

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



УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МДОБУ ЦРР
д/с №24 «Улыбка»
/С.А. Швец/

«Чудеса Фиолетового леса»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
театрализованной деятельности

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ОТ 3 ДО 4 ЛЕТ
Срок реализации программы: 1 год

Составитель:
Воспитатель: Ткаченко В.С.

город Арсеньев
2024-2025 гг.

Программа «Чудеса Фиолетового леса» представляет собой теоретический и практический опыт по интеллектуально-творческому развитию детей от 3 до 4 лет через развивающие игры В.Воскобовича.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Содержание программы «Чудеса Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность.

Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно- следственные связи между предметами и явлениями. В программе используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Возрастные и индивидуальные особенности детей 3-4 лет.....	7
1.3. Планируемые результаты освоение детьми Программы. Целевые ориентиры.....	7
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	8
2.1. Описание образовательной деятельности по интеллектуально-творческому развитию детей.....	8
2.2. Описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации Программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.....	9
2.3. Способы и направления поддержки детской инициативы.....	11
2.4. Особенности образовательной деятельности.....	12
2.5. Перспективное планирование.....	14
2.6. Календарно-тематическое планирование.....	16
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	26
3.1. Учебный план.....	26
3.2. Программно-методическое обеспечение.....	27
3.3. Организация предметно-пространственной развивающей среды.....	28
ЛИТЕРАТУРА.....	29
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	30

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Фиолетовый лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Дополнительная образовательная программа (далее - Программа) разработана на основе следующих документов:

- Конституция РФ, ст. 43, 72;
- Конвенция о правах ребенка (1989 г.);
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Комментарии Минобрнауки России к ФГОС дошкольного образования от 28.02.2014г. № 08-249;
 - «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования». Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2013 года № 1014 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования»;
- Постановление Правительства РФ от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования»;
- Приказ Минобрнауки России от 28.12.2010г. № 2106 «Об утверждении федеральных государственных требований к образовательным учреждениям в части охраны здоровья

обучающихся, воспитанников»;

- Письмо Минобрнауки России от 07.06.2013г. № ИР-535/07 «О коррекционном и инклюзивном образовании детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» с изменениями и дополнениями от 20.07.2015г., 27.08.2015г.;

- Одной из важнейших задач воспитания маленького ребенка является развитие его ума, формирование таких мыслительных и творческих умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. Поэтому Программа «Чудеса Фиолетового леса» рассчитана для детей 3-4 лет и входит в блок программ первого года обучения.

Цель программы: развитие творческих, познавательных, интеллектуальных, умственных и математических способностей у детей младшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Формировать у детей элементарные математические представления.
2. Способствовать формированию мыслительных операций (обобщение, сравнение, классификация);
3. Способствовать развитию творческих способностей детей.
4. Развивать у детей познавательный интерес.
5. Развивать у детей все психические процессы (память, внимание, воображение, мышление).
6. Развивать у детей речевую активность.

Принципы и подходы к формированию Программы

Система психолого-педагогических принципов, отражающих наше представление о значении дошкольного возраста для становления и развития личности ребёнка.

а) Личностно -ориентированные принципы

Принцип адаптивности. Предполагает создание открытой адаптивной модели воспитания и развития детей дошкольного возраста, реализующей идеи приоритетности самоценного детства, обеспечивающей гуманный подход к развивающейся личности ребенка.

Принцип развития. Основная задача детского сада – это развитие ребёнка-дошкольника, и в первую очередь – целостное развитие его личности и обеспечение готовности личности к дальнейшему развитию.

Принцип психологической комфортности. Предполагает психологическую защищенность ребенка, обеспечение эмоционального комфорта, создание условий для самореализации.

б) Культурно ориентированные принципы

Принцип целостности содержания образования. Представление дошкольника о предметном и социальном мире должно быть единым и целостным.

Принцип смыслового отношения к миру. Ребёнок осознаёт, что окружающий его мир – это мир, частью которого он является и который так или иначе переживает и осмысляет для себя.

Принцип систематичности. Предполагает наличие единых линий развития и воспитания.

Принцип ориентировочной функции знаний. Знание в психологическом смысле не что иное,

как ориентировочная основа деятельности, поэтому форма представления знаний должна быть понятной детям и принимаемой ими.

Принцип овладения культурой. Обеспечивает способность ребенка ориентироваться в мире и действовать (или вести себя) в соответствии с результатами такой ориентировки и с интересами и ожиданиями других людей.

в) Деятельностно-ориентированные принципы

Принцип обучения деятельности. Главное – не передача детям готовых знаний, а организация такой детской деятельности, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое путём решения доступных проблемных задач.

Принцип опоры на предшествующее (спонтанное) развитие. Предполагает опору на предшествующее спонтанное (или не управляемое прямо), самостоятельное, «житейское» развитие ребёнка.

Креативный принцип. В соответствии со сказанным ранее необходимо «выращивать» у дошкольников способность переносить ранее сформированные навыки в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребность детей самостоятельно находить решение нестандартных задач и проблемных ситуаций.

Принципы технологии «Сказочные лабиринты игры» Принцип «Игра плюс сказка»

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. «Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Принцип «Интеллект»

Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют «натасканными». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие именно невербального интеллекта у детей.

Авторы технологии «Сказочные лабиринты игры» не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

Принцип «Творчество»

Третий принцип «Сказочных лабиринтов игры» - раннее творческое развитие

дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Принцип «Развивающая среда -Фиолетовый лес»

принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);

- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);

принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);

принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);

принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

1.2. Возрастные и индивидуальные особенности детей от 3 до 4 лет

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность.

Ведущий вид деятельности в этом возрасте – предметно-действенное сотрудничество. Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности – игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают *действовать в соответствии с заранее намеченной целью*, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого.

У малышей этого возраста ярко выражена *потребность в общении со взрослыми и сверстниками*. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками.

В играх возникают первые «творческие» объединения детей. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение. В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. *Совместные игры* детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. *В игре*, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит *знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение, память, активизируется речь*.

Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств - *сенсорные эталоны формы, величины, цвета* и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов. *Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное*, т.е. от манипулирования объектами ребенок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Ребенок

оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина), но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). Он познаёт то, что видит перед собой в сию минуту. В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

1.3. Планируемые результаты освоения Программы. Целевые ориентиры

В начале и в конце учебного года проводится психолого-педагогическое диагностическое исследование воспитанников (ПРИЛОЖЕНИЕ 1-2).

К концу учебного года дети 3-4 лет:

- ориентируются в контрастных частях суток;
- развиты тактильно-двигательные и осязательные ощущения, мелкая моторика, сенсорные способности (цвет, форма, величина);
- умеют группировать геометрические фигуры по цвету и форме (квадратные, круглые, треугольные);
- могут ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева и др.;
- способны увидеть общий признак предметов группы (цвет, форма и др.);
- понимают вопрос «Сколько?», при ответе пользуются словами «много», «один»;
- могут определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький, такой же).
- могут определять количество (до 4) путём пересчёта.

Формой подведения итогов реализации образовательной программы являются итоговые занятия, проводимые 2 раза в год (в конце первого полугодия, в конце учебного года), которые позволяют отследить степень овладения программой. Педагогический контроль осуществляется с учетом актуального уровня развития ребенка. Параметрами педагогического контроля выступают сформированность мыслительных операций, математических представлений, творческих способностей.

1. Содержательный раздел

1.1. Описание образовательной деятельности по интеллектуально-творческому развитию

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития».

Содержание программы «Чудеса Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым.

Развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку 4-5 лет предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить

себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Чудеса Фиолетового Леса» выстроено по принципу **усложнения**, постепенного и постоянного, как бы по спирали.

Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста,

ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет - это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия - это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Особенности игр В.В.Воскобовича оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный творческий потенциал игровых упражнений. Содержание игр является эффективным развитием психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннего творческого развития детей дошкольного возраста.

1.2. Описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации

Программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников

Развитие ребенка в образовательном процессе детского сада осуществляется целостно в процессе всей его жизнедеятельности. В то же время освоение любого вида деятельности требует обучения общим и специальным умениям, необходимым для ее осуществления.

Формы организации детской деятельности

Занятия. Организовывать и проводить занятия можно следующим образом.

Первый вариант – занятия- сказки. Вопросы, задания ставит взрослый, а сказочный герой, который по сюжету необходимо решить какую-либо проблему. Сказочный сюжет включает 2-3 игры, но с целым веером заданий и упражнений для каждой.

Второй вариант- это занятие, комбинированное из большого количества игр с небольшим набором игровых заданий, упражнений и интеллектуальных задач для каждой. Такое занятие похоже на новогоднюю елку. Роль елки выполняет сказочный зачин, фрагмент рассказа, истории, а елочных игрушек – развивающие игры.

Комбинированные занятия целесообразно проводить, когда дети давно играют и хорошо

знают все игровые упражнения. Взрослый на занятиях выступает в роли организатора поискового процесса, активизирующего память, восприятие, воображение, разные формы мышления ребенка. Перед ребенком необходимо ставить вопросы и задания, которые побуждают его не только к четкому выполнению заданных упражнений, но и к придумыванию своих задач, поиску новых решений, приучая к самостоятельности.

Совместная игровая познавательная деятельность. Это еще одна форма организации детской деятельности, которой следует уделять гораздо больше внимания, чем занятию. Расстановкой различных активных акцентов для детей и взрослых совместная игровая познавательная деятельность и похожа на занятия, и отличается от него. Взрослый, точно так же как на занятиях, решает задачи развития и образования детей дошкольного возраста, а ребенок просто играет.

При организации совместной игровой деятельности возможно интеграция различных игр: например, театрализованной, и развивающей.

Совместная игровая деятельность детей со сверстниками необходима для личностного развития дошкольников. В ней воспитывается умение действовать согласованно, соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. Совместные игры возникают спонтанно, и взрослому остается только их стимулировать и поощрять, пресекать возникновение конфликтов.

Самостоятельная игровая деятельность. Этот вид деятельности чрезвычайно важен для развития ребенка. В самостоятельных играх тренируются умения, совершенствуется ручная умелость и интеллект, и самое главное появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Схема и методика проведения занятия

Часть занятия	Методы и приемы
Вводная часть	Вступительная беседа о персонаже игровой ситуации. Сюжет – завязка
Основная часть	Развитие сюжета. В ходе сюжета педагог говорит от лица автора – рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре, как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.
Заключительная часть	Контрольный вопрос детям. (Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала).

Схема и методика проведения занятия: логико-математическая игра

Часть занятия	Методы и приемы
Вводная часть	Сюжет-завязка с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией.
Основная часть	Развитие сюжета. В ходе развития сюжета вопросы ставит не педагог, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему. Ребенок отвечает на вопросы и активно участвует в игре.
Заключительная часть	Творческое задание. Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.

Схема и методика проведения интегрированного игрового занятия

Часть занятия	Методы и приемы
----------------------	------------------------

Вводная часть	Сюжет-завязка с наличием игровой мотивацией.
Основная часть	Развитие сюжета. В ходе развития сюжета педагог выступает в роли организатора поискового процесса. Ребенок четко выполняет упражнения, придумывает свои задачи, ищет новые решения.
Заключительная часть	Самостоятельная деятельность. Коллективная работа.

1.4. Способы и направления поддержки детской инициативы

Детская инициатива проявляется в свободной самостоятельной деятельности детей по выбору и интересам. Возможность играть, рисовать, конструировать, сочинять и пр. в соответствии с собственными интересами является важнейшим источником эмоционального благополучия ребенка в детском саду. Самостоятельная деятельность детей протекает преимущественно в утренний отрезок времени и во второй половине дня. Все виды деятельности ребенка в детском саду могут осуществляться в форме самостоятельной инициативной деятельности:

- ❖ самостоятельные сюжетно-ролевые, театрализованные игры;
- ❖ развивающие и логические игры;
- ❖ музыкальные игры и импровизации;
- ❖ речевые игры, игры с буквами, звуками и слогами;
- ❖ самостоятельная деятельность в книжном уголке;
- ❖ самостоятельная изобразительная и конструктивная деятельность по выбору детей;
- ❖ самостоятельные опыты и эксперименты и др.

В развитии детской инициативы и самостоятельности воспитателю важно соблюдать ряд общих требований:

- ❖ развивать активный интерес детей к окружающему миру, стремление к получению новых знаний и умений;
- ❖ создавать разнообразные условия и ситуации, побуждающие детей к активному применению знаний, умений, способов деятельности в личном опыте;
- ❖ постоянно расширять область задач, которые дети решают самостоятельно; постепенно выдвигать перед детьми более сложные задачи, требующие сообразительности, творчества, поиска новых подходов, поощрять детскую инициативу;
- ❖ тренировать волю детей, поддерживать желание преодолевать трудности, доводить начатое дело до конца;
- ❖ ориентировать дошкольников на получение хорошего результата;
- ❖ своевременно обратить особое внимание на детей, постоянно проявляющих небрежность, торопливость, равнодушие к результату, склонных не завершать работу;
- ❖ дозировать помощь детям. Если ситуация подобна той, в которой ребенок действовал раньше, но его сдерживает новизна обстановки, достаточно просто намекнуть, посоветовать вспомнить, как он действовал в аналогичном случае;
- ❖ поддерживать у детей чувство гордости и радости от успешных самостоятельных действий, подчеркивать рост возможностей и достижений каждого ребенка, побуждать к проявлению инициативы и творчества.

1.5. Особенности образовательной деятельности

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «*Развивающие игры Воскобовича*», они отличаются рядом особенностей.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают

отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок»

«Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в

«Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнур-затейнике» - шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа - игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа - это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Геремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа - это игровые универсальные пособия («Коврограф «Ларчик», «Игровизор»).

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8-10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Чудеса Фиолетового Леса» представлено в виде игровых

ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям 3-4 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает

подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. Игровые действия - плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете - может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

1.1. Перспективное планирование

Раздел программы	Программное содержание
Раздел 1. Диагностика	Выявить знания детей интеллектуально-творческого развития (вводная диагностика (сентябрь), промежуточная (январь) и контрольная (май)).
Раздел 2. Квадрат- Воскобовича двухцветный	Познакомить детей с геометрическими фигурами и и формами предметов (квадратная, треугольная). Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения у детей. Учить детей понимать вопрос «Сколько?», различать понятия и при ответе пользоваться словами «много», «один», ориентироваться в контрастных частях суток.
Раздел 3. Чудо-крестики № 1	Учить детей группировать геометрические фигуры по цвету и форме (квадратные, круглые, треугольные), ориентироваться в пространственных направлениях: вверх, вниз, справа, слева. Развивать мелкую моторику рук.

Раздел 4. Фонарики	Формировать у детей умение видеть общий признак предметов группы. Продолжают учить понимать вопрос «Сколько?», при ответе пользоваться словами «много», «один»; определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький); составлять группы из однородных предметов. У них развиваются сенсорные способности (цвет, форма, величина), внимание, память, мелкая моторика рук.
Раздел 5. Геоконт	Учить детей ориентироваться в пространственных направлениях: вверх, вниз, справа, слева. Закреплять ориентировку в контрастных частях суток (день-ночь, утро-вечер). Учить детей определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький, такой же). Закреплять правильное название геометрических фигур. Развивать речь, пространственное мышление и мелкую моторику рук.
Раздел 6. Чудо-соты	Учить детей соотношению целого и части. Продолжать работу по ориентировке детей в пространственных направлениях: вверх, вниз, справа, слева; развитию внимания, памяти и мелкой моторики рук. Учить детей объединять предметы по общему признаку: цвету, количеству; определять количество (до 4) путем пересчета.
Раздел программы	Программное содержание
Раздел 7. Чудо-цветики	Продолжать учить детей определять количество (до 4) путем пересчета.

	Развивать внимания, памяти и мелкой моторики рук.
Раздел 8. Ларчик (лепестки)	закреплять умение ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева; Совершенствовать умение называть семь хроматических цветов (радуга).
Раздел 9. Кораблик «Брызг-Брызг»	Закреплять умение определять равенство и неравенство предметов по контрастным признакам: высокий - низкий. Продолжается работа по объединению предметов по общему признаку: цвету и количеству
Раздел 10. Шнур-затейник	Продолжать работу по развитию внимания, памяти и мелкой моторике рук.
Раздел 11. Логоформочки № 3	Учить детей узнавать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная). Учить сравнивать, анализировать и объединять части в целое. Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина). Развивать внимание, память, мелкую моторику.
Раздел 12. Развлечение	Обобщить и закрепить пройденный материал.

1.6. Календарно-тематическое планирование (конспекты занятий см. ПРИЛОЖЕНИЕ 3)

СЕНТЯБРЬ

Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения
4	Квадрат-Воскобовича двухцветный	<p>Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная).</p> <p>Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.</p>	<p>Сказка: <i>«Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце, - подумал Квадрат. - Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление дедушке».</i></p> <p>Превращение второе: «Конфета»</p> <p>И тут Квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую нарядную ёлку и почему-то большую конфету...</p> <p>Задание к детям: Сделать «Конфету».</p>
ОКТАБРЬ			
1	Чудо-Крестики №1	<p>Учить группировать геометрические фигуры по цвету и форме (квадратные, круглые, треугольные);</p> <p>Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.</p> <p>Развивать мелкую моторику рук.</p>	<p>Сказка: На берегу Голубого Моря среди разноцветных камешков попадаются необыкновенные: круглые, квадратные, треугольные. Собрал их как-то Китёнок Тимошка и привёз своим друзьям. Обрадовались они, разобрали камешки по цветам и тут же стали складывать фигурки. Складывали, складывали, и вдруг оказалось, что у каждого получился крестик (только Каррику достался круг и два полукруга).</p> <p>Вот это чудеса! Игру так и назвали Чудо-Крестики.</p> <p>Задание к детям: Сортировка по цвету и форме, составление крестиков.</p>

2	Чудо-Крестики №1	Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (круглая, квадратная, треугольная); Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверх, вниз, справа, слева. Развивать мелкую моторику рук.	Сказка: Галчонок Каррчик не смог сложить из своих камешков крестик. Зато он сумел сложить второй кружок... Задание к детям: Фигуры Каррчика.
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения
3	Фонарики	Развивать умение видеть общий признак предметов группы. Учить понимать вопрос «Сколько?», при ответе пользоваться словами «много», «один». Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький). Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина). Развивать внимание, память, мелкую моторику рук.	Сказка: Магнолику подарили фонарики. Фонарики есть большие и маленькие. Сначала Магнолик зажёл маленькие фонарики, затем большие... Задание к детям: Размер и цвет Фонариков 1. Заполнить игровое поле вкладышами маленького размера (сначала зелёными, потом красными). 2. Подобрать вкладыши по цвету. 3. Заполнить игровое поле вкладышами большого размера (одноцветные, двухцветные)
4	Чудо-Крестики №1	Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (круглая, квадратная, треугольная). Учить группировать геометрические фигуры по цвету и форме. Развивать мелкую моторику рук.	Сказка: Китёнок Тимошка мечтает стать машинистом и работать на железной дороге. Он даже из крестиков составил поезд... Задание к детям: Головоломки Мишика (2). Конструирование модуля – «Поезд».
НОЯБРЬ			

1	Геокопт	<p>Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверх, вниз, справа, слева.</p> <p>Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький).</p> <p>Познакомить с таким свойством резинки, как упругость.</p> <p>Развивать речь, пространственное мышление и мелкую моторику рук.</p>	<p>Сказка: На Чудесной Поляне Золотых Плодов появились паутинки. Эта паутинки необычные – они волшебные. Паутинки умеют растягиваться...</p> <p>А ещё они умеют превращаться в разные геометрические фигуры. Например, в большой квадрат, маленький ...</p> <p>Задание к детям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Натянуть на «Геокопте» паутинки разного цвета. 2. Сделать большой квадрат. 3. Сделать маленький квадрат.
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения
2	Геокопт	<p>Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверх, вниз, справа, слева.</p> <p>Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (такой же).</p> <p>Закрепить правильное название квадрата.</p> <p>Развивать речь, пространственное мышление и мелкую моторику рук.</p>	<p>Сказка: О, чудо! На Поляне Золотых Плодов появилась паутинка-квадрат маленького размера! ...</p> <p>Задание к детям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сделать маленький квадрат в верхнем левом углу. 2. Сделать точно такой же маленький квадрат, но в верхнем правом углу (нижнем левом и правом углу)

3	Чудо-соты	Учить соотношению целого и части. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева. Развивать внимание, память и мелкую моторику рук.	Сказка: Давным-давно, три дня тому назад, позавчера, со вторника на ужин. Друзья собрались в «ИГРОГРАД», на день рожденья к пчёлке Жуже. Сели на берегу и приуныли. Китёнка Тимошки всё не было. А ведь он обещал привезти с Чудо-острова какой-то необычный подарок для Жужи. И вдруг на горизонте появился фонтанчик. Ура! Это Тимошка с новой игрой. Интересно, какая она? ... Задание к детям: Серия Тимошкины игры: 1. «На что похоже?». 2. «Собери соты». 3. «В чём секрет?»
4	Квадрат-Воскобовича 2х цветный	Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная). Учить понимать вопрос «Сколько?», различать понятия и при ответе пользоваться словами «много», «один». Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.	Сказка: «Что же это получается? – размышлял Квадрат. – Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, - Квадрат стал напряжённо думать, в кого бы ему превратиться, - ну, например, летучей мышью»... Превращение третьё: Летучая мышь.
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения
			- Да, - сказал он себе более решительно, - <i>хочу превратиться в летучую мышь.</i> Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале Летучую мышь... Задание к детям: Сделать «Летучую мышь»
ДЕКАБРЬ			

1	Квадрат-Воскобовича 2х цветный	Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная). Учить ориентироваться в контрастных частях суток (утро-вечер). Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.	Сказка: Квадрат радостный ходил по комнате. <i>«Дедушка, как и папа, каждое утро и вечер заглядывает в почтовый ящик. И очень скоро, наступит день, когда он получит письмо и узнает о моём замечательном открытии».</i> Превращение третье: Конверт. Квадрат представил раскрытый конверт в дедушкиных руках и сразу почувствовал в себе уже знакомые изменения. Теперь ему не нужно было подходить к зеркалу: он был уверен, что превратился в Конверт... Задание к детям: Сделать «Конверт»
2	Чудо-соты	Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева. Учить объединять предметы по общему признаку: цвету. Развивать мелкую моторику рук.	Сказка: <i>«Простите, но это ещё не все секреты, - проговорил Мишик. – Я нашёл в игре геометрические фигуры: круг, овал, прямоугольник, трапецию и треугольник».</i> - Ну, это просто, - сказал Краб Крабыч... Задание к детям: 1. Каррчик-чертёжник. 2. «Знаток» геометрии.
3	Квадрат-Воскобовича 2х цветный	Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная). Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.	Сказка: С утра во дворе мальчишки играли в паровозики. Одним из «паровозиков» был его сосед. Квадрат схватил письмо и побежал во двор. - <i>Слышь, Паровозик, надо письмо дедушке отвезти.</i> - <i>Не могу, - ответил Паровозик, - паровозиков много, а семафором никто не хочет быть. Вот и сталкиваемся всё время.</i> Превращение третье: Семафор. -Давай, я буду, Семафором, - сказал Квадрат... Задание к детям: Сделать «Семафор»
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения
4	Чудо-соты	Учить определять количество (до 4) путём пересчёта; Учить объединять предметы по общему признаку: количеству. Развивать мелкую моторику рук.	Сказка: Друзья нашли в игре «Чудо соты» много секретов. Но послушайте, что хочет сказать Каррчик. - <i>Хватит секретничать, умники! Давайте стр-р-роить башню! Чур-р-р, я стр-р-рою первый этаж! И Каррчик взял целую соту...</i> Задание к детям: 1. Разноцветная башня.

2	Чудо-крестики №1	<p>Закреплять название геометрических фигур и форм предметов (круглая, квадратная, треугольная);</p> <p>Закреплять умение группировать геометрические фигуры по цвету и форме.</p> <p>Развивать мелкую моторику рук.</p>	<p>Сказка: Друзья любили складывать из камешков крестики. Один из двух частей, второй – из трёх, третий -из четырёх... Межвежонок Мишик сложил из крестиков башню. Башня была четырёхэтажной...</p> <p>Задание к детям: Головоломки Мишика (1). Конструирование модуля – «Башня».</p>
3	Квадрат-Воскобовича 2х цветный	<p>Закреплять названия геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).</p> <p>Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.</p>	<p>Сказка: Вообще-то Квадрату мама тоже не разрешала никуда со двора уходить. За двором начинался колючий кустарник, а ещё дальше рос густой лес. Но сегодня был не совсем обычный день, точнее совсем необычный...</p> <p>Превращение шестое: Мышка.</p> <p>«Превращусь-ка я в мышку», - решил Квадрат, и вскоре Мышка схватила зубами письмо и побежала...</p> <p>Задание к детям: Сделать «Мышку»</p>
4	Геоконт	<p>Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.</p> <p>Закреплять ориентировку в контрастных частях суток (день-ночь, утро-вечер).</p> <p>Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой -маленький, такой же).</p> <p>Закрепить правильное название треугольника.</p> <p>Развивать речь, пространственное мышление и мелкую моторику рук.</p>	<p>Сказка: Сегодня ночью на Поляне Золотых Плодов появилась волшебная геометрическая фигура. Она может становиться то большой, то маленькой ...</p> <p>А ещё эта фигура умеет путешествовать...</p> <p>Задание к детям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Сделать большой треугольник. 2.Сделать маленький треугольник 3. Сделать точно такой маленький треугольник, но в верхнем правом углу (нижнем левом и правом углу).
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения

МАРТ			
1	Шнур-затейник	Развивать мелкую моторику рук.	<p>Сказка: «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир».</p> <p>По городу Говорящих Попугаев пронёсся слух – знаменитый факир Филимон Коттерфильд показывает</p>
			<p>новую программу. Вскоре на Заглавной площади Города появилась афиша: <i>«Всемирно известный на весь Фиолетовый Лес факир Филимон Коттерфильд! Небывалые трюки! Опасные выражи! Дикие змеи становятся ручными! Невиданные узоры! Неслыханные цены! Смелчакам вход бесплатный»...</i></p> <p>Задание к детям: Стёжки-дорожки (13, 23)</p>
2	Чудо-соты	<p>Учить определять количество (до 4) путём пересчёта.</p> <p>Учить объединять предметы по общему признаку: количеству.</p>	<p>Сказка: Краб Крабыч, сидя на самом верху башни, огляделся вокруг и повторил загадочную фразу: <i>«Тысяча и один подарок».</i></p>
		Развивать мелкую моторику рук.	<p><i>- Ура! Я понял! – воскликнул Тимошка. – Это тысяча секретов в одном подарке.</i></p> <p><i>- Да, - задумчиво произнёс Мишик, - и тысяча фигурок из одного конструктора.</i></p> <p><i>- Опять вы за свои секреты! Давайте стр-р-роить дор-р-рожку! – возмутился Галчонок.</i></p> <p><i>- Даю задание, - подхватил Краб Крабыч. – Первая сота – целая, вторая – из двух частей... Какая сота следующая?</i></p> <p>Задание к детям: Тысяча и один подарок (продолжи дорожку Краб Крабыча и придумай свою)</p>
3	Фонарики	<p>Учить составлять группы из однородных предметов; различать понятия «много», «один».</p> <p>Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина); внимание, память, мелкую моторику</p>	<p>Сказка: Магнолик очень любит фонарики, которые ему подарили, и часто играет в них. Вот и сегодня он опять достал их и зажёл...</p> <p>Задание к детям: «Форма Фонариков».</p>
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения

4	Фонарики	Продолжать учить составлять группы из однородных предметов; различать понятия «много», «один». Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина). Развивать внимание, память, мелкую моторику.	Сказка: Сегодня утром Магнолик проснулся и вспомнил, какой удивительный сон он увидел. Он шёл по дорожке, вокруг горели его любимые фонарики. И в свете этих фонариков появлялись забавные фигурки... Задание к детям: Альбом фигурок.
АПРЕЛЬ			
1	Логоформочки №3	Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная). Учить сравнивать, анализировать и объединять части в целое. Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина). Развивать внимание, память, мелкую моторику.	Сказка: Сегодня Китёнок Тимошка вместе с друзьями получили посылку от Дракоши Лого. В посылке была любимая игра Дракоши... Задание к детям: Этап 1. Знакомимся с игрой.
2	Логоформочки №3	Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная). Учить сравнивать, анализировать и объединять части в целое. Учить различать пространственные направления от себя: вверху - внизу. Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина); Развивать внимание, память, мелкую моторику.	Сказка: Однажды наши маленькие друзья сидели и скучали. Вдруг, стук в дверь. Друзья открыли, а перед ними стоял Дракоша. Краб Крабыч спросил: <i>- Дракоша, откуда ты?...</i> Задание к детям: Этап 2. Играем в занимательные игры. «Вершки – корешки»
Неделя	Развивающая игра	Программное содержание	Методика проведения

3	Чудо-крестики	Развивать умение создавать предмет по схематическому изображению. Развивать мелкую моторику рук.	Сказка: <i>«Всего четыре крестика ... и тысяча фигурок»</i> , - задумчиво произнёс однажды Краб Крабыч и оказался прав. Друзья тут же стали складывать из разноцветных камешков кораблики, клоунов, сердечки... Китёнку Тимошке понравились большие схемы. Во-первых, детали хорошо просматривались. А во-вторых, прямо на схемах можно складывать фигурки – не ошибёшься... Задание к детям: Схемы Краб Крабыча (альбом фигурок)
4	Квадрат-Воскобовича 2х цветный	Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная).	Сказка: Квадрат снова стал самим собой. Он сидел среди колючего кустарника и, честно говоря, не знал, как оттуда выбраться. Особенно опасной Квадрату казалась веточка, что раскачивалась прямо над ним.
		Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.	Так и хотелось от её колючек защититься своими колючками... Превращение седьмое: Ёжик. Но где их взять? «А вот где», - догадался Квадрат и превратился... в Ёжика... Задание к детям: Сделать «Ёжика».
МАЙ			
1	Чудо-крестики	Учить группировать и воссоздавать из элементов плоские фигуры. Развивать мелкую моторику рук.	Сказка: Краб Крабычу очень понравились фигуры, которые друзья складывали вместе с ребятами, и он решил придумать новые. Но для того, чтобы фигур поместилось на листочке больше, он в этот раз нарисовал их маленькими. Но здесь же подумал: <i>«А смогут ли ребята собрать такие маленькие фигуры?... Да смогут, конечно же, смогут»</i> . И продолжал придумывать всё новые схемы...(Галчонок, ослик, опята...) Задание к детям: Альбом фигурок 1.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебный план

Занятия проводятся 1 раз в неделю с 1 сентября по 31 мая, первые три недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие. Один раз в год проводится развлечение для детей.

№	Тема	Количество занятий
1	Квадрат-Воскобовича двухцветный	7
2	Чудо-Крестики №1	6
3	Фонарики	3
4	Геоконт	3
5	Чудо-соты	4
6	Чудо-цветики	1
7	Ларчик (лепестки)	1
8	Кораблик «Брызг-Брызг»	1
9	Шнур-затейник	1
10	Логоформочки № 3	2
	Итого:	29

Режим работы

Возрастная группа	Количество занятий в неделю	Количество минут
вторая младшая	1	15

Структура занятий:

1. Пальчиковая гимнастика.
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

Первый этап освоения игр.

Для детей младшей группы применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Геоконт», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей.

Применяются, к примеру «Геоконт», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

3.2. Программно-методическое обеспечение

Направление	Педагогические технологии
<p>Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т.д.,)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Учебно-наглядные пособия</p>	<p>Игровой обучающий комплекс «Коврограф Ларчик» ООО «РИВ» «Развивающие игры Воскобовича В.В., 2010г.</p>
<p>Наглядно-дидактические пособия (альбомы, игры)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конструктор букв №3. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006. 2. Волшебная восьмерка №3. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006. 3. Геоконт Великан. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. (задания, дизайн) 2006. 4. «Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста». Сборник материалов по итогам I Всероссийской конференции. 5. «Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.» Сборник материалов по итогам II Всероссийской конференции. 6. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. 7. Альбом «Автосказка 1-4» 8. «Коврограф «Ларчик» 9. «Лепестки «Ларчик» (эталоны цвета) 10. «Кораблик «Брызг-Брызг»« Ларчик 11. «Геоконт «Мальш» 12. «Квадрат Воскобовича» 2-х цв. 13. «Чудо-Крестики 1» 14. «Чудо – Соты» 15. Альбом фигурок «Чудо – Соты» 16. «Фонарики» (с держателями) 17. «Логоформочки 3»

3.3. Организация предметно-пространственной развивающей среды

Фиолетовый Лес - сказочный мир, населенный волшебными персонажами. Сказки - это забавные приключенческие игровые ситуации. Дети становятся участниками таинственных событий, происходящих с персонажами сказки, в которых препятствиями служат логические и творческие задачи, а мотивацией их решения - участие в судьбе любимых игровых персонажей.

Почему лес должен быть *фиолетовым*? Фиолетовый цвет в интерпретации психологов - это цвет творчества, достаточно хорошо активизирует детское мышление. Он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже излечивает от бессонницы. С другой стороны, лес всегда вызывал в человеке особый интерес, подкупал своими тайнами и загадками. Манил и завораживал своей красотой. А еще в лесу живут звери и всяческие персонажи, о которых складывают легенды. Вот такая загадочная суть простой сенсорной, развивающей среды для Фиолетового леса.

Фиолетовый лес по В.Воскобовичу включает в себя различные игровые зоны. Фиолетовый лес состоит из нескольких сказочных областей: «Чудесная поляна», «Озеро Айс», «Город говорящих попугаев», «Страна Муравия», «Поляна чудесных цветов», «Ковровая полянка», «Чудоострова». Он населен удивительными персонажами, и даже мальчик Гео, с которым дети будут вместе путешествовать кажется таинственным принцем.

Сказочные персонажи

Среди героев есть постоянные – ключевые герои, с которыми ребенок проходит все испытания на протяжении всего путешествия. И есть герои, которые живут в игровых областях.

Самый главный герой – Волшебный мальчик Гео. С ним игроки пройдут лес от начала до конца. Гео очень похож на настоящего мальчика: он доверчив, смел, любит помогать другим и очень сообразительный.

На озере Айс ребят ждут приключения в компании Незримки Всюсь и хранителя Озера Айс. В городе говорящих попугаев ребят будут сопровождать попугаи Эник и Беник, они проводят игроков в особенный цирк, предложат поиграть в увлекательные игры-лабиринты и многое другое. В стране Муравии играющих ждет знакомство с королевой Мураной и с муравьем Мурашиком, на поляне чудесных цветов – с девочкой Долькой.

Отправившись в путешествие по ковровой Полянке, игроки познакомятся с гусеницами Фифой и Лопушком. И дальше-дальше к приключениям. Уникальность сказочной составляющей фиолетового леса в том, что можно использовать предлагаемые персонажи, или придумывать и «одушевлять» своих.

В работе с детьми 3-4 лет используются игры и пособия (ПРИЛОЖЕНИЕ 4).

ПОСОБИЕ «ЛЕПЕСТКИ ЛАРЧИК» в игровой форме помогает ребенку освоить цвета радуги (плюс белый), пространственное расположение и его смысловое отражение в речи (над, под, рядом, слева, справа). Пособие позволяет «выращивать» загадочные цветы: восьмицветики, двуцветики, четырехцветики т.д., при этом закрепляя умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер и так далее. Пособие подходит для коврографа «Ларчик» или любого коврового полотна.

ИГРА-КОНСТРУКТОР «ГЕОКОНТ»

Игра-конструктор «Геокоонт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышек. «Геокоонт» вводит детей в мир геометрии развивает мелкую моторику рук помогает изучать цвета, величины и формы ребенок учится моделировать, складывать схемы

по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить развивает психологические процессы малыша.

«КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА»

Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более. Следует отметить, что развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, бабушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои. «Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка: абстрактное мышление навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание

ГОЛОВОЛОМКА «ЧУДО-КРЕСТИКИ»

«Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». «Чудо-крестики» помогают ребенку освоить: цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать формируют понятия целое и части учится использовать схемы для решения поставленных задач.

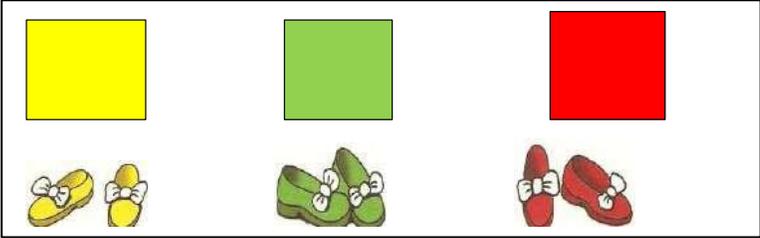
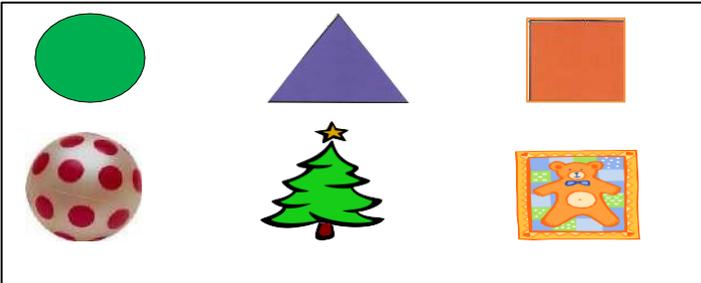
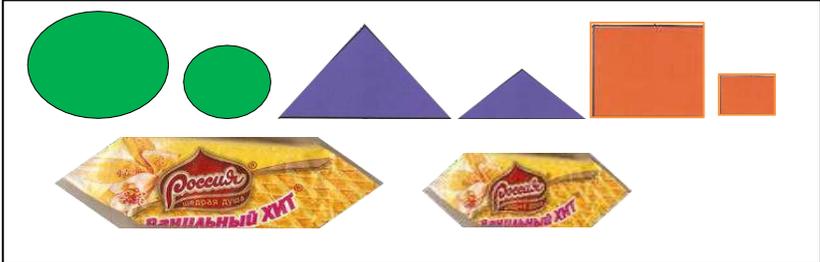
Кораблик «Плюх-Плюх»

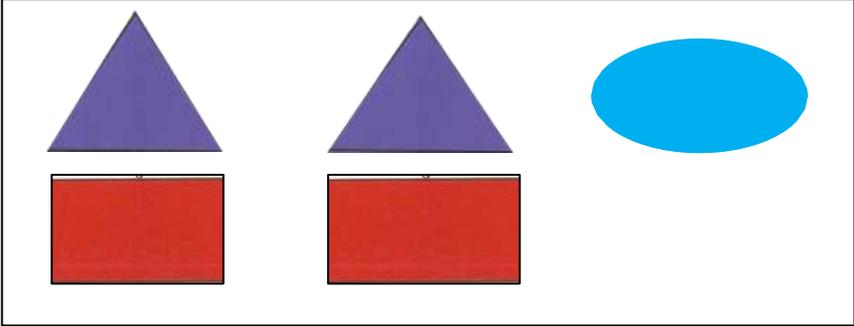
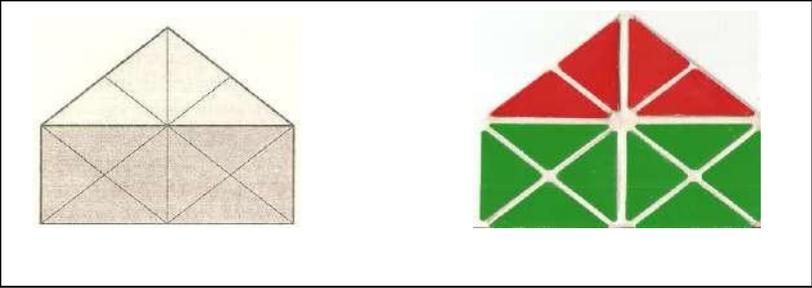
Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине. Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Воскобович, В.В. Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава, или Сказка об удивительном геоконте: методическая сказка. / В.В. Воскобович. – СПб., 2005.
2. Воскобович, В.В. Нетающие льдинки озера Айс, или Сказка о прозрачном квадрате: методическая сказка. / В.В. Воскобович. – СПб., 1997.
3. Воскобович, В.В. Тайна ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях квадрата: методическая сказка. / В.В. Воскобович. – СПб., 1997.
4. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
5. Носова, Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. – СПб., 2000. – ISBN 5-89814-066-2.
6. Харько, Т.Г., Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик». / Т.Г. Харько, В.В. Воскобович. – СПб., 2007.
7. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
8. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
9. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
10. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр

Диагностические задания

№ п/п	Название методики	Содержание
1.	«Башмачки Фифы»	<p>1. Взрослый расставляет на коврографе «Эталоны цвета».</p> <p>2. Взрослый предлагает ребенку прикрепить башмачки зеленого цвета к квадрату такого же цвета и т.д.</p> <p>Выполнил 2 балла. Не выполнил 1 балл.</p> 
2.	«Коробки для подарков»	<p>1. Взрослый выставляет на коврографе три картинки с изображением предметов (мяч, часы, елка).</p> <p>2. Взрослый раздает ребенку геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник).</p> <p>3. Взрослый предлагает ребенку выбрать геометрическую фигуру, прикрепить ее на коврографе под картинкой с изображением предмета, соответствующей геометрической фигуре.</p> <p>Выполнил 2 балла. Не выполнил 1 балл.</p> 
3.	«Конфеты»	<p>1. Взрослый раздает ребенку большие и маленькие геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник).</p> <p>2. Взрослый предлагает ребенку разделить конфеты (разных размеров) для Фифы большие, для Лопушка – маленькие.</p> <p>Выполнил 2 балла.</p> 

4.	«Подарок»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Взрослый прикрепляет на коврографе геометрические фигуры (два треугольника, один овал, два прямоугольника). 2. Взрослый предлагает ребенку сделать из геометрических фигур красивые бусы (чередовать фигуры). <p>Выполнил 2 балла. Не выполнил 1 балла.</p> 
5.	«Домик Друзей»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Взрослый на коврографе располагает схему складывания домика, из двухцветного квадрата (квадрата Воскобовича). 2. Взрослый предлагает ребенку конструировать домик. <p>Выполнил 2 балла. Не выполнил 1 балла.</p> 

**Диагностическая карта по разделу «Первые шаги в математику»
через развивающие игры В.В.Воскобовича
начало (конец) _____ уч. года**

№ п/п	ФИ ребёнка	Свойства	Отношения	Сохранение количественных величин	Последовательность действий	Числа и цифры
		<p>Называет геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник («Геоконт», «Логоформочки 3»))</p> <p>Имеет представление о форме и размере фигуры (Квадрат Воскобовича)</p> <p>Относит фигуры разного размера, цвета, вида к определённой группе фигур («Чудо-крестик 1»)</p> <p>Устанавливает связь между предметами по соотносимым свойствам – цвету, размеру, форме («Геоконт», «Логоформочки 3»)</p> <p>Определяет отношение предметов по размеру, форме, расположению, удалённости («Логоформочки», «Прозрачный квадрат»)</p> <p>Умеет сопоставлять два предмета с целью выявления соответствия или несоответствия по количеству, составлению пар («Чудо-соты»)</p> <p>Умеет ориентироваться в пространстве и времени («Игровизор», «Квадрат Воскобовича»)</p> <p>Неизменность и обобщение количественных групп (3-5 предметов) («Чудо-крестик 1»)</p> <p>Имеет представление о различиях в размере, цвете, форме («Чудо-соты», «Чудо-крестик 1»)</p> <p>Последовательность выполнения игровых действий по условному знаку - стрелке («Шнур-затейник»)</p> <p>Имеет представление о порядке расположения предметов, геометрических фигур («Прозрачный квадрат»)</p>				<p>Умеет отсчитывать до 4</p> <p>Умеет называть числа и отражать их в речи</p>
1.						
2.						

Условные обозначения:

3 балла – высокий уровень, 2 балла- средний уровень, 1 балл- низкий уровень

КРИТЕРИИ:

Высокий. Ребенок выделяет и называет несколько свойств предметов, находит предмет по указанным свойствам, сравнивает и обобщает. Самостоятельно выявляет отношения равенства и неравенства путем практического сравнения, зрительного восприятия, пользуется словами: *больше чем...*, *короче чем...* Выражает в речи временные и пространственные отношения между предметами. Видит неизменность количества на группах в 3-4 предмета, сам раскладывает их по-иному, обобщает по количеству, сосчитывает. Активно пользуется числами, словами «сначала», «потом»; поясняет последовательность действий. Инициативен, проявляет интерес к играм на видоизменение фигур, составление силуэтов.

Средний. Ребенок называет форму предметов, геометрических фигур, группирует их. Правильно располагает предметы с целью сравнения по количеству, размеру. При определении результатов сравнения допускает ошибки, исправляет их по просьбе взрослого. Затрудняется пояснить свои действия; осуществляя заданную последовательность (цепочку) игровых или практических действий, допускает ошибки.

Низкий. Ребенок выделяет идентичный предмет (находит такой же), называет, отвечает на вопросы взрослого о размере, форме предмета. Сравняет, выделяет некоторые отношения, в основном количественные, только по подсказке взрослого.

На вопрос, заданный после изменения расположения 3-4 предметов: «Их столько же или стало больше?» - не отвечает или дает неправильный ответ.

КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 1 ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОВОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

1. Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная).
2. Учить ориентироваться в контрастных частях суток.
3. Учить понимать вопрос «Сколько?», различать понятия и при ответе пользоваться словами «много», «один».
4. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный;
геометрические фигуры: трапеция, прямоугольник;
картинки по теме беседы (дом деревенский, дом городской).

Ход игры.

1. Оргмомент

-Ой, ребята, куда это мы попали? А попали мы в необычный лес, фиолетовый.

«Фиолетовый наш лес –

Полон сказок и чудес.

Там живёт героев много,

Каждый в области своей.

- Перед нами **Чудесная Поляна Золотых плодов**. Давайте посмотрим, кто же нас здесь встречает?

- Ой, а это мальчик Гео и ворон Метр – они друзья. Но Ворон Метр знает какую-то тайну, но раскрыть её не хочет. А предлагает нам послушать сказку о необычном квадрате.

- Давайте, ребята послушаем сказку, может нам удастся раскрыть тайну Ворона Метра.

(по очереди выставляются геометрические фигуры: прямоугольник, трапеция и квадрат)

2. Чтение сказки «Превращение первое: «Домик»:

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка – Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырёхугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться до него, надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

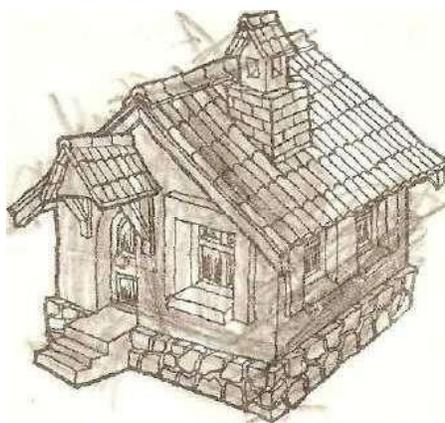
Дедушка Четырёхугольник часто писал им письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо, в котором дедушка спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. *«Интересно, а кем я могу стать?»* - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. *«Всюду одинаковый и ничем не примечательный,* - подумал про себя Квадрат. - *То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком»*. Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел **ДОМИК**. Ко-

нечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

3. Физминутка.

Что за домик во дворе
Наш Квадратик увидал?
Он высокий и широкий,
Он красивый и нарядный.
Ночью в доме дети спят,
Сны приятные глядят,
Утром быстро просыпаются и,
Конечно, умываются,
А потом бегут играть,
Наш Квадратик складывать.



4. Задание к детям.

- Ребята, кто скажет, а какие дома бывают? (*высокие, городские, каменные, низкие, деревенские, деревянные*).

(*Воспитатель выставляет картинки по теме беседы*).

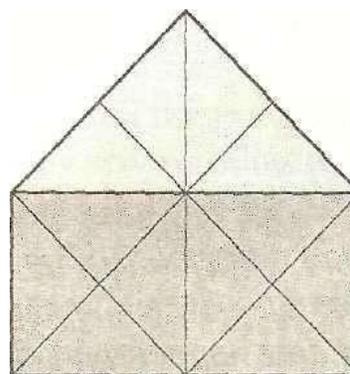
- Ребята, вспомните, что есть у дома? (*крыша, окна, двери*)

- Давайте рассмотрим: какого цвета квадрат? (с одной стороны – зелёный, с другой – красный)

- Посмотрите, а какой он послушный – выполняет каждое желание наших пальчиков.

(*По образцу воспитателя - ребята сами складывают квадрат пополам, сгибают сначала один уголок, другой и т.д.*)

- Молодцы, а теперь попробуем сложить из квадратика



ДОМИК.

- Ах, какие красивые у вас получились домики.

- Артур, что это? (*Это крыша*) А какого она цвета? (*зелёная*)

- Сколько домиков у нас? (*много*)

- А у Кати? (*один*)

5. Итог занятия.

- Ребята, кто сегодня встретился нам на Чудесной Поляне Золотых Плодов?

- С какой игрой мы познакомились?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 2

ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

1. Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (квадратная, треугольная).
2. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вниз, вверх, вправо, влево.
3. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный;

Ход игры.

1. Оргмомент

- Ребята, ой кто-то там стучится.

- Да это же наш Квадрат. Он что-то хочет мне сказать. Сейчас послушаю.

- Ребята, Квадрат говорит, что на прошлом занятии он забыл вам сказать, как его зовут.

- Не переживай квадрат, сейчас мы это дело поправим.

Игра «Давайте познакомимся»

(Воспитатель подходит к каждому ребёнку, и тот называет своё имя, а в конце воспитатель называет имя Квадрата Воскобовича, - Квадрат-трансформер.)

- Ребята, Квадрат спрашивает, а вы ему друзья?

- Он мне сказал, что раз мы ему друзьями, то он хочет рассказать нам ещё одну сказку.

2. Чтение сказки «Превращение второе: «Конфета»:

- «Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце, - подумал Квадрат. - Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление бабушке».

И тут Квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую нарядную ёлку и почему-то большую конфету... Она висела ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть хуже их. «Вот бы мне стать конфетой» - подумал Квадрат. Снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела **КОНФЕТА**.

На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

3. Физминутка.

Кто с Квадратом подружился,

Тот сегодня убедился,

Что волшебный наш квадрат,

Всем ребятам очень рад.

Не сидит Квадрат на месте,

И играть он хочет вместе,

Любит бегать вверх и вниз,

Влево - вправо – улыбнись!

Уголки свои он сложит,

В этом мы ему поможем,

А теперь мы отдохнём

И попрыгаем вдвоём.

4. Задание к детям: Сделать «Конфету».

- Ребята, положите перед собой квадратики и обведите его указательным пальчиком правой руки, а глаза пусть внимательно следят за пальчиком (воспитатель говорит, а ребята выполняют – «пальчик побежал направо, обогнул уголок, опустился вниз, обогнул уголок, побежал влево, обогнул уголок, поднялся вверх»)

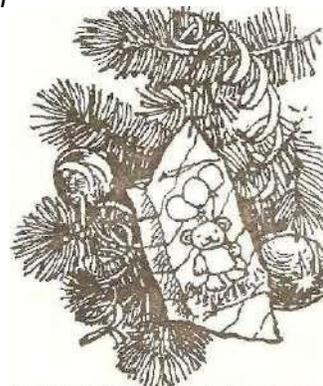
- Устали? Нет? Тогда попробуйте сами, без подсказки, обежать квадрат, но в другую сторону, вслух проговаривая свой путь.

- Молодцы! А сейчас попробуем сделать **КОНФЕТУ**.

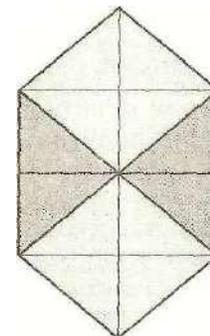
5. Итог занятия.

- Молодцы! Кто помнит, как зовут квадрат?

- А в кого сегодня превращался квадрат?



на
не
рат и



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 3

ТЕМА: ГОЛОВОЛОМКА «ЧУДО-КРЕСТИКИ №1»

Цели:

1. Учить группировать геометрические фигуры по цвету и форме (квадратные, круглые, треугольные);
2. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Оборудование:

Головоломка «Чудо-крестики №1»

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Ребята, посмотрите перед нами Голубое Море. А на берегу моря лежат разноцветные камешки, необыкновенной формы: круглые, квадратные, треугольные. Эти фигуры Китёнок Тимошка собрал и привёз для своих друзей.
- А вот и они. Давайте познакомимся с ними.
- Галчонок Каррчик – любит играть с кругами и квадратами, Медвежонок Мишик – решает головоломки, умный Краб Крабыч – придумывает загадки, а Пчёлка Жужжа, как настоящая художница, «рисует» картины и портреты друзей.

2. Игра «Собери по цвету»

- Ребята, я знаю, что Пчёлка Жужжа очень любит жёлтый цвет. Давайте соберём камешки жёлтого цвета и подарим их Пчёлке Жужже.
- Краб Крабыч любит красный цвет. Какого цвета камушки ему подарим?
- Медвежонок Мишек, а какого цвета подарить тебе камушки? (синие)
- Какого цвета камушки у нас остались? (зелёные)

3. Игра «Сложи крестик»

- Нашим друзьям так нравились камушки, и они предлагают нам с ними поиграть. Давайте сложим камешки в ячейки.
- Что же получилось? Что это? (это крестики)
- Эта игра так и называется «Чудо-крестики».

4. Физминутка.

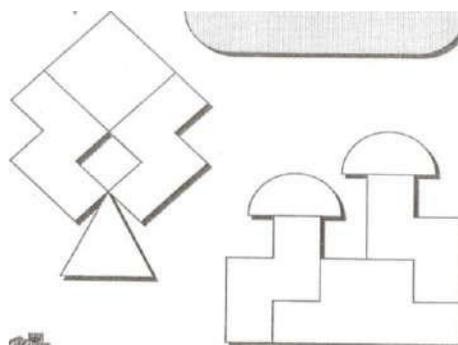
Китёнок Тимошка к нам в гости пришёл,
Игру интересную он в море нашёл.
Предлагает сегодня и нам поиграть,
С разноцветными камушками поскакать.
Камешки вправо, камешки влево, вверх, и вниз,
Ждёт впереди нас огромный сюрприз.

5. Игра «Сделай, как я».

- Ребята, а эти камешки волшебные. Из них можно составлять различные предметы.
- Догадайтесь, что это?
- Правильно, молодцы, ребята!
- Китёнку Тимошке очень нравятся такие большие схемы, которые придумывает Краб Крабыч.
- Во-первых, детали хорошо просматриваются. А во-вторых, прямо на схемах можно складывать фигурки, не ошибёшься.
- Ребята, давайте и мы соберём.

6. Итог занятия.

- Ребята, с какую игру подарил нам Китёнок Тимошка?



- Какие предметы мы сегодня собрали из фигурок.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 4

ТЕМА: ГОЛОВОЛОМКА «ЧУДО-КРЕСТИКИ №1»

ЦЕЛИ:

1. Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (круглая, квадратная, треугольная);
2. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Оборудование:

Головоломка «Чудо-крестики №1»

Ход игры.

1. Оргмомент

- Здравствуйте, ребята, я очень рада видеть вас в нашем Фиолетовом Лесу.
- Ой, кто это тут спрятался?
- Да это же Галчонок Каррчик. Он плачет .
- Что случилось? (*Галчонок Каррчик не смог сложить из своих камешков крестик. Зато он сумел сложить второй кружок*).

2. Чтение сказки.

- Каррчик не плач, а мы с ребятами не знаем, как это у тебя получилось. Научи нас.
- Правильно Молодцы, ребята.
- Сравните, одинаковые ли кружки по размеру. Положите два полукруга на целый круг.
- Молодцы!

А сейчас Каррчик решил сложить два одинаковых квадрата. Сначала он нашел целый квадрат, положил на него прямоугольник и...

- Сможет ли Каррчик сложить второй квадрат?
- Какой фигуры ему не хватает?

Каррчик взял круг, квадрат, треугольник, прямоугольник и положил их перед собой. Все фигуры были разноцветными. Как запомнить цвет каждой фигуры?

- Ребята, а можно подобрать игрушки или предметы точно такого же цвета. Посмотрите и скажите, что у нас в Фиолетовом Лесу зелёное? (*красное, жёлтое, синее...*)

3. Физминутка.

1,2,3,4,5,

Галчонок сможет нас посчитать.

Отдыхать умеет тоже.

Здесь ему мы все поможем:

Руки за спину положим,

Голову поднимем выше

И легко, легко подышим.

4. Задание к детям.

- Ребята, а Жужа тоже пришла на помощь своему другу. Она принесла свои любимые краски «Радуга» и все фигуры разложила по этим цветам.

- Ребята, давайте раскрасим фигуры на рисунке в такие же цвета, как в игре.

Краб Крабычу понравилась игра Каррчика с фигурами. Ему захотелось придумать свою. Он сгреб все фигуры своей клешней в маленький мешочек. Теперь каждый, не глядя, должен был назвать фигуру, которую достанет.

Игра «Определи на ощупь»

5. Итог занятия.

- Какую фигуру сумел собрать Галчонок Каррчик?

- Какую игру придумал Краб Крабыч?
- До свиданья Фиолетовый лес, жди нас?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 5 ТЕМА: ГОЛОВЛОМКА «ФОНАРИКИ»

Цели:

1. Развивать умение видеть общий признак предметов группы.
2. Учить понимать вопрос «Сколько?», при ответе пользоваться словами «много», «один».
3. Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький).
4. Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина).
5. Развивать внимание, память, мелкую моторику рук.

Оборудование:

Головоломка «Фонарики»

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Ой, ребята, что это? (фонарик)
- А кто знает, зачем он нужен.
- Сегодня к нам в гости пришёл Нолик Магнолик и принёс новую игру, она так и называется «Фонарики».

2. Рассказывание сказки.

Магнолику на день рождения подарили фонарики. Они очень красивые: зелёные и красные. И по размеру были разные. Одни большие, другие – маленькие

- Достаньте все детали зелёного цвета.
- Детали какого цвета, остались у вас? (*красные*)

Сначала Магнолик зажёт маленькие фонарики.

- Ребята, положите на игровое поле все маленькие фонарики. Какого они цвета? (*зелёные*)

Затем большие... Большие фонарики загорелись ярко зелёным цветом.

- Какого цвета фонарики у вас остались? (*красные*)
- Положите маленькие красные фонарики в большие фонарики.
- Молодцы! У вас получились двухцветные фонарики.

3. Физминутка.

Мы сейчас пойдём направо,
А потом пойдём налево,
В центре круга соберёмся.
И на место к Магнолику вернёмся.

4. Задание для детей.

Магнолику очень нравились большие фонарики. Они становились то одноцветными, то двухцветными.

- Сделайте так, чтоб фонарики стали одноцветными.
- Какого они цвета (*зелёные*).
- А сейчас Магнолик хочет, чтоб фонарики стали двухцветными. Какого они цвета (*зелёно-красные*)

Игра «Чего не стало» (Воспитатель по очереди убирает, то зелёные, то красные, то маленькие, то большие «фонарики»)



5. Итог занятия.

- Как называется игра, которую Магнолику подарили на день рождения?
- Какие там фонарики?
- Молодцы! Магнолик будет вас ждать в гости.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 6

ТЕМА: ГОЛОВОЛОМКА «ЧУДО-КРЕСТИКИ №1»

Цели:

1. Учить осваивать геометрические фигуры и формы предметов (круглая, квадратная, треугольная);
2. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Оборудование:

Головоломка «Чудо-крестики №1»

Ход игры.

1. Оргмомент.

*«Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,
Я стучу, стучу, стучу,
Я лечу, лечу, лечу,
Опоздать я не хочу».*

- Внимание, внимание! Начинается игра.

Игра «Назови транспорт»

2. Рассказывание сказки:

Китёнок Тимошка мечтает стать машинистом и работать на железной дороге. Он даже из крестиков составил поезд.

- Внимание состав отправляется:

Первый вагончик – это целый крестик,

Второй вагончик – это крестик с квадратом,

Третий вагончик- это крестик с треугольником.

Последний четвёртый вагон – оставшийся крестик.

Китёнок любит говорить: «Хвостом махну, любой крестик соберу»

- А мы ребята можем?

- Молодцы! Но перед трудным заданием, надо хорошо отдохнуть.

3. Физминутка.

На ромашку у ворот

Опустился вертолёт –

Золотистые глаза,

Кто же это? (*стрекоза*)

4. Задание к детям:

Головоломки Мишика (2). Конструирование модуля – «Поезд».

5. Итог.

- Кем мечтает стать Мишик?

- Какой транспорт составил Медвежонок из крестиков?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 7

ТЕМА: ГОЛОВЛОМКА «ГЕОКОНТ»

Цели:

1. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
2. Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (большой-маленький).
3. Познакомить с таким свойством резинки, как упругость.
4. Развивать речь, пространственное мышление и мелкую моторику рук.

Оборудование: «Геокоонт»»

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Ребята, Малыш Гео решил принести нам игру, которая называется «Геокоонт». Эта игра названа в честь него.
- Посмотрите, на что похожа эта игра?
- Что на ней есть интересного?
- А вот как в неё играть нас научит Малыш Гео.

2. Рассказывание сказки.

На Чудесной Поляне Золотых Плодов появились паутинки. Эта паутинки необычные – они волшебные. Паутинки умеют растягиваться...

- Давайте, ребята, попробуем растянуть резинки.
- А ещё они умеют превращаться в разные геометрические фигуры. Например, в большой квадрат, маленький ...
- Давайте построим большой квадрат.
- Молодцы!

3. Физминутка.

Руки вверх, в кулачок,
Разжимаем и на бочок,
Руки в стороны, в кулачок,
Разжимаем и на бочок.
Руки вниз в кулачок,
Разжимаем и на бочок.

4. Задание к детям:

Сделать маленький квадрат.

- Посчитайте сколько у квадрата уголков.
- Какой он?

Игра «Назови фигуры»

(Воспитатель на Геоконте делает квадраты в разных местах, а дети угадывают, место, где находится этот квадрат)

5. Итог.

- Как называется игра, которую принёс нам Малыш Гео?
- Какую фигуру мы собирали?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 8 ТЕМА: ГОЛОВОЛОМКА «ГЕОКОНТ»

Цели:

1. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
2. Учить определять равенства и неравенства предметам по контрастным признакам (такой же).
3. Закрепить правильное название квадрата.
4. Развивать речь, пространственное мышление и мелкую моторику рук.

Оборудование: «Геокоонт»»

Ход игры.

1. Оргмомент.

Ребята, отгадайте загадку:

«Как зовут меня, скажите,

И фигуру назовите.

Все четыре стороны

У меня они равны».

Игра «Найди все квадраты»

*(В Фиолетовом Лесе разложены геометрические фигуры:
квадраты, треугольники и круги)*

2. Рассказывание сказки:

О, чудо! На Поляне Золотых Плодов появилась паутинка-квадрат маленького размера! ...

3. Физминутка.

рыг, скок, прыг, скок,

Прибежали на лужок,

Прибежали на лужок,

Сели с Гео мы в кружок.

Руки поднимаем,

Руки опускаем.

В Геокоонт с другом поиграем.

4. Задание к детям:

1. Сделать маленький квадрат в верхнем левом углу.

2. Сделать точно такой же маленький квадрат, но в верхнем правом углу (нижнем левом и правом углу).

5. Итог.

- Кто сегодня приходил к нам в гости?

- Как называется игра у Малыша Гео?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 9 ТЕМА: «ЧУДО-СОТЫ»

Цели:

1. Учить соотношению целого и части.
2. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
3. Развивать внимание, память и мелкую моторику рук.

Оборудование: «Геокоонт»

Ход игры.

1. Оргмомент.

«Давным-давно, три дня тому назад,

*Позавчера, со вторника на ужин,
Друзья собрались в ИГРОГРАД,
На день рожденья к пчёлке Жуже.*

Сели на берегу и приуныли. Китёнка Тимошки всё не было. А ведь он обещал привезти с Чудо-острова какой-то необычный подарок для Жужи.

И вдруг на горизонте появился фонтанчик. Ура! Это Тимошка с новой игрой. Интересно, какая она? ...

2. Рассказывание сказки.

«Эта игра похожа на радугу - сказал китенок Тимошка. «Кар-р-р бы не так! - заспорил Галчонок Каррчик. - Это – чудо-ковр-р-рик». "Простите, но, по-моему, это чудо-пирог», - сказал Медвежонок Мишик.

- Ребята, а на что похожа эта игра по-вашему?

Игра «На что похоже?».

Спорили, спорили друзья и нечаянно уронили игру. Она рассыпалась на части. Как ее собрать? За дело взялся Краб Крабыч. Он подумал немного и произнес загадочную фразу: «Одна лапа - один цвет». Затем, аккуратно действуя своими клешнями, разложил детали по цветам. Каррчику, для проверки, он велел назвать все цвета, а Мишику - сосчитать и сравнить количество всех частей.

- Ребята, давайте и мы попробуем сделать так же.

Игра «Собери соты»

3. Физминутка.

К озеру быстро мы спустились,

Наклонились и умылись –

Вот как славно освежились!

А теперь поплыли дружно

Делать так руками нужно:

Вместе раз – это брасс,

Одной рукой – это кросс.

Все, как один,

Плывём, как кит.

Вышли на берег крутой

И отправились домой.

4. Задание к детям: Серия Тимошкины игры:

Пока Медвежонок Мишик считал детали, Тимошка в сторонке что-то складывал: *«Ура! Я разгадал секрет. Если собрать все части одного цвета - получится одна целая ... «Сота!»*

- подсказал Мишик.

- *А если собрать пять сот вместе, получится...».*

- *«Улей!»* - воскликнули друзья хором.

- Ребята, давайте, и мы попробуем собрать все соты в «улей».

Игра «В чём секрет».

5. Итог.

- Кто привёз друзьям игру?

- Как она называется?

- Молодцы, до новых встреч!

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 10

ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

1. Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).
2. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вниз, вверх, вправо, влево
3. Учить понимать вопрос «Сколько?», различать понятия и при ответе пользоваться словами «много», «один».
4. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный;

Ход игры.

1. Оргмомент

- Здравствуйте, ребята. Сегодня я хочу загадать загадку, а вы слушайте внимательно и попробуйте отгадать:

«Как называется мышь, которая летает?»

- Молодцы! Но загадала, я её не случайно. Если посмотреть на наш Квадрат, то можно догадаться...

- Кто скажет, что сегодня может случиться с квадратиком? (**он превратится в летучую мышь**)

- Правильно, а вот как мы узнаем, если послушаем сказку.

2. Чтение сказки: «Превращение третье: «Летучая мышь»

«Что же это получается?» - размышлял Квадрат.

- Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету.

А если я захочу стать, - Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться,

- ну, например, летучей мышью».

- Да, - сказал он себе более решительно,

- хочу превратиться в летучую мышь.

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале

ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ.

Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату **очень захотеть**, и он может превратиться, во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было, о чем написать бабушке в письме.

3. Физминутка.

В Фиолетовом лесу звери разные живут,

Поиграем, угадаем, как кого зовут.

Этот - ходит косолапо, ест мёд большою лапой,

Этот - скачѐт быстро ловко, уши длинные торчком,

А про хитрую плутовку, ничего я не скажу

Только как передвигается - покажу.

есть ещё в лесу зверѐк, ночью он летает,

На мышку похож, и ребята его знают.

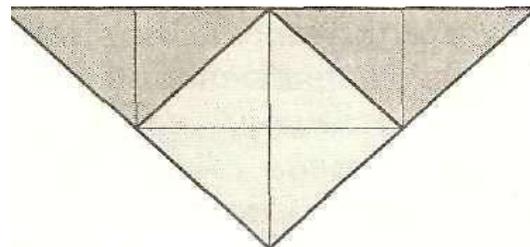
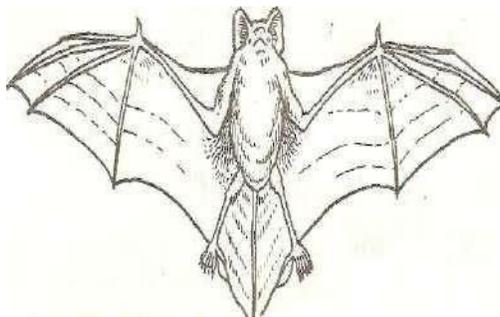
4. Задание к детям: Сложить «Летучую мышь».

- А сейчас попробуем сложить из квадрата ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ.

- Сколько летучих мышей у нас получилось? (*много*)

- А сколько у Насти? (*одна*)

- Какую фигуру напоминает ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ? (*Треугольник*)



- Молодцы! А теперь обведите треугольник указательным пальцем. Вы уже умеете это делать. При этом, проговаривая, куда движется указательный пальчик (*побежал пальчик направо, обогнул уголок, побежал вниз, обогнул уголок, побежал наверх, и снова обогнул уголок*)

- Сколько уголков пробежали? (*три*)

5. Итог занятия.

- Кто скажет, каких животных мы сегодня вспомнили?

- В кого превратился в сегодняшней сказке КВАДРАТ?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 11

ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

1. Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).
2. Учить ориентироваться в контрастных частях суток (утро-вечер).
3. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный;

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Ребята, что это лежит на столе? (*письмо*)

- А как вы думаете от кого оно?

- А пришло оно от нашего Квадратика. Послушайте, что он пишет.

«Ребята, сегодня я прийти к вам не смог, поэтому сказку я написал в письме».

Что же интересно случилось? Давайте скорей прочитаем сказку, может, всё поймём.

2. Чтение сказки «Превращение четвёртое: «Конверт»:

Квадрат радостный ходил по комнате. *«Дедушка, как и папа, каждый день заглядывает в почтовый ящик. И очень скоро, наступит день, когда он получит письмо и узнает о моем замечательном открытии».*

Квадрат представил раскрытый конверт в дедушкиных руках и сразу почувствовал в себе уже знакомые изменения. Теперь ему не нужно было подходить к зеркалу: он был уверен, что превратился в **КОНВЕРТ**.

«А почему бы мне самому не написать дедушке письмо? Прямо сейчас?» Он взял чистый лист бумаги и написал:

«ДАРАГОЙ ДЕДУШКА ЧИТЫРЕУГОЛЬНИК. СЕВОНЯ Я ЗДЕЛАЛ АТКРЫТИЕ. ЕСЛИ Я ОЧЕНЬ ЗАХАЧУ ТО МАГУ СТАТЬ КЕМ ЗАХАЧУ И ЧЕМ ЗАХАЧУ. ТВОЙ ВНУК КВАДРАТ»

Теперь Квадрат задумался над тем, как отправить письмо.

- Ребята, оказывается, наш Квадрат превратился в конверт, и теперь думает о том, как можно отправить письмо.

- Кто знает, как можно отправить письмо? (*можно пойти на почту и сбросить его в почтовый ящик*)

3. Физминутка.

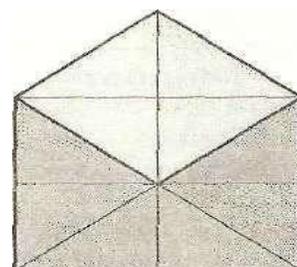
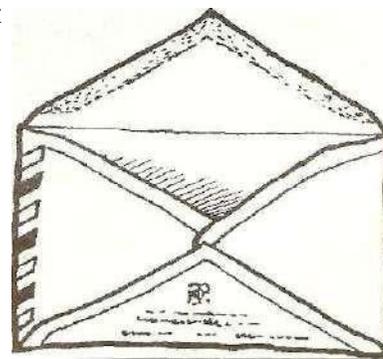
Тихо падает снежок, на полянку, на лужок.

Вышли дети погулять и снежками поиграть.

Раз, два, раз, два – вот и кончилась игра.

4. Задание к детям: Сложить «Конверт».

- Ребята, давайте сложим конверт, в которого превратился наш замечательный Квадрат.



- Какая форма у конверта? (*квадратная*)
- А какой формы верхняя, зелёная часть у конверта? (*треугольная*)
- Наш Квадрат не знает когда лучше отправить письмо дедушке. Давайте ему поможем, поиграем в игру «Утро, день, вечер, ночь»

Игра «Утро, день, вечер, ночь»

- Ну, теперь наш Квадрат сам решит, когда лучше отправить письмо дедушке.

5. Итог занятия.

- А нам пора возвращаться в группу.
- Только вот Квадрат забыл в кого он сегодня превратился?
- Сколько частей у конверта? (*две*)
- Какие части у конверта? (*квадратная и треугольная*).

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 12

ТЕМА: «ЧУДО-СОТЫ»

Цели:

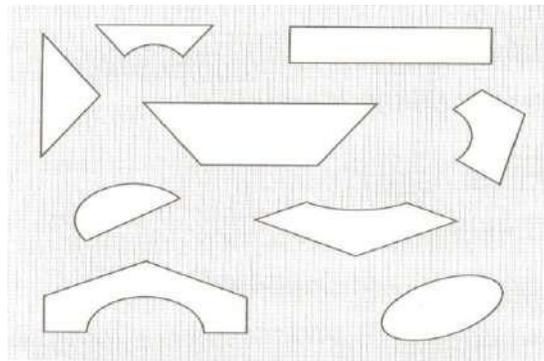
1. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
2. Учить объединять предметы по общему признаку: цвету.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: «Чудо-соты»

Ход игры.

1. Оргмомент.

-Здравствуйте, ребята. Мишик предлагает нам поиграть в игру.



Игра «Назови фигуры»

- Молодцы, справились. А сейчас, друзья расскажут вам секрет про игру «Чудо-соты».

2. Рассказывание сказки.

«Простите, но это ещё не все секреты, -

проговорил Мишик. – Я нашёл в игре геометрические фигуры: круг, овал, прямоугольник, трапецию и треугольник».

- Ну, это просто, - сказал Краб Крабыч... - А попробуй найти не круги, не овалы, не треугольники, не четырехугольники!». (Подсказка: это многоугольники).



У Пчёлки Жужжи скоро день рождение и все друзья, стали думать что ей подарить. Каррчик сказал: «Что дар-р-рить? Пир-р-роги? Кар-р-ртину? Кар-р-рамель? Неинтер-р-ресно! Лучшие чер-р-ртеж. Это серьёзный подарок! Пожалуйста!»

- Это Чертеж Каррчик сделал, но одну деталь забыл нарисовать.

- Какую? (Подсказка: разложите детали на листе и вы увидите, какой из них не нашлось места.)

- Сосчитайте одинаковые. Сколько их?

3. Физминутка.

Каррчик играет на баяне,

Поиграть спешит тебе.
Если станешь помогать,

Тимошка – та на барабане,
Ну, а Жужжа на трубе

Будем вместе мы играть.

4. Задание к детям: «Знаток» геометрии

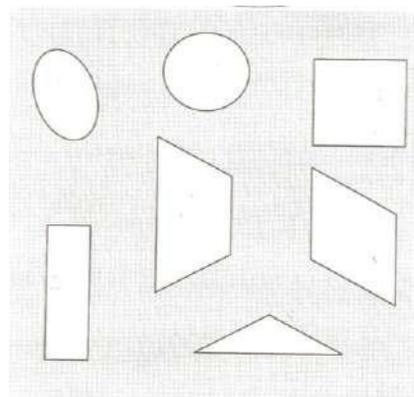
Подумаешь, забыл одну детальку! Зато я знаю все-все гер-р-метр-р-рические фигур-р-ры: кр-р-рюк, завал, пр-р-ростогольник...Ну и так далее. Могу их подар-р-рить. Пожалуйста, кар-р-р...

«Знаток» геометрии.

- Ну и подарок! Разве бывают такие ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ фигуры?
- Помогите Каррчику назвать их правильно.
- Сравните размеры деталей с рисунком.
- Какие больше, какие меньше?
- Каких геометрических фигур нет в нашей игре?
- Можно ли их сложить из деталей?

5. Итог.

- Какие подарки придумал Каррчик для Жужжи?
- До свиданья.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 13 ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

1. Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).
2. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный;
Макет светофора

Ход игры.

1. Оргмомент

- Ребята, что это? (светофор)
- Откуда он появился?
- А! Наверное, это наш друг – Квадратик, опять хочет рассказать нам какую-то сказку?
- Давайте, послушаем.

2. Чтение сказки «Превращение пятое: «Семафор»:

Во дворе мальчишки играли в паровозики. Одним из «паровозиков» был его сосед. Квадрат схватил письмо и побежал во двор.

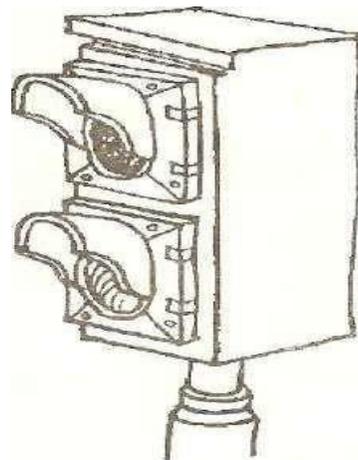
- *Слышь, Паровозик, надо письмо дедушке отвезт*
- *Не могу, - ответил Паровозик, - паровозиков много, а семафором никто не хочет быть. Вот и сталкиваемся все время.*
- *Давай, я буду Семафором, - сказал Квадрат.*
- *Ну, тогда другое дело.*

Паровозик схватил письмо и помчался в конец двора. СЕМАФОР еле поспевал за ним. Вдруг Паровозик резко затормозил.

- *Все, - сказал он, - дальше не могу, дальше - ремень.*
- *Какой ремень? - не понял Квадрат.*
- *Мама так говорит, - пояснил Паровозик, - со двора убежишь - ремня получишь. - Он вернул Квадрату письмо, выпустил пар и - «чух-чух-чух» - побежал обратно.*

3. Физминутка.

Что такое семафор – это наш ведь светофор,
Он даёт дорогу детям, на «зелёный» - проходи,



Если «красный» загорелся, терпеливо стой и жди.

Даже в Фиолетовом лесу, герои порядок знают,

И правила дорожные выполняют.

(воспитатель по очереди показывает «Зелёный свет светофора» - дети маршируют, «Красный» - стоят на месте)

4. Задание к детям: Сложить «Семафор».

- Ребята, попробуйте, сложите квадрат пополам.

- Да это можно сделать по-разному.

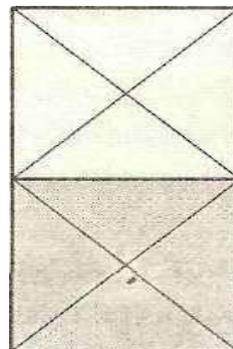
- Это получился наш семафор. Какую геометрическую фигуру он напоминает? *(прямоугольник)*

- Правильно.

Игра «Сложи фигуру»

- А сейчас поиграем: я буду показывать вам фигуру, а вы складывать её из квадрата. Договорились? Начинаем.

(воспитатель показывает по очереди, квадрат, треугольник, прямоугольник),



5. Итог занятия.

- Кто подскажет мне, в какую фигуру превратился Квадратик сегодня?

- Кукую геометрическую фигуру, она напоминала?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №

14 ТЕМА: «ЧУДО-СОТЫ»

Цели:

1. Учить ориентироваться в пространственных направлениях: вверху, внизу, справа, слева.
2. Учить объединять предметы по общему признаку: цвету.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: «Чудо-соты»

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Здравствуйте, ребята. Сегодня Каррчик продолжает нас знакомить со своими чертежами. Он говорит геометрические фигуры – это трудно, лучше подарить чашку, чайник, лампу или кораблик.

2. Рассказывание сказки.

РАЗНОЦВЕТНАЯ БАШНЯ

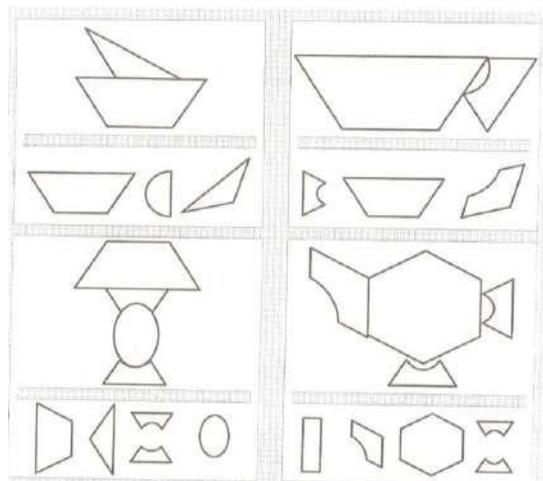
«Хватит секретничать, умники! Давайте стр-р-роить башню! Чур-р-р, я стр-р-рою первый этаж!»- воскликнул Каррчик и взял целую соту. *«А я - второй»,* - сказал Тимошка и положил сверху соту из двух частей.

- Ребята, догадайтесь, кто построил последний этаж.

- Какого он был цвета?

3. Физминутка.

Я мороза не боюсь,
Я с ним крепко подружусь:
Подойдёт ко мне мороз,
Тронет руку, тронет нос.
Значит надо не зевать
И с друзьями танцевать,
Бегать, прыгать и скакать.



4. Задание детям.

«Лишние детали»

- Фигурки Каррчика придумал замечательные.

- Но, увы, деталей к ним набрал слишком много. Найдите лишние, затем соберите фигурки.

5. Итог.

- Какие предметы вы сегодня строили?

- До свиданья. До новых встреч.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 15 ТЕМА: ЧУДО- ЦВЕТИКИ

Цели:

1. Учить определять количество (до 4) путём пересчёта.
2. Развивать внимание, память и мелкую моторику рук.

Оборудование:

Чудо-цветики.

Ход игры.

1. Оргмомент

«В фиолетовый лес войдем,

Чудо – цветики найдем.

Мы научимся играть,

Чудо – цветики составлять!»

2. Рассказывание сказки.

Однажды Малыш Гео, весело напевая, шёл по Фиолетовому лесу. И вдруг услышал чей-то плач. Голосок был тоненьким и еле слышным. «Кто это может быть?» - подумал Гео. Он подошёл поближе. На Поляне Чудесных Цветов сидела маленькая девочка и горько плакала. Вокруг неё лежали разноцветные лепестки. «Ты кто?» - спросил Малыш девочку. «Меня зовут Долька», - ответила она...

- Посмотрите, ребята, какие красивые лепестки разлетелись. Давайте их соберём. Эта игра так и называется «Чудо-цветики».

Конструирование Чудо-Цветиков.

3. Физминутка.

«Выслушав сказку,

Приступим к зарядке.

Сделаем ловко,

И по порядку.

Присядем, встанем,

Прихлопнем, притопнем

Покружимся вместе.

И будем опять,

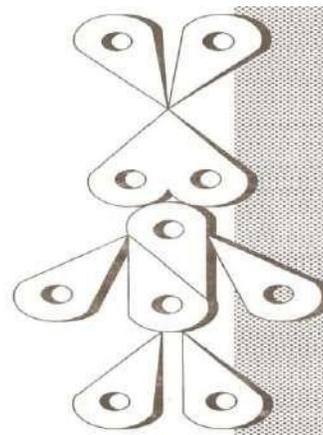
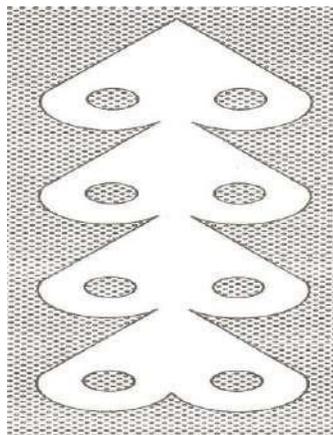
Задание Дольки мы выполнять!

4. Задание к детям:

- У Девочки Дольки есть картинки.

Рассмотрите их.

- Ребята, давайте сложим такие же предметы.



5. Итог.

- Кто приходил в гости?

- С какой новой игрой мы познакомились?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 16

ТЕМА: ЛАРЧИК (ЛЕПЕСТКИ)

Цели:

1. Учить определять количество (до 4) путём пересчёта.
2. Развивать внимание, память и мелкую моторику рук.

Оборудование:

Ларчик:
Ковролин
Лепестки

Ход игры.

1. Оргмомент

- Ребята с кем мы с вами встречались в Фиолетовом лесу в прошлый раз?
(Девочкой Долькой и Гео)

А сегодня, мы встретимся с маленьким мальчиком, которого зовут Лопушок!
Посмотрите, какой хорошенький, и сидит под лопушком, наверно он поэтому получил такое имя.

2. Рассказывание сказки.

На поляне вырос красивый цветок. У него были красивые лепестки. Красивые, разноцветные лепестки - Лопушок, замер на месте, от такой красоты.

- *Какого цвета лепестки?*

Вдруг подул ветер, и несколько лепестков улетело...

- *Ах, воскликнул Лопушок! Ребята, что изменилось?*

Снова подул ветер, и все лепестки повернулись в одну сторону – «носиком» влево, вправо, вверх, вниз.

3. Физминутка.

«1,2,3,4,5

Будем весело шагать.

И кружиться, и вертеться,

И плясать, и баловать.

А придет пора,

Озорная детвора,

Сядет тихо, и замрет,

В игры интересные

Играть начнет!»

4. Задание детям:

- Ребята, какого цвета лепестки?
- Назовите те цвета, которые вы знаете.
- Что изменилось, когда подул ветер?
- В какую сторону подул ветер?
- Куда повернулись лепестки, когда ветер подул ветер вверх, вниз, вправо, влево?

5. Итог.

- С кем мы сегодня с вами познакомились?
- Почему, Лопушку дали такое имя?
- Куда вы хотите, в следующий раз пойти?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 17
ТЕМА: КАРАБЛИК «БРАЗГ-БРЫЗГ»

Цели:

1. Закреплять названия геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).
2. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения, внимание.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный; разные игрушки, среди них мышка.

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Ребята, хотите, мы с вами сегодня отправится в плавание, по Голубому ручью? А поведет наш корабль, знаменитый на весь Фиолетовый лес – Капитан Гусь. Ну, в добрый путь!

2. Чтение сказки. Знаменитый кораблик «Брызг-Брызг»

«Отважный кораблик	Лягушки, забыв
Плывет по волнам.	Про усталость и скуку,
Лягушки-матросы,	В пути изучают
И Гусь – Капитан.	Морскую науку».

- Понравилось вам ребята стихотворение?

- Хотите поиграть с Гусем Капитаном?

3. Физминутка.

«Ловкие детишки,
девчонки и мальчишки .
Сели, встали, сели, встали,
И ни сколько не устали .»

4. Задание к детям.

- Посмотрите, какой красивый кораблик у нашего Капитана!

- Что у кораблика есть? Мачты, паруса, корпус.

- Какие мачты? Высокие и низкие.

- Какого цвета флажки?

- Давайте посчитаем, сколько флажков на каждой мачте?

5. Итог.

- Пора отправляться обратно в путь, нас ждет детский сад.

- До свидания Гусь – Капитан, мы к тебе обязательно еще придем!

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 18

ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

3. Закреплять названия геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).
4. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения, внимание.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный; разные игрушки, среди них мышка.

Ход игры.

1. Оргмомент.

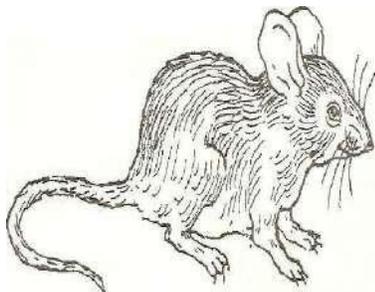
- Здравствуйте, ребята. Сегодня мы сможем зайти в Фиолетовый Лес, если отгадаем загадку.

*«Серенькая, маленькая,
В норке живёт,
Зубками всё грызёт» (мышка)*

- Помните я рассказывала вам сказку про Квадрат, тогда он превратился в конверт, а в кого же сегодня превратится наш Квадрат мы узнаем, если послушаем сказку.

2. Чтение сказки «Превращение шестое: «Мышка»:

Вообще-то Квадрату мама тоже не разрешала никуда со двора уходить. За двором начинался колючий кустарник, а еще дальше рос густой лес.



Но сегодня был не совсем обычный день, точнее, совсем необычный, и Квадрату хотелось поскорее доставить дедушке письмо. «Превращусь-ка я в мышку,» - решил Квадрат, и вскоре **МЫШКА** схватила зубами письмо и побежала.

Она действительно ловко пробиралась сквозь кустарник, и все было бы наверняка замечательно, если б у мышки вдруг не зачесались зубки. Она даже остановилась, чтобы немножечко почесать их о письмо, но Квадрат вовремя спохватился.

- Ну, нет, - сказал он, - я писал, старался, а она - грызть.

3. Физминутка.

Колоски золочёные,
На ветру качаются,
На ветру качаются,
Низко наклоняются.
Мышка бежит,
Колосок лежит.
Она поглядела,
И колосок съела.

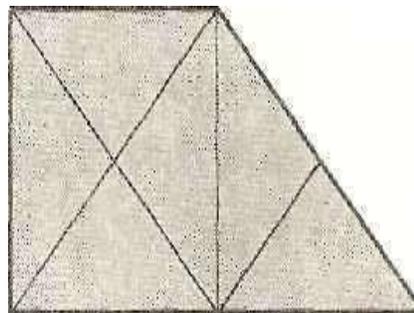
4. Задание к детям: Сложить «Мышку».

- Давайте и мы попробуем сложить «Мышку»
- Покажите квадрат, проведите пальчиком.
- Сколько у него уголков?
- Покажите треугольник, проведите пальчиком.
- Сколько у него уголков?
- Квадрат предлагает поиграть в его любимую игру.

Игра «Что изменилось?» (игра на внимание)
(на столе разные игрушки, среди них мышка)

5. Итог занятия.

- В кого превратился сегодня Квадрат?
- Как называется любимая игра Квадрата.
- Молодцы! До новых встреч.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 19 ТЕМА: ГОЛОВЛОМКА «ФОНАРИКИ»

Цели:

1. Учить составлять группы из однородных предметов; различать понятия «много», «один».
2. Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина); внимание, память, мелкую моторику

Оборудование:

Головоломка «Фонарики»

Ход игры.

1. Оргмомент.

Вчера Магнолик, сидел и думал, чем же хороши его фонарики, то что они загораются то одним цветом, то другим – это хорошо, но что ещё замечательного не знает.

- Ребята, давайте вместе подумаем.

2. Рассказывание сказки.



- Магнолик, посмотри внимательней ведь твои фонарики разные по форме.

- Ребята, какой формы фонарики вы видите? (круглой, квадратной, треугольной)

- А ещё, Магнолик, посмотри, твои фонарики овальной и прямоугольной формы.

- Ребята, давайте зажжем круглые фонарики. А сейчас квадратные.

- Молодцы, Магнолик предлагает нам зажечь треугольные фонарики.

«Ура! Ура! – закричал Магнолик, у меня на самом деле волшебные фонарики. Я ещё придумал, как можно играть в них, но сначала мы должны отдохнуть».

3. Физминутка.

Мы тихонечко присядем,
Ручками себя погладим,
Мы поднимемся тихонько,
И с Магноликом попрыгаем легонько.

4. Задание детям.

- Ребята, посмотрите мои фонарики можно считать и здесь опять волшебство.

- Ребята, посчитайте, сколько кругов (квадратов, треугольников...)? (их всех по три).

5. Итог занятия.

- Какие формы фонарики у Магнолика?

- Сколько круглых фонариков?

- До встречи, ребята.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 20

ТЕМА: ГОЛОВОЛОМКА «ФОНАРИКИ»

Цели:

1. Продолжать учить составлять группы из однородных предметов; различать понятия «много», «один».

2. Развивать сенсорные способности (цвет, форма, величина); внимание, память, мелкую моторику

Оборудование:

Головоломка «Фонарики»

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Мне сегодня утром Магнолик рассказал, что он видел удивительный сон. Но рассказывать не стал, сказал, что хочет дождаться ребят.

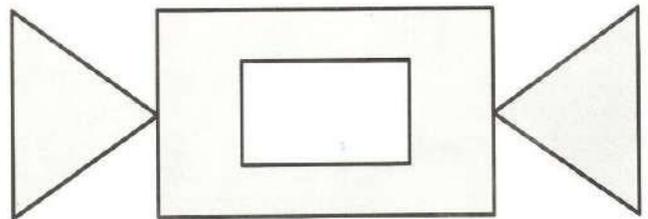
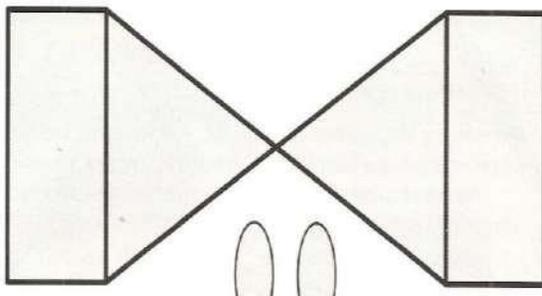
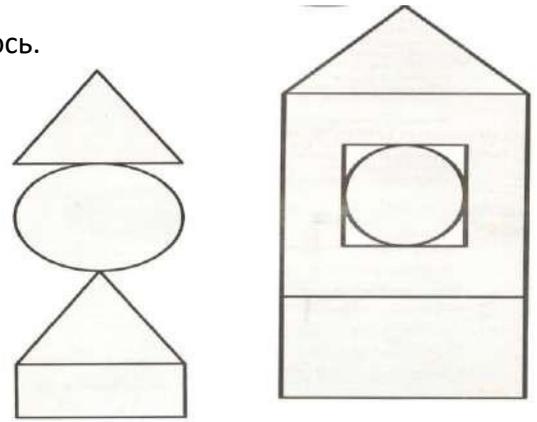
- Вот, Магнолик, ребята пришли к тебе в гости. Рассказывай.

2. Рассказывание сказки.

«Сегодня утром, когда проснулся, то вспомнил, какой удивительный сон я увидел. Вижу, что иду я по дорожке, вокруг меня горят мои любимые фонарики. И в свете этих фонариков появлялись забавные фигурки...

Когда я проснулся, то нарисовал эти фигурки».

- Ребята, давайте вместе посмотрим, что у него получилось.
- Интересно, смогли бы вы сложить такие же.
- Справимся, ребята?
- Молодцы?
- Как вы думаете, на что похожа эта фигурка?
- Из каких геометрических фигур она состоит?

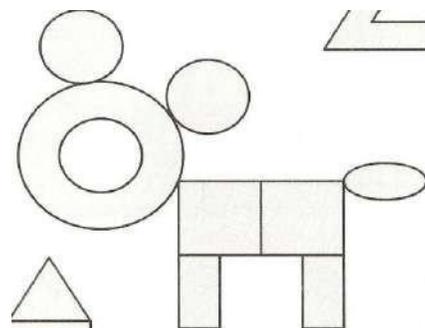
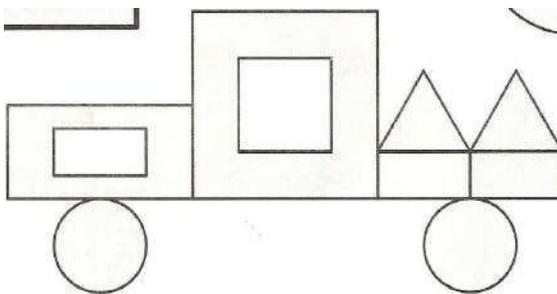


3. Физминутка

Пусть попляшут наши ножки
И похлопают ладошки.
Повернёмся мы направо,
Не начать ли всё сначала?
Ты, Магнолик, подскажи,
И сначала повтори.

4. Задание детям.

- А эти фигурки Магнолику приснились под утро. И поэтому, он нарисовал их последними.
- Давайте сложим такие же.



5. Итог занятия.

- Что приснилось сегодня ночью Магнолику?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 21

ТЕМА: КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА, ДВУХЦВЕТНЫЙ

Цели:

1. Освоение геометрических фигур и форм предметов (квадратная, треугольная).
2. Развивать тактильно-двигательные и осязательные ощущения, внимание.

Оборудование:

Квадрат Воскобовича, двухцветный; (разные игрушки, среди них ёжик).

Ход игры.

1. Оргмомент.

- Здравствуйте, ребята. Мы вместе с Квадратом приготовили для вас задание, если вы его выполните, то узнаете новую сказку о Квадрате.

Игра «Чего не стало»

/В конце игры воспитатель убирает ёжика и спрашивает:

-Чего не стало?

-Молодцы, слушайте продолжение сказки.

2. Чтение сказки «Превращение седьмое: «Семафор»:

Квадрат вновь стал самим собой. Он сидел среди колючего кустарника и, честно говоря, не знал, как оттуда выбраться. Особенно опасной Квадрату казалась веточка, что раскачивалась прямо над ним. Так и хотелось от ее колючек защититься своими колючками. Но где их взять?

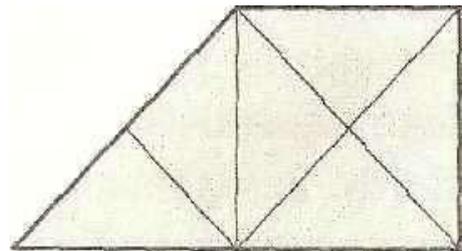
«А вот где,» - догадался

Квадрат и превратился... **в ЕЖИКА**. Теперь можно было без опаски наколоть на спину письмо, (ёжик справился с этим быстро) и бежать дальше.

Среди кустарника пролегла тропинка, и Квадрат надеялся, что Ёжик побежит по ней. Но Ёжик повел себя странно. Он бежал от одних зарослей к другим, совершенно не замечая тропинки, и, в конце концов, найдя самые темные и колючие кусты, свернулся клубком и уснул. Причем уснул так быстро, что Квадрат ничего не успел сделать.

3. Физминутка.

На поляне весной распустились цветы,
Солнышко греет, мы рады и ты.
Проснулась природа и звери вокруг
В лесу Фиолетовом мы встали все вокруг:
Руки поднимаем, руки опускаем,
Ножками потопаем, ручками
похлопаем,
Кругом повернёмся, и друг другу улыбнёмся.



4. Задание к детям: Сложить «Ёжика».

- Ёжик спрятался, а мы попробуем сложить ёжика из наших Квадратиков.
- Молодцы! Покажите мне, из каких фигур состоит ёжик? (*квадрат, треугольник*)
- Какого они цвета?
- Квадрат уже превращался в кого-то, тоже похожего на ёжика. Кто догадается из вас? (*в мышку*)

Игра «Расскажи, что растёт в лесу»

(дети по картинке перечисляют, что растёт в лесу)

-Ребята, а расскажите, что растёт у нас в сказочном, Фиолетовом Лесу.

5. Итог занятия.

- Нам пора, возвращаться.
- Кто вспомнит, из каких фигур состоит ёжик?
- До свиданья. До новых встреч