

The page features a decorative design with three blue, 3D-style circles of varying sizes. Two smaller circles are positioned in the upper right quadrant, and a larger circle is in the lower right quadrant. Thin blue lines connect the top-left corners of these circles, forming a triangular shape that points towards the top-left corner of the page.

Дополнительная образовательная программа

«Сказочные лабиринты игры»

Программа интеллектуально-творческой направленности для
детей подготовительной группы № 6 «Тараторки» МДОБУ ЦРР
д/с № 24 «Улыбка» АГО

Крохалева Р А
01.08.2022

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
центр развития ребёнка детский сад № 24 «Улыбка»
Арсеньевского городского округа

Принято
на педагогическом совете № 6
протокол № 6
от 27 августа 2022г.



Утверждаю
Заведующий МДОБУ
С. А. Швец
Приказ № 141 - А
от «31» августа 2022г.

**Дополнительная образовательная программа
интеллектуально – творческой направленности
«Сказочные лабиринты игры»**

Возраст воспитанников 6-7 лет
Срок реализации 1 год.

Воспитатель: Крохалева Р А

г. Арсеньев

2022г.

Раздел № 1. Основные характеристики программы.

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы:

Дошкольное детство является сенситивным периодом для развития интеллектуальных способностей. Для ребенка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить самостоятельно необходимую информацию для решения задач. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная.

Развивающие игры из технологии «Сказочные лабиринты игры» являются эффективным средством развития психических процессов: внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннего творческого развития детей дошкольного возраста. Эти игры - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми. Играя в развивающие игры, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

Итак - эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Чем раньше начать стимулировать и развивать логическое мышление, тем более высоким окажется уровень познавательной деятельности.

Направленность программы: интеллектуально - творческая.

Программа «Сказочные лабиринты игры» относится к познавательному направлению и ориентирована на приобщение детей к постижению окружающего мира и формированию элементарных математических представлений.

Уровень освоения:

- **Владение приемами:**

- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры ориентироваться в пространстве;

- умение конструировать фигуры по схеме, картинке и собственному замыслу;

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;

- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;

- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.

- **Выполнение действий:**

- по образцу;
- по словесной инструкции;
- по схеме;

- **Эмоционально – волевая сфера:**

- самостоятельность выполнения;
- умение доводить начатое до конца;
- умение сотрудничать;
- знание и применение правил безопасной работы.

Отличительные особенности:

Отличительные особенности программы заключаются в том, что занятия с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» проходят в игровой форме. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения. Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему и предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и образного мышления.

Адресат программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказочные лабиринты игры» разработана для детей в возрасте 6-7 лет.

- Обучение проводится с воспитанниками подготовительной к школе группы № 6 «Тараторки» МДОБУ ЦРР детского сада № 24 «Улыбка».
- Срок реализации программы: 1 год.
- Количество детей (3 подгруппы по 6 человек).
- Периодичность занятий: 2 раза в неделю, во второй половине дня.
- Форма организации: кружковая деятельность (фронтальная и индивидуальная работа).
- Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей.

Программа «Сказочные лабиринты игры» разработана как дополнительная программа к основной образовательной программе «Истоки» и рабочей программе ДОУ.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

Содействовать гармоничному интеллектуально – творческому развитию дошкольников в максимально комфортной игровой среде с учётом психофизиологических и индивидуальных особенностей детей.

Задачи программы:

Воспитательные:

1. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.
2. Воспитывать положительные нравственные качества.

Развивающие:

1. Развивать у ребёнка познавательный интерес, желание и потребность узнать новое.

2.Развивать математические представления о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.

3.Развивать воображение, креативность мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

Обучающие:

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

2.Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить умозаключения, обучать правилам диалога.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Знакомство с игровой развивающей средой «Фиолетовый лес», его героями.	16	1	15	Оценивание по выявлению уровня полученных знаний умений и навыков в форме игры. Творческие, практические задания, беседы, наблюдения.
2	Комплекс «Коврограф Ларчик» с пособиями: «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Забавные цифры», «Цифрята - зверята»; «Обитатели волшебной полянки»	19	2	17	Оценивание по выявлению уровня сформированности полученных знаний умений и навыков. Творческие игры, практические задания, беседы, наблюдения.
3	Игровой комплекс Кораблик «Плюх-Плюх».	10	2	8	Оценивание по выявлению уровня сформированности специализированных полученных знаний умений и навыков в форме игры Творческие практические задания, беседы, наблюдения.

4	Игровое пособие «Чудо – цветик»	6	1	5	Оценивание по выявлению уровня сформированности полученных знаний умений и навыков, Творческие, практические задания, беседы, наблюдения.
5	Игровое пособие «Чудо-Крестики»	6	1	5	Оценивание по выявлению уровня сформированности с полученных знаний умений и навыков. Творческие, практические задания, беседы, наблюдения.
6	Игровое пособие «Двухцветный волшебный квадрат»	7	1	6	Оценивание по выявлению уровня сформированности специализированных полученных знаний умений и навыков в Творческие, практические задания, беседы, наблюдения, игры.
	Итого:	64	8	56	

Содержание учебного плана.

1. «Фиолетовый лес»

Теория: Ознакомление с «Фиолетовым лесом», его героями. Изменение ситуации на панно в соответствии с повествованием. (Закреплять основные признаки наступления осени, развивать умения распределять предметы по одному, двум признакам).

Практические занятия:

1. Вхождение в игровую ситуацию.
2. Рассмотрение карточки с изображением соответствующего персонажа
3. Работа с раздаточным материалом
5. Проблемная ситуация и выход из нее.
6. Итоговый вопрос.

2. «Коврограф Ларчик»

Теория: В работе с детьми выстраивается сказка. Обязательное условие – внесение в сказку проблемного элемента. Ребенок «проживает» сказку и преодолевает вместе с героями препятствия. Одновременно отвечает на вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет задания.

Закреплять умения выделять признаки: цвет, размер. Повторение понятий «один, много, ни одного». Тренировка умения определять место объекта по описанию: слева, справа, впереди, позади, между. Закрепить порядковый счёт в пределах 10; упражнять в умении выстраивать цифровой ряд от 1 до 10).

Практические занятия:

1. Вхождение в игровую ситуацию

4. Работа с пособиями: «Забавные цифры», «Набор цифр и знаков», «Разноцветные верёвочки» «Разноцветные кружки»

5. Проблемная ситуация и выход из нее.

6. Итоговый вопрос

3. «Кораблик – Плюх»

Теория: Детям предлагается превратиться в отважных покорителей морей и океанов. И отправиться в морское путешествие с новыми героями, на корабле, на волшебные острова. В путешествии, задания выполняемые детьми дают стимул для развития математических представлений. (Формировать умение считать предметы в пределах десяти. Развивать умение определять высоту предметов. Совершенствовать умение соотносить цифру с количеством предметов. Развивать мелкую моторику рук).

Практические занятия:

1 Обыгрывание игровой ситуации «Кораблик Плюх-плюх».

2 Вхождение в проблемную ситуацию (путешествие к чудо - островам).

3 Выполнение детьми задания – решение проблемной ситуации.

4 Итоговый вопрос.

4. «Чудо-цветик»

Теория: Педагог приглашает детей на Поляну Чудесных Цветов и знакомит их с девочкой Долькой, и та рассказывает о «Чудо - цветике». В ходе игры, выполняя задания, дети учатся конструировать заданную форму; знакомятся с соотношением целого и части.

Практические занятия:

1. Вхождение в игровую ситуацию: (Педагог напоминает детям историю про девочку Дольку и знакомит с игровым сюжетом).

2. Обсуждение путей решения проблемы.

3 Обыгрывание и выполнение задания.

4 Итоговый вопрос.

5. «Чудо-Крестики»

Теория: Педагог знакомит со сказочным сюжетом «Медвежонок Мишик пришел к нам в гости из Фиолетового леса и принес новую игру». Педагог рассказывает, как называется игра, вводит понятие «крестик». Далее детям дается задания от лица медвежонка Мишика. Играя, дети осваивают прием сложения предметов из частей по образцу, происходит развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка

мелкой моторики рук, развитие конструктивных умений, освоение пространственных отношений и количественного счета.

Практические занятия:

- 1.Игровая ситуация. Рассмотрение нового персонажа вместе с детьми
- 2.Педагог предлагает задание от лица Мишика.
- 3.Дети обсуждают и выполняют задания
- 7.Педагог предлагает рассмотреть, что получилось. Медвежонок Мишик благодарит за оказанную помощь.

6. «Двухцветный волшебный квадрат»

Теория: Знакомство с игровым персонажем: Ворон Метр. Ворон метр вводит в игровую ситуацию и предлагает детям игровое задание: конструирование из двухцветного квадрата. Развиваются умения конструировать: трансформировать из квадрата фигуры по образцу.

Практические занятия:

- 1.Вхождение в игровую ситуацию с Вороном Метром.
2. Конструирование фигуры;
3. Обыгрывание фигуры
- 4.Итоговый вопрос.

1.4 Планируемые результаты

Предполагаемый результат:

Личностные результаты: предполагается, что освоение данной программы поможет проявлению у воспитанников самостоятельности, целеустремленности, уверенности в себе, трудолюбия, активного участия в творческом процессе; будет способствовать развитию умения поддерживать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.

Метапредметные результаты: ребята смогут высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение: способности решать интеллектуальные и личностные задачи адекватные возрасту. сумеют концентрироваться при выполнении мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

Предметные результаты: предполагается развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке; дети научатся анализировать, сравнивать, сопоставлять; у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1.Материально-техническое обеспечение

Тип оборудования	Наименование	Количество
Оборудование:	наличие группового помещения, оснащенного белой магнитной доской	1 шт
	Развивающая среда «Фиолетовый лес».	1шт

	Коврограф Ларчик», Миниларчики на каждого ребенка.	18 шт
Технические средства	ноутбук Магнитофон	1шт 1шт
Игры	«Двухцветный волшебный квадрат» «Математические корзинки» Кораблик «Плюх-Плюх» Конструктор "Прозрачный квадрат" Сказочные персонажи (малый размер) с креплением на Коврографе «Математические корзинки» Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» Игра «Чудо-цветик»,	Наборы на каждого ребенка
Демонстрационная доска		1 шт

2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

Программа «Сказочные лабиринты игры» разработана как дополнительная программа к основной образовательной программе ДОУ, разработанной на основе программы «Истоки».

Данная программа оформлена в соответствии с письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006года №06-1844 « О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», с учётом требований Положения о порядке оформления программ дополнительного образования детей в образовательных учреждениях Приморского края. Программа реализуется через кружок «Звёздочки» в Муниципальном дошкольном образовательном бюджетном учреждении «Центр развития ребенка - детский сад № 24 «Улыбка».

Нормативно-правовые основы дополнительной образовательной программы «Сказочные лабиринты игры»:

- статья 9 закона РФ «Об образовании» - образовательная программа определяет содержание образования, определенных уровней и направленности;
- типовое положение о дошкольном образовательном учреждении от 27.10.2011 г. № 2562 п. 19 и п. 20 регламентируют самостоятельность разработки основной общеобразовательной программы дошкольного образования и дополнительно образовательной программы;
- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 22 июля 2010 г. N 91 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.1.2660-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях»;

- письмо Минобрнауки РФ от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной контроль – оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при зачислении на программу осуществляется через беседы и наблюдения в начале учебного года.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем программы и личностных качеств обучающихся осуществляется на занятиях в течение года (творческие и практические задания, выполнение образцов, упражнения).

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам изучения темы осуществляется через игры, наблюдение в течение года.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения воспитанниками дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения.

Формы фиксации контроля: карты наблюдения за результатами освоения программы - помогают отследить продуктивность реализации поставленных задач.

Мониторинг диагностических результатов позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов: открытый просмотр занятия для родителей и педагогов.

Педагогическая диагностика воспитанников кружка дополнительного образования «Сказочные лабиринты игры»

Ф.И.О ребёнка	дети знают и называют цифры, счёт	дети знают и называют геометрические фигуры	умеют ориентироваться на плоскости листа (миниларчик)	умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций доводить начатое дело до конца.	умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять	совершенствуется речь, внимание, память, воображение.	хорошо развита мелкая моторика рук

2.3 Методические материалы

«Фиолетовый лес» - это развивающая сенсорная среда, в которой сам лес делится на несколько сказочных краев, описанных в одноименных сказках.

Ребенок может играть в этой среде как самостоятельно, так и вместе со взрослыми, помогающими закрепить полученные знания.

Коврограф «Ларчик» Игровое поле из ковролина со специальной разметкой для проведения развивающих занятий.

Поле прикрепляется к стене, на нем располагаются игровые элементы, которые легко перемещать, согласно игровым заданиям.

Развивающая игра «Кораблик Плюх-Плюх»

Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»: кораблик с 5 мачтами, 15 флажков пяти цветов. Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них помещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок.

Игра «Волшебный квадрат» (двухцветный)- квадратная основа на ткани (140X140мм) с нанесенными треугольниками из плотного картона; методическая сказка; развиваемые качества конструирование, обучение математике и логике, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, сенсомоторное развитие. «Волшебный квадрат» – это игра-головоломка на трансформацию фигур без нарушения целостности самой игры. С помощью сказки, волшебный квадрат становится домиком, ежиком, конфетой, Вороном Метром. Задачи: Развитие логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики руки.

Игра «Чудо-крестики»: Развивающая игра, которая рассчитана на развитие умений считать, различать цвета, знакомить с геометрическими фигурами, понятием о величине. Поле (210 на 297 мм, фанера) 7 фигурок –вкладышей в форме крестиков.

Чудо-цветик - это конструктор, головоломка и математическое пособие. Игра представляет собой дощечку с двумя рамками в форме цветочков. В наборе 2 набора вкладышей. В первом наборе 10 лепестков одного цвета. Во втором наборе 4 разноцветных детали: "однодолька", "двудолька", "трехдолька", "четыредолька". Также в набор входит инструкция и альбом фигурок. Наглядный — коврограф «Ларчик», забавные цифры, герой сказок, изображения домиков, использование игрушек, ноутбук, проектор, экран.

Формы, методы и приемы работы:

Формы организации работы с детьми:

- Логико-математические игры.
- Интегрированные игровые занятия.
- Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
- Конструктивная деятельность.
- Развлечения.

Методы:

- Игровой - использование сюрпризных моментов, музыкально-ритмические упражнения «Улыбка». Квадрат Воскобовича, Игровизор.

- Наглядный — коврограф «Ларчик», забавные цифры, герой сказок, изображения домиков, использование игрушек, ноутбук, проектор, экран.
- Словесный - вопросы воспитателя, ответы детей, указания, обобщение.

Игровые приемы:

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

Практические приемы:

- манипуляция,
- превращение,
- складывание,
- выбор,
- показ,
- совместные действия,
- сравнение.

Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами,
- объяснение,
- описание,
- рассказ,
- сказка,
- уточнение,
- поощрение,
- похвала,
- соревнование,
- оценка,
- взаимооценка, саморефлексия);
- игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

2.4 Календарный график

Этапы образовательного процесса.	1 год
Продолжительность года, недели	32
Количество занятий	64
Продолжительность образовательного периода	С 15.09.22 по 31.05.23
Возраст детей	6-7 лет

Продолжительность занятия	30 минут
Режим занятия	2раза в неделю

2.5.Календарный план воспитательной работы с детьми 6-7лет

ДАТА	МЕРОПРИЯТИЕ
05.10.2022	выступление педагога с презентацией о работе кружка на родительском собрании.
14.03.2023	посещение открытого мероприятия педагогами ДОУ
24.03.2023	посещение открытого мероприятия родителями воспитанников.
Июнь,2023	отчет с презентацией о работе доп. кружка на итоговом педсовете

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» под редакцией Л.С. Вакуленко, О. М. Вотиновой; Санкт-Петербург.
- 2.Белкова Т.В., Строганова А.В., Чибрикова И.А., - «Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности» Санкт – Петербург 2017г.
- 3.Развивающая предметно – пространственная среда «Фиолетовый лес» Методическое пособие под редакцией Л.С Вакуленко.
- 4.Вакуленко Л. С., Вотинова О.М. – «Умные игры в добрых сказках» Санкт – Петербург 2017г.
- 5.Вакуленко Л. С., Воскобович В.В., Вотинова О.М. – «Играем в математику. Использование технологии «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей». Санкт-Петербург 2018г.
- 6.Козьмина О.В., Михалина А.В., Параняк С.А. «По морям, по волнам с развивающими играми»: методическое пособие» Санкт – Петербург 2016г.
7. <http://maam.ru/detskijsad/konspekt>
8. <http://doshvoznrast.ru>

Перспективное планирование работы

месяц		Игровое занятие	цель	Используемые игры
сентябрь	1	Рассказывание сказок о жителях фиолетового леса	Вызвать интерес к новым играм и игровым персонажам	Игрушки-персонажи «Фиолетового леса»
	2	«В гости к веселым гномам»	Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие внимания, памяти, воображения.	Семь гномов игра «Лепестки», «Чудо-крестики».
	3	«Сказочные лабиринты игры»	Формирование у детей сенсорных представлений «цвет», «величина». Учить соотносить предметы по цвету и величине.	Игра «Черепашки», матрешки трехслойные.
	4	«Играем с Гео»	Учить складывать фигуру из квадрата по образцу, понимать называть «верх», «низ» фигуры. учить выкладывать шнуром, заданные фигуры. Уметь описывать свою работу.	Игра «Квадрат», Игра «Шнур – затейник»
Октябрь	1	«Кто-кто в теремочке живет»	Закрепить счет, познакомиться с игрой «Теремки», учить различать теремки по цвету, познакомить детей с гласными буквами, пропевая песенки артистов акробатов; совершенствовать память, развивать словарный з	Настольный театр «Теремок», персонажи сказки для работы на Коврографе, игра «Теремки», резиновый конструктор, карточки из игры «Копилка букв»
	2	«Горе Федоры»	Закрепить знакомство с цифрой 2, учить сравнивать группы содержащие один и два, два и два	Персонажи – циркачи из Цифроцирка, развивающее пособие

			предмета, устанавливать равенство и неравенство, называть число предметов обозначать цифрой два. Упражнять в умении ориентироваться в пространстве относительно себя.	«Игровизор» и приложение «Лабиринт цифр» (лист 1 и лист 5),
	3	«Мы строим дом, волшебный дом»	Учить детей выбирать полоски по словесному указанию воспитателя, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель для попугаев. Закреплять с детьми знания «волшебных» слов. Способствовать запоминанию форм.	Попугай Эник и Бэник (иллюстрация, игрушка или плоскостное изображение), пособие «Разноцветные полоски» (плоскостной вариант счетные палочки Кюинзера), игра «конструктор цифр»
	4	«За грибами в лес пойдём»	Обобщить и систематизировать знания детей об осени, о сборе урожая в саду, на огороде, в лесу; обучать детей счету, способствовать развитию сенсорных способностей, внимания, элементов логического мышления.	«Чудо-птица», ковровин, волшебные веревочки, картинки грибов, «Цифрята-зверята», «Математические корзинки-5»
ноябрь	1	«Забавный Буквоцирк»	Помочь детям запомнить гласные буквы, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук, учить различать цвет, размер, знакомить с принципом кодирования информации, развивать в игре психические процессы, расширять словарный запас	Игры «Забавные буквы», «Копилка букв», «Конструктор букв»
	2	«Приключения в Фиолетовом лесу»	Формировать логико-математические представления детей, умение выбирать предметы по нескольким признакам (<i>форма, размер, цвет, толщина</i>) из множества. Развивать умение составлять фигуры по образцу из частей. Развивать умение определять пространственные отношения между объектами на	«Коврограф ларчик», «Шнурзатейник», «Прозрачный квадрат», «Лепестки», схемы дорожек к «Шнурзатейнику», блоки Дьенеша, карточки-коды, персонажи:

			плоскости (<i>справа, слева, между</i>). Упражнять в определении длины методом наложения.	малыш Гео, Всюсь, царь Лучик, игровизоры с заданием - дорожкой, маркеры, салфетки, сундучок.
	3	«Как Эник рассказывал истории»	Развивать умение рассказывать о признаках поздней осени, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук.	Игра «Чудо-крестики»
	4	«Мы подарочки возьмём, в гости к ёжику пойдём»	Познакомить с приемами складывания цветного квадрата. Учить подбирать предметы с опорой на модель. Упражнять в умении группировать предметы по форме, цвету. Закреплять умение соотносить числовую карточку с количеством предметов.	«Двухцветный квадрат». Игра «Волшебные фонарики». Игра «Чудо-лукошко»
	5	«Путешествие на кораблике «Плюх-Плюх»	Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности – счет в пределах 5	Игра «Плюх-Плюх»
Декабрь	1	«Путешествие в фиолетовый лес»	Учить конструировать заданную форму, соотношение целого и части, развитие творческих способностей.	Игра «Чудо-цветик»,
	2	«Здравствуй ежик»	Развитие познавательного интереса к природе, представлений о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды. Совершенствование интеллекта. Тренировка мелкой моторики руки, освоение количественного счета.	Наглядное пособие(ежик, яблоки, грибы на ковролине); игра «Волшебные фонарики»; карточки -схемы фигурок
	3	«Волшебные логоформочки»	Развивать умение анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи, развивать сообразительность.	Старик, медведь (куклы би-ба-бо), репка, колосок, игра «Логоформочки»

январь	3	«Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку»	Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций.	Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф.
	4	«Лопушок собирается в гости к гусенице Фифе».	Развивать умения называть этапы процесса выпекания пирога, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, придумывать и конструировать ягоды. Закреплять знания о понятиях: короткий – длинный, широкий – узкий, большой – маленький	«Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».
Февраль	1	«Путешествие в страну гномов с планшетом Геометрик»	Развитие пространственного воображения, с использованием планшета «Геометрик». Развивать внимание, мыслительные операции; познавательную деятельность;	«Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».
	2	« В гости к бабушке»	Закрепить представления о диких и домашних животных; Совершенствовать умения в моделировании объектов окружающего мира при помощи игры «Чудо-цветик»	Развивающий планшет для детей «Геометрик» Цветные резинки. Схемы для «рисования» на планшете.
	3	«Путешествие в сказку»	Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, интонационно выразительно передавать образы персонажей при воспроизведении песенок, используя структурно-логическую схему.	Картинки к сказке «коза-дереза», мнемотаблицы, мягкий конструктор В. Воскобовича. Игра «Чудо-цветик» <u>шапочки</u> : лисы, медведей, ежа.
	4	«День Защитника Отечества».	формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность,	Игра «Черепашки», «Квадрат».

			смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей.	
март	1	«В гостях на острове у пчёлки Жужи»	Продолжать знакомить детей с играми из технологии «Сказочные лабиринты игры». Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.	Игра «Чудо-соты». Игра «Прозрачный квадрат».
	2	«Праздник в Фиолетовом лесу»	Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно- следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей.	«Игровизор», Игра «Чудо - соты» игра «Черепашки»
	3	«Гуси-Лебеди»	Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. . Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом.	Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.
	4	«Шутки Незримки Всюсь»	Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их.	Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».
апрель	1	«Насекомые»	Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно- следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с	Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на

			обоснованием своего ответа	каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудо-соты 1», «Квадрат»
	2	«Невероятные приключения пришельцев из космоса»	Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук.	Игра «Фонарики», игра «Геовизор»
	3	«Превращения квадрата»	Формировать сенсорные способности и интеллект. Закреплять умение находить и называть на фигуре диагональ, горизонталь, вертикаль; Учить переходить от понятия «плоскость» к «объему»; Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики рук. Развивать умения складывать предметные формы по схеме, по собственному замыслу или описанию взрослого;	«Волшебный квадрат»
	4	«На помощь колобку»	Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание;.	Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»
май	1	«Королевство Муравьи»	Закрепить знания детей о цифрах геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10	Ковролин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»
	2	Путешествие по «Сказочным лабиринтам игры»	Путешествие по «Сказочным лабиринтам игры»	Игровизор, Волшебный квадрат, Миниларчики, цифрята – зверята.

