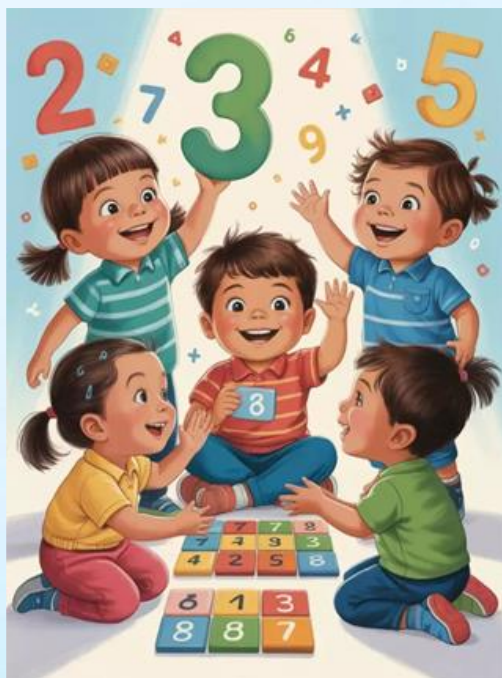


**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Берёзка»**

**Рабочая программа дополнительного образования
интеллектуально-познавательной направленности
«Сказочные лабиринты игры»
для детей старшего дошкольного возраста
на 2023-2025 учебный год**



**Разработчик программы
воспитатель: Хабирова Г.Г.**

**Программа рассчитана на детей 5-7 лет
Срок реализации программы 2 год**

г. Когалым, 2023г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	4-9
1.1. Направленность программы	4
1.2. Новизна.....	5
1.3. Актуальность, педагогическая целесообразность программы	5
1.4. Цель и задачи дополнительной образовательной программы.....	6
1.5. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы.....	7
1.6. Сроки реализации программы	7
1.7. Формы реализации программы	7
1.8. Режим занятий.....	7
1.9. Планируемые результаты и мониторинг результатов освоения программы	7
1.10. Формы подведения итогов реализации программы.....	9
1.11. Принципы построения и реализации программы	9
2. Учебно-тематический план.....	10-12
3. Содержание базовых тем программы.....	12-47
4. Календарный учебный график	47
5. Методическое обеспечение программы	48
6. Материально-техническое обеспечение.....	51
7. Список литературы	52

1.

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Сказочные лабиринты игры» МАДОУ «Берёзка» разработана в соответствии с действующим Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ, Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС, приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013г.№ 1155), приказа Минобрнауки РФ от 30.08.2013г. № 1014 «От утверждении порядка организации и осуществления деятельности по основным общеобразовательным программам образовательным программам ДО», Постановления главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013г. № 26 «Об утверждении СанПин 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы ДОО», образовательной программы дошкольного образования МАДОУ «Берёзка», устава ДОО.

1.1. Направленность программы

Дополнительная образовательная программа «Сказочные лабиринты игры» реализуется в рамках познавательного развития дошкольников и направлена на интеграцию разных видов детской деятельности: двигательная, игровая, познавательная, коммуникативная, восприятие художественной литературы, продуктивная.

Программа дополнительного образования направлена на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей, на развитие самостоятельности мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и умение доказать его правильность; устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

1.2 Новизна

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению. Новизна заключается в том, 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,

участвовать в экспериментировании, рисовать придуманный предмет, представлять себя персонажем, и от его лица рассказывать, как он будет действовать. 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.

1.3 Актуальность, педагогическая целесообразность программы

Актуальность: содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находить сходства и различие, видеть разные образы в знакомых предметах. Интеграция методов и приемов эффективно развивает волевую регуляцию. В методике реализуется деятельный подход к развитию детей 5-7 лет. Они, осваивая различное содержание – математическое, речевое, об окружающем мире - манипулируют с различными предметами и получают результат от действий с ними.

Педагогическая целесообразность: использование сюжета позволяет затрагивать нравственные проблемы сказочных героев в различных бытовых ситуациях, беседовать о нормах и правилах поведения, принятых в социальном обществе. В игровом общении друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура. Коллективная работа развивает у детей умение самостоятельно принимать общее для всех решение, учитывать мнение других, слушать и слышать другого.

1.4. Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель: всестороннее развитие, развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Обучающие:

- Учить детей понимать и решать логические задачи.
- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Формировать умение понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.

- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику и речь детей.
- Развивать математические представления о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развивать у детей навыки самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Развивать у детей самостоятельность, инициативность, стремление к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.

Воспитательные:

- Воспитывать желание помочь, желание добиваться успеха собственным трудом;
- Воспитывать умение слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умение работать в парах.
- Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.

1.5. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Занятия проводятся с детьми в возрасте 5-7 лет, посещающими детский сад. В состав группы входит не более одиннадцати человек. Работа ведется с детьми, имеющими индивидуальные возможности усвоить больше материала, чем программные задачи. Возможности детей выявляются в ходе индивидуальной повседневной деятельности и диагностике.

1.6. Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 2 года, для детей 5-7 лет. Количество занятий - 2 раза в неделю. Продолжительность каждого занятия 25—30 минут.

1.7. Формы реализации программы

Работа осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга длительностью 30 минут.

Форма организации детей на занятии: групповая.

Форма проведения занятия: комбинированная (индивидуальная и групповая работа, самостоятельная и практическая работа).

1.8. Режим занятий

Учебный план рассчитан на 72 занятий. Периодичность занятий - два раза в неделю во вторую половину дня. Длительность занятий: 25-30 минут. Занятия кружка начинаются с сентября и заканчиваются в мае.

1.9. Планируемые результаты и мониторинг результатов освоения программы

Планируемые результаты:

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук

1.10. Формы подведения итогов реализации программы

Контроль эффективности проведения занятий осуществляется через следующие формы подведения итогов реализации программы:

- фотоотчет кружковой деятельности;
- показ открытых занятий для педагогов и родителей;
- создание презентаций, видеофильмов о формировании у детей математических представлений и развития логического мышления посредством игр В.В. Воскобовича;
- участие детей в конкурсах муниципального, регионального, федерального уровня;
- мониторинг результатов освоения программы в начале и конце года.

1.11. Принципы построения и реализации программы

- 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).

2. Учебно-тематический план 5-6 лет

№ п/п	Тема	Количество занятий	Количество часов
1.	Знакомство с Фиолетовым лесом	1	20мин
2.	Знакомство с играми В.В Воскобовича	1	20 мин
2.	Создание построек по схеме	6	3 часа
3.	Создание построек по замыслу	5	2,5 часов
4.	Ориентировка в пространстве и во времени	6	3 часа
5.	Количественные и порядковые числительные	6	3 часа
6.	Построение симметричных и несимметричных фигур	6	2,5 часа
7.	Поиск и установление закономерностей	4	2 часа
8.	Конструирование по словесной модели	6	2,5 часа
9.	Становление элементов коммуникативной культуры	5	2,5 часа
10.	Группировка предметов по цвету	4	2 часа
11.	Называние цифр, выстраивание числового ряда	5	2,5 часов
12.	Координация действий «Глаз-рука»	4	2 часа
13.	Определение высоты предметов	5	2,5 часа
14.	Составление целого из частей	6	3 часа
15.	Итоговое занятие	2	1 час
Итого:		72	35 часов

3. Содержание базовых тем программы

Тема	Программные задачи:	Материалы:
Сентябрь		
1 занятие. Игровая ситуация «Как мы оказались в необычном лесу»	Познакомить детей с необычным Фиолетовым лесом, некоторыми его сказочными областями и населяющими их персонажами, вызвать у детей интерес к необычной игровой обстановке и развивающим играм, развивать умение выбирать заданный цвет.	1. Игры; «Забавные цифры», 2. Пособие; «Геоконт Великан», «Игровое поле» 3. Персонажи Малыш Гео, Паук Юк, Лопушок

<p>2 занятие. Игровая ситуация Как у Паучка появился парашют.</p>	<p>Развивать умения продумывать , конструировать и называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать контур парашют, с начало по картинке с изображением этого предмета , потом по образцу Определять форму купола парашюта , видоизменять ее , переносить по точкам координатной сетки на лист бумаги изображение парашюта.</p>	<p>1. Игры «Геовизор», «Геоконт Малыш» , «Квадрат Воскобовича» (всё по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан», «Коврограф“Ларчик”» 3. Персонажи Паучок.</p>
<p>3 занятие. Игровая ситуация «Как друзья Паучка прыгали с парашютом»</p>	<p>Развивать умение рисовать изображение заданной площади; составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям. Видоизменять его. Предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать , рисовать и конструировать приспособление, рассказывать о нем; беседовать на нравственную тему «Ценность подарка для окружающих»</p>	<p>1. Игрв «Геоконт Малыш» , «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича»(всё по количеству детей); 2. Пособие «Игровизор +маркер», «Коврограф “Ларчик”» 3. Персонажи Паучок, Незримка Всюсь, гусеница Фифа, Лопушок.</p>
<p>4 занятие. Игровая ситуация «Как друзья играли в интеллектуальные фанты»</p>	<p>Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов ; решать логические задачи на поиск предметов по признакам; придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать он них; конструировать букву из деталей, придумывать предметы на заданную букву.</p>	<p>1. Игры «Чудо крестики3», «Конструктор букв» (по количеству детей), 3. Пособие схема буквы К, «Коврограф “Ларчик”», 5. Персонажи: Пчелка Жужа, Галчонок, Каррчик, Китенок Тимоша,</p>
<p>5 зенятие. Игровая ситуация Как команда кораблика «Брызг-Брызг» готовилась к плаванию</p>	<p>Развивать умение выполнять алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), понимание, что такое «диагональные ряды», определять положения предметов относительно друг друга; Рисование графического диктанта, придумывать, на что похож нарисованный предмет; (Технология ТРИЗ) Придумывать и показывать движения только одной частью тела. Определение и называние дополнительных цветов и оттенков цветов, решение логической задачи на поиск предмета по признакам, составление силуэта «лампа» по составной схеме, его видоизменение в зависимости от назначения предмета</p>	<p>1 Игра «Кораблик „Брызг-Брызг”», «Чудо крестики3» (по количеству детей) 2 Пособие «Игровизор +маркер», «Коврограф “Ларчик”», схема силуэта «Лампа» 3 Персонажи :Гусь , лягушки.</p>
<p>6 занятие. Игровая ситуация «Как в цирке состоялось веселое представление»</p>	<p>Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, находить геометрические фигуры по заданному количеству углов ; составлять по силуэтной схеме предметный силуэт , выполнять движения с предметом , рассказывать о действиях сказочного героя.</p>	<p>1. Игры «Чудо крестики2» (все по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 1»»; «Цветные квадраты», «забавные цифры» 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи)</p>
<p>7 занятие. Как Кот Филимон показывал необычные фокусы</p>	<p>Развивать умение вышивать контур буквы с помощью графического диктанта ; придумывать животных и конструировать их силуэты; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать как можно больше вариантов использования одного предмета.</p>	<p>1 Игры «Шнур-затейник», «Геовизор» (все по количеству детей) 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3 Персонажи : Кот Филлимон</p>

<p>8 занятие. Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек»</p>	<p>Развивать умение составлять целое из разного количества частей; определять состав числа «восемь» из меньших чисел, изменение геометрической фигуры в предметный силуэт;» бабочки» ;придумывание разных предметов по одной части, положительных отрицательных сторон в предмете после смены его функции на противоположную, решение проблемной ситуации.</p>	<p>1.Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик» «Прозрачная цифра»; 2. Альбомные листы, фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Схема силуэта;. Персонажи Девочка Долька, Незримка Всюсь.</p>
<p>Октябрь</p>		
<p>1 занятие. Как зверята- цифрята нашли не только грибы</p>	<p>Развивать умения понимать порядковые числительные, образовывать числа путем присчитывания по одному, понимать отношения между числами (на три больше), соотносить число и цифру, складывать геометрическую фигуру по схеме путем трансформации, видоизменять ее в другую по цвету, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после смены его функции на противоположную.</p>	<p>1 Игры «Математические корзинки 10» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей, 2 Пособия «Коврограф «Ларчик» и «Забавные цифры» (все 3 Персонажи:все персонажи, кроме Магнолика</p>
<p>2 занятие. Игровая ситуация «Как Лиса и Мышка несли грибы домой»</p>	<p>Развивать умения понимать отношения между числами (меньше), составлять число из меньших чисел, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и составлять картинку, иллюстрирующей это решение, конструировать предметный силуэт по схеме, придумывать ему положительные характеристики</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» и «Чудо-крестики 3», любые игры по выбору детей 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи : Мышка Гимнастка ,Лиса Фокусница</p>
<p>3 занятие. Игровая ситуация «Как Крутик По нашел три Формочки»</p>	<p>Развивать умение ориентироваться на плоскости(графический диктант), придумывание и составление картинки, иллюстрирующей решение проблемной ситуации; анализ фигур, определение их составных частей и различий в признаках; перенос изображения по точкам координатной сетки на лист бумаги, дорисовка до предметного изображения, рассказ о нем; развитие познавательных и мыслительных процессов, закрепление представлений о цвете и форме.</p>	<p>1Игры «Логоформочки 5», «Геоконт малыш», «Геовизор» 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3 Персонажи : Крутик ПО, Околесик.</p>
<p>4 занятие. Игровая ситуация «Как Крутик ПО гостил в школе волшебства»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур по точкам координатной сетки; делить квадрат на две равные и неравные части ; сравнивать фигуры между собой и находить одинаковые; составлять квадрат из двух частей путем наложения пластинок друг на друга; конструировать предметный силуэт из заданного количества геометрических фигур.; рассказывать о назначении предмета.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш» «Прозрачный квадрат» 2. Персонажи: Крутик По Околесик</p>

<p>5 занятие. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой Полянке»</p>	<p>Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ) .</p>	<p>1. Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3. Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.</p>
<p>6 занятие. Игровая ситуация «Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок»</p>	<p>Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».</p>	<p>1. Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);</p>
<p>7 занятие. Игровая ситуация «Как Малыш Гео попал в неприятное положение»</p>	<p>Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»; 4. Картинки с изображением стола, «прошрое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.</p>
<p>8 занятие. Игровая ситуация «Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений»</p>	<p>Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.</p>	<p>1. Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); 2. Любые игры по выбору; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.</p>

Ноябрь

<p>1 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как шуты развеселили короля»</p>	<p>Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломки; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Чудо- крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»;</p> <p>3. Схема силуэта «домик»;</p> <p>4. Персонаж Лопушок.</p>
<p>2 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик наводил порядок»</p>	<p>Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей)</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Схема контура.</p> <p>4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.</p>
<p>3 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Паучок увидел космический мир»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей)</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок.</p>
<p>4 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Магнолик проводил аукцион»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей) , «Логоформочки 5» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь;</p>

<p>5 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Малыш Гео потерял льдинки».</p>	<p>Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).</p>	<p>1. Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры» 3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ёрлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.</p>
<p>6 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел льдинки»</p>	<p>Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходиться к единому мнению).</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Полученный квадрат» (по количеству подгрупп); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «кувшин» 4. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей)</p>
<p>7 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Лягушки-Матросы решали задачи Гуся-Капитана»</p>	<p>Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей); 2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.</p>
<p>8 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа лепила снеговика»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»; 2. Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Две схемы силуэтов; 5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведонок Мишик и Пчёлка Жужа;</p>
<p>Декабрь</p>		
<p>1 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как знаменитый фокусник встречал зиму»</p>	<p>Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё – по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схемы половины силуэта; 4. Персонаж Околесик.</p>

<p>2 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»</p>	<p>Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшение размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геовизор», листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей;</p> <p>2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», силуэтная (1:1);</p> <p>3. Персонаж Околесик.</p>
<p>3 занятие. Игровая ситуация «Как Девочка Долька укрывалась от снегопада»</p>	<p>Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.</p>	<p>1. Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»;</p> <p>4. Персонаж Магнолик.</p>
<p>4 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как в Замке Превращений наряжали елку»</p>	<p>Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.</p>
<p>5 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как в Школе Волшебства готовились к Новому году»</p>	<p>Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .</p>	<p>1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»;</p> <p>3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.</p>
<p>6 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса»</p>	<p>Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу);</p> <p>4. Схема силуэта «лиса»</p> <p>4. Персонаж Кот Филимон.</p>

<p>7 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как в Школе Волшебства праздновали Новый год»</p>	<p>Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .</p>	<p>1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема силуэтов «посуда», «якорь» 4. Персонажи: Гусь, Лягушки.</p>
<p>8 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд»</p>	<p>Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»; 2. Силуэтная схема «мобильный телефон»; 4. Листы бумаги (всё-по количеству детей).</p>
<p>Январь</p>		
<p>1 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как друзья отвозили близнецов- акробатов в Буквоцирк»</p>	<p>Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»; 2. Листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей (всё-по количеству детей); 3. Любые игры по выбору детей; 4. Персонажи Паучок, Ворон Метр.</p>
<p>2 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Кот Филимон удивил зрителей»</p>	<p>Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» и «Чудосоты»; 2. Альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 4. Девять схем силуэтов «цифра».</p>
<p>3 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Лягушки-матросы убрали флажки в коробки»</p>	<p>Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.</p>	<p>1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей); 2. Любые игры детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Лепестки»; 3. Персонаж Гусеница Фифа.</p>

<p>4 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней»</p>	<p>Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Геокопт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схемы контура и половинки силуэта «лодочка»; 5. Персонажи Околесик.
<p>5 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа рисовала картину»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; «вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей); 2. Персонажи Гусь, Лягушки
<p>6 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Ворон Метр подбирал задачи для книги»</p>	<p>Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Геокопт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудосоты 1» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; (персонажи: Кот-акробат, Зайка-укротитель); 3. Силуэтная схема «лошадка»; 4. Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик.
<p>Февраль</p>		
<p>1 занятие.</p> <p>Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку»</p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	

<p>2 занятие. Игровая ситуация «Как зверята заполняли корзинки Магнолика»</p>	<p>Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «6» и «7» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео;</p>
<p>3 занятие. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа училась читать»</p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Ёжик-наездник, Мышка-гимнастка, Кот-акробат), Гусеница Фифа.</p>
<p>4 занятие. Игровая ситуация «Как Гусь-капитан потерял голос»</p>	<p>Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета .</p>	<p>1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи мальчик Гео Капитан Гусь, лягушки</p>
<p>5 занятие. Игровая ситуация «Как у Гуся-капитана появился голос»</p>	<p>Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.</p>	<p>1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Корабль»; 4. Персонаж пчёлка Жужа. Капитан Гусь.</p>
<p>6 занятие. Игровая ситуация «Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек»</p>	<p>Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Все персонажи.</p>
<p>7 занятие. Игровая ситуация «Как будущие волшебники готовили класс к занятиям»</p>	<p>Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, мальчик Гео, Паучок.</p>

<p>8 занятие. Игровая ситуация «Как проходили занятия в Школе Волшебства»</p>	<p>Развивать умения рисовать изображение по точка координатной сетки, дорисовывать его, восстанавливать вторую половину симметричного изображения, понимать отношение «целое-часть» (определять семь частей из десяти), придумывать и конструировать предметный силуэт из заданного количества частей, мысленно преобразовывать предмет (увеличение-уменьшение частей), придумывать хорошие и плохие характеристики такого предмета(технология ТРИЗ), придумывать действия персонажа и рассказывать о них, высказывать предположения</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 3» и «Змейка» (по количеству детей),любые игры по выбору детей, 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные буквы» 3. Персонажи Арлекин, Орлекин, Урлекин,Ырлекин, 4. Эрлекин</p>
<p>Март</p>		
<p>1 занятие. Игровая ситуация «Как прошел день в Замке Превращений»</p>	<p>Развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт необычного дерева, складывать по схеме предмет путем трансформации, видоизменять его, придумывать обычные и фантастические предметы на заданные буквы, конструировать придуманный силуэт придуманного предмета, рассказывать о составленных силуэтах</p>	<p>1.Игры «Геовизор» и «Чудо-цветик», листы бумаги (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей, Персонаж :Околесик.</p>
<p>2 занятие. Игровая ситуация «Как на Ковровой Полянке выросли грибы»</p>	<p>Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Малыш Гео, Лопушок, Пчелка Жужа.</p>
<p>3 занятие. Игровая ситуация «Как Незримка Всюю «помогал» Малышу Гео»</p>	<p>Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.</p>	
<p>4 занятие. Игровая ситуация «Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи»</p>	<p>Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа, Крутик По</p>
<p>5 занятие. Игровая ситуация «Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо- островов»</p>	<p>Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру- головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Крутик По</p>

6 занятие. Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи Мальш Гео и Ворон Метр, Капитан Гусь.
7 занятие. Игровая ситуация «Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка рассмешила»	Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка-невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «Что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседы на предложенные темы.	1. Игры «Шнур–затейник» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Игровизор + маркер»»; 3. Персонажи Крутик По и Галчонок Каррчик.
8 занятие. Игровая ситуация «Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк .»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.	1. Игры «Математические корзинки» и «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» 3. Персонаж ворон Метр
Апрель		
1 занятие. Игровая ситуация «Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей»	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и вышивать контур шляпки гриба, находить геометрические фигуры по признакам, ориентироваться в пространстве.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик» 3. Персонажи: все персонажи.
2 занятие. Игровая ситуация «Как Девочка Долька догнала бабочку»	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра «пять», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.
3 занятие. Игровая ситуация «Как Крутик По увидел необычную яблоньку»	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик» 3. Персонажи Крутик По

<p>4 занятие. Игровая ситуация «Как пассажиры развлекали команду кораблика»</p>	<p>Развивать умения конструировать фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве, отсчитывать заданное количество предметов, выкладывать из них горизонтальный ряд, делить предметы на подгруппы, беседовать на предложенные темы.</p>	<p>1. Игра «Прозрачная цифра» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры».</p>
<p>5 занятие. Игровая ситуация «Как Незримка Всяюль получил оригинальный подарок»</p>	<p>Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Математические корзинки» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры»; 4. Персонаж Малыш Гео.</p>
<p>6 занятие. Игровая ситуация «Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное»</p>	<p>Развивать умения трансформировать одни геометрические фигуры в другие, конструировать контур «улыбка», придумывать и составлять силуэты, рассказывать о них, рассуждать на тему «Зачем человеку улыбка».</p>	<p>1. Игры «Геокопт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Геокопт Великан» 3. Персонажи Паучок и Ворон Метр, Кот Филимон</p>
<p>7 занятие. Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений»</p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.</p>	<p>1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 10), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);</p>
<p>8 занятие. Игровая ситуация «Как в Замке Превращений прошел праздничный обед»</p>	<p>Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геокопт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); Пособие «Коврограф «Ларчик»; Силуэтная схема «плот»; Персонажи : все персонажи.</p>
Май		
<p>1 занятие. Игровая ситуация «Как Паучку приснился сон»</p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>

<p>2 занятие. Игровая ситуация «Как Лягушки выполняли команды капитана»</p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, мальчик Гео.</p>
<p>3 занятие. Игровая ситуация «Как Гусь и Лягушки помирили друзей»</p>	<p>Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)</p>	<p>1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, мальчик Гео, Пчёлка Жужа. Т. Г. Харьков</p>
<p>4 занятие. Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию»</p>	<p>Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «вверх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Крутик По и Малыш Гео</p>
<p>5 занятие. Игровая ситуация «Как Ворон Метр снимал фильм»</p>	<p>Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.</p>
<p>6 занятие. Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»</p>	<p>Сравнение фигур по форме, цвету и размеру, составление вертикального ряда из них, понимание пространственных характеристик «слева», «справа». Конструирование контура «колокольчик» по образцу. Самостоятельное составление силуэта «лошадка» по образцу</p>	<p>1. Игры «Фонарики»; «Геокопт»; «Чудо-цветик» 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»» 3. Персонажи : все персонажи фиолетового леса.</p>
<p>7 занятие. Игровая ситуация «Приходите в гости к нам»</p>	<p>Мастер -класс для родителей «Сказки фиолетового леса»</p>	<p>Игры с родителями</p>
<p>8 занятие. Игровая ситуация «Прощай фиолетовый лес»</p>		<p>Игры по выбору детей.</p>

**Перспективное планирование деятельности
по развивающей технологии Воскобовича.**

Сентябрь	Февраль
<ol style="list-style-type: none"> 1.«Квадрат Воскобовича» 2. «Квадрат Воскобовича» 3. «Чудо Цветик» 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Квадрат Воскобовича (двухцветный) 2.Логоформочки -3 3.Прозрачный квадрат 4.Теремки
Октябрь	Март
<ol style="list-style-type: none"> 1. «Квадрат Воскобовича» 2. «Чудо- цветик 3. «Чудо крестик» 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Кораблик «Плюх-Плюх» 2. Теремки 3.Геоконт 4.Чудо -головоломки
Ноябрь	Апрель
<ol style="list-style-type: none"> 1. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) 2. «Квадрат Воскобовича» 3. Прозрачный квадрат 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Цифроцирк 2. Конструктор- шнур 3.Логовкладыши 4.Коврограф «Ларчик»
Декабрь	Май
<ol style="list-style-type: none"> 1. Чудо-крестики-1 2. Эталоны цвета (Лепестки) 3. Чудо-крестики -2Эталоны формы (Фонарики) 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Игровизор 2.Математические корзинки 3. Игровой квадрат 4. Чудо -головоломки
Январь	
<ol style="list-style-type: none"> 1.Прозрачный квадрат 2. Чудо-крестики -2 3.Квадрат Воскобовича (двухцветный) 	

Название игры	Цель	Последовательность обучения игровых действий
«Чудо-соты» и «Чудо крестики»	Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.	<ol style="list-style-type: none"> 1.«Знакомимся с игрой». 2.«Находим геометрические фигуры». 3.«Раскладываем по цветам». 4.«Находим одинаковые элементы». 5.«Находим многоугольники». 6.«Строим «башню» из многоугольников». 7.«Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужи». 8.«Придумываем фигуры как китенок Тимошка».

<p>«Квадрат Воскобовича» (двухцветный квадрат)</p>	<p>Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с квадратом. 2. Превращения квадрата (гибкость, твердость). 3. Превращение в парус или шоколадку. 4. Превращение в другой треугольник, или квадрат, или прямоугольник. 5. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). 6. Конструирование объемных фигур (звездочка). 7. Превращение в различные примеры по собственному замыслу.
<p>Игра «Прозрачный квадрат»</p>	<p>Познакомить детей с игрой «Прозрачный квадрат», учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (треугольники, квадраты и т. п.); конструировать квадраты из двух-трех геометрических фигур; складывать из пластин простые фигуры («елочка», «домик», и т. п.) Способствовать созданию образов объектов по собственному замыслу.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Собери все льдинки с квадратами. 2. Собери все льдинки с треугольниками. 3. Собери из льдинок с большими треугольниками квадрат. 4. Собери квадрат из других геометрических фигур. 5. Конструирование «Елочка». 6. Конструирование «Домики». 7. Придумывание простых фигур.
<p>«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p>	<p>Учить детей в процессе выполнения игровых заданий складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталонов цвета, формы.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Конструирование геометрических фигур красного цвета. 2. Конструирование геометрических фигур зеленого цвета. 3. Конструирование геометрических фигур синего цвета. 4. Конструирование геометрических фигур желтого цвета.
<p>Игра «Прозрачная цифра»</p>	<p>Познакомить детей с игрой «Прозрачная цифра». Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению окрашенных полосок.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Разноцветные палочки». 2. «Разложи пластинки по количеству полосок на них». 3. «Найди соответствующую пластинку».
<p>Игра «Квадрат-домино»</p>	<p>Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточки</p>	<p>«Запомни словесно-образные символы, их расположение.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. «Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»). 3. «Подбери карточки с маленькими квадратами».

Игра «Пять математических корзинок»	Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти.	1.Счет корзинок и грибков у Ежика-1 и игра «Помести грибок в корзинку» у Зайки-2. 2.Сосчитай грибки у крыски Четверки и песика Пятерки. 3.Игра «Найди, где меньше, где больше». 4.Игра «Подели поровну».
--	--	---

4.

Календарный учебный график

1. Календарные периоды учебного года:

1.1. Дата начала учебного года: сентябрь.

1.2. Продолжительность учебного года 35 учебных недель:

Начало учебного года: сентябрь.

Начало учебных занятий; сентябрь.

Окончание учебного года: май.

5. Методическое обеспечение программы

№ п/п	Название пособия	Количество
1.	Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). -СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016.-304с.	1
2.	Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.	1
3.	Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Ранний и младший возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -208с.	1
4.	Методические рекомендации «Геокопт»	22
5.	«Малыш ГЕО, ворон МЕТР и Я, дядя Слава или сказка об удивительном геокопте», методическая сказка	6
6.	Пособие «Лабиринты букв» (гласные)	4
7.	Пособие «Лабиринты букв» (согласные)	4
8.	Пособие «Лабиринты цифр»	4

9.	«Игровой калейдоскоп» (приложение к игровизору)	4
10.	«Катя, Рыжик и Рыбка» (приложение к игровизору)	4
11.	«Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата», методическая сказка.	4
12.	Методическое пособие «Двухцветный квадрат Воскобовича» (Схемы сложения) (2-5 лет)	30
13.	Методическое пособие «Квадратные забавы» (3-10 лет)	26
14.	Методическое пособие «Змейка - приемы сложения»	26
15.	Методическое пособие «Нетающие льдинки озера Айс»	1
16.	Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и к игровому комплекту «МиниЛарчик»	5

6. Материально-техническое обеспечение

Демонстрационный материал

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Коврограф «Фиолетовый цвет»	1
2.	Геоконт большой	2
3.	Резинка «Радуга» (набор 7 цветов)	2
4.	«Демонстрационный конструктор букв»	2
5.	«Ворон Метр» (персонаж)	1
6.	«Паучок» (персонаж)	1
7.	«Малыш Гео» (персонаж)	1
8.	«Медвежонок Мишик» (персонаж)	2
9.	«Незримка Всясь» (персонаж)	1
10.	«Пчёлка Жужа» (персонаж)	1
11.	«Лопушок» (персонаж)	1
12.	«Гусь капитан и лягушки матросы» (персонажи)	1
13.	«Чудо крестики 2 Ларчик»	1
14.	«Чудо соты 1 Ларчик»	1
15.	«Прозрачная цифра»	1
16.	Коврограф «Долгоиграющий восторг»	1
17.	Касса трехрядная	1
18.	Буквы, цифры, знаки	1
19.	Забавные буквы из буквоцирка (гласные)	1
20.	Забавные цифры из цифроцирка (1-0)	1

Раздаточный материал

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Коврограф-миниларчик	16

2.	Геоконт средний	20
3.	Комплект к коврографу Ларчик «Образные карточки»	8
4.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные веревочки»	17
5.	Комплект к коврографу Ларчик «Круговерт и стрелочка»	17
6.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные кружки»	17
7.	Комплект к коврографу Ларчик «Слон и слоник»	17
8.	Зажимы на липучке для коврографа	20
9.	Комплект для коврографа «Кармашки»	10
10.	Карточки отрицания на прозрачной основе	6
11.	Набор карточек «Разноцветные гномы»	10
12.	Комплект к коврографу «Образные карточки»	16
13.	Конструктор букв	16
14.	Двухцветный квадрат Воскобовича	30
15.	Игра-головоломка «Змейка»	26
16.	Серия «Эрудит» - «Яблонька»	4
17.	Серия «Эрудит» - «Ромашка»	4
18.	Серия «Эрудит» - «Парусник»	4
19.	Серия «Эрудит» - «Снеговик»	4
20.	«Игровизор» - игровой графический тренажер	30
21.	Маркеры (цвет голубой)	30
22.	Шнур-затейник	16
23.	Шнур-малыш	18
24.	Чудо крестики 2	12
25.	Чудо соты 1	12
26.	Математические корзинки	12
27.	Чудо цветик	12
28.	Кораблик «Плюх-плюх»	12
29.	Счетовозик	12
30.	Прозрачный квадрат	12

7. Список литературы

1. 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.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры». - ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 - 192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 - 192с.
6. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г.
7. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
8. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов

