Персонаж «Малыш Гео» Персонаж «Ворон Метр» Персонаж «Незримка Всюсь» Персонажи «Гусь и Лягушки» Персонаж «Паучок» Персонаж «Луч Владыка» Персонаж «Галчонок Карчик» Персонаж «Гусеница Фифа» Персонаж «Долька» Персонаж «Китенок Тимошка» Персонаж «Краб Крабыч» Персонаж «Лопушок» Персонаж «Медвежонок Мишек» Персонаж «Пчелка Жужа» Персонаж «Крутик По» Персонажи «Гномы» Персонаж «Филимон Коттерфильд» Сказ., предмет «Золотой плод»	«Коврограф «Ларчик»» «Лепестки «Ларчик»» (эталоны цвета) «Набор букв и знаков «Ларчик»» «Набор цифр и знаков «Ларчик»» «Умные стрелки» Ларчик «Игровизор+приложения» «Математические корзинки 5» «Математические корзинки 10» «Счетовозик» «Кораблик «Плюх-Плюх»» «Кораблик «Брызг-Брызг»» Ларчик «Теремки Воскобовича» «Яблонька» «Снеговик» «Ромашка» «Геоконт «Великан»» «Геоконт «Малыш»» «Геовизор» «Квадрат Воскобовича» 2-х цв., «Квадрат Воскобовича» 4-х цв., «Змейка» «Прозрачный квадрат» «Прозрачная цифра» «Чудо-Крестики 1» «Чудо-Крестики 2» «Чудо-Крестики 3» «Чудо – Соты 1»

		«Чудо – Цветик» «Фонарики» (с держателями) «Фонарики» Ларчик «Логоформочки 3» «Логоформочки 3» (с держателями) «Логоформочки 5» «Логоформочки 5» (с держателями) «Черепашки» Пирамида «Черепашки» Ларчик «Волшебная восьмерка 1» «Волшебная восьмерка 3» «Складушки» «Разноцветные веревочки» «Шнур – Затейник» «Шнур – Малыш»
--	--	--

3.3. Кадровое обеспечение

Ф.И.О. педагога реализующего программу	Должность, место работы	Образование
Шумайлова Ирина Викторовна	Воспитатель МБДОУ «Детский сад №28»	Высшее педагогическое

3.4. Список литературы

- Харько Т.Г., Воскобович В.В., Методическое пособие «Ларчик», ИД ООО «РИВ», 2007г.
- Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт-Петербург, 2003г.
- Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ». Конспекты занятий по развивающим играм Воскобович В.В. Воронеж, 2009.
- Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство-Пресс», 2004г.
- Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять....» (приложение к игре) //Санкт-Петербург, 2003г.

4.Приложение

Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения программы

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

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

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

Принципы педагогической диагностики

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

Принцип целостного изучения педагогического процесса предполагает (для того, чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

Принцип процессуальности предполагает изучение явления в изменении, развитии.

Принцип компетентности означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

Принцип персонализации требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

Методы проведения педагогической диагностики

Малоформализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

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

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

низкий уровень - ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

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

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

Протокол педагогической диагностики заполняются дважды в год (в октябре и апреле).

Показатели результативности реализации программы

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

1. Развитие внимания

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

- на 1 этапе - удерживает внимание на 10-15 мин.
- на 2 этапе – удерживает внимание на 15-20 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

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

2. Развитие памяти.

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

- на 1 этапе – 3-4 из них;
- на 2 этапе – 4-5 из них;

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

3. Развитие восприятия.

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

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

4. Развитие воображения.

Ребенку предлагается выполнить:

на 1 этапе – «Преврати кружочек»,

на 2 этапе – «Придумай игру»,

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

5. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»

2. «Что лишнее на рисунке?»

3. «Раздели на группы и назови одним словом»

4. «Сложи картинку»

5. «Что перепутал художник?»

6. «Продолжи ряд»

7. «Заплатки к коврикам»

8. «Что сначала, что потом?»

9. «Так бывает или нет?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается.

Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 4 частей, на втором – из 6 частей.

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

2,45 – 3 балла – высокий уровень

1,9 – 2,4 – средний уровень

1,85 и ниже – низкий уровень

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.