

Отдел образования Арамильского городского округа
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 3 «Родничок»
(Детский сад № 3 «Родничок»)

СОГЛАСОВАНА
Педагогическим советом
Детского сада № 3 «Родничок»
(протокол от 28.08.2024 № 1)

УТВЕРЖДЕНА
приказом
Детского сада № 3 «Родничок»
28.08.2024 № 2-П

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Игры В.В. Воскобовича»
для 5-7 лет.**

Срок реализации - 1 год

Автор – составитель:
Воспитатель 1КК
Кротова Т.Р.

Арамиль 2024 г.

Пояснительная записка

1.1. Введение

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

В «Концепции дошкольного воспитания» утверждены такие важные принципы, как:

- интеллектуальное развитие;
- создание условий для развития личности ребёнка, его творческих способностей.

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.

Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой дополнительных платных услуг и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

1.2. Цель работы по данной программе – развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников.

1.3. Основными задачами реализации программы являются:

- Обучение пониманию и решению логических задач.
- Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления.
- Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование.
- Развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
- Формирование умения понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
- Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Формирование элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.

1.4. Возраст детей – 5-7 лет

1.5. Продолжительность реализации программы и ожидаемые результаты.

Программа рассчитана на реализацию в течении учебного года.

К концу года дети научатся:

- различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- Повышение степени активности в самостоятельной деятельности.
- высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

- Повышение педагогической культуры родителей.

- Формирование интереса к развивающим играм.

1.6. Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

2. Учебно-тематический план

Работа осуществляется под руководством педагога, проводится 2 раз в неделю в форме игрового тренинга длительностью до 30 минут. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

В течение года будет запланировано провести 70 занятий.

	Неделя	Тема занятия и используемые игры	Задачи
Октябрь	1	<u>Тема:</u> «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты» <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний	<u>Обучающие:</u> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; <u>Развивающие:</u> <ul style="list-style-type: none"> • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <u>Воспитательные:</u> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
	2	<u>Тема</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат» <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний	<u>Обучающие:</u> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; • учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. • учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат» <u>Развивающие:</u> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственные представления (слева – справа, сверху – внизу);
			<ul style="list-style-type: none"> • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать. <u>Воспитательные:</u> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.

3	<p><u>Тема</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; • пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое). <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать навыки саморефлексии; • воспитывать нравственные и волевые качества.
4	<p><u>Тема</u> «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять навык счета в пределах 10; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Развивающие:</u></p>
		<ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.

Ноябрь	1	<p><u>Тема</u> «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.
	2	<p><u>Тема</u> «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять в количественном счете, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»; • развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); • продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе.

3	<p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.
4	<p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развитие пространственного и логического мышления, воображения; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.

Декабрь	1	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный))</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); • учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, • продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; • формировать планирующую функцию речи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы.
	2	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.

3	<p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.
4	<p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 10, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).

Январь	1	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор» <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.
	2	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») <u>Тема:</u> Повторение <i>1 игровая ситуация</i> «Загадочный конверт» <i>2 игровая ситуация</i> «Портреты друзей»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.

Февраль	1	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки» <u>Тема:</u> Повторение 3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)» 4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми.
	2	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геококт», игра из пособия «Логика» <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геококт» по знаково-символическому коду. • в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца.
	3	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; • продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу.

			<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; • воспитывать наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах.
	4	<p><u>Тема:</u> «Волшебные превращения счетных палочек»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей.
Март	1	<p><u>Тема:</u> «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор»</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 7,8,9 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор»; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать произвольность поведения, волевые качества.

2	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение понимать и проследивать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей. • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.
3	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудосоты», «Танграм») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям и с отрицательной частицей «не»; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач, работать в парах.</p>

	4	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; • учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам.
Апрель	1	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; • учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; • формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.

2	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; • закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; • учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение решать логическую задачу на определение предмета по признакам, словесно-логическое мышление; • продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»; • активизировать речевую деятельность. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь.
3	<p><u>Тема:</u> «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», наборы геометрических фигур, «Геоконт»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; • упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; • развитие мелкой моторики рук.
		<p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение.

	4	<p><u>Тема:</u> «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять знания о видах транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие; • учить самостоятельно придумывать силуэт «лодочка» из деталей игры «Танграм», называть геометрические фигуры, их размер и количество. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию; • развивать целостное восприятие, устойчивость внимания. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать инициативность, самостоятельность • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата
Апрель	1	<p><u>Тема</u> «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; • учить составлять целое из 5 частей, понимать соотношение целого и части. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение конструировать по собственному замыслу силуэт «цветок» из деталей игры «Колумбово яйцо», придумывать ему название и для чего он нужен; • формировать произвольность внимания, творческое воображения, целостность восприятия.
			<p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.

2	<p><u>Тема:</u> «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с вариантом игры «Прозрачный квадрат» - «Вертикальное домино»; • учить решать логическую задачу на преобразование одной фигуры в другую путем перемещения заданного количества деталей <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать любознательность и пытливость; • стимулировать детей к проговариванию своих действий; • развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность.
3	<p><u>Тема:</u> «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, менять пространственное положение флажков в зависимости от задания; • упражнять в нахождении предметов по высоте. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать словесно-логическое мышление, умение видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения; • закреплять умение самостоятельно работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «жук» и «рыбка» (№18) <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

4	<p><u>Тема:</u> «Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже». («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять в расположении цветных карточек по цветам радуги, умении видеть ошибку и исправлять ее; • развивать понимание пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки (между, после, перед, после, впереди, за); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение сортировать пластинки игры по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга; • закреплять навык работы с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «китенок»; • продолжать развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о его содержании. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр.
1	<p><u>Тема</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») <u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); • учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного) <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Закреплять навык счета, соотношения цифры и количества предметов; • закреплять умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, форма, размер), сравнивать и обобщать по ним фигуры; • развивать умение ориентироваться на плоскости в клетку, предлагать варианты решения проблемной ситуации. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата.

Май	2	<p><u>Тема</u> «Игра по замыслу» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо»), пособие «Коврограф»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; • учить составлять целое из 10 частей, понимать соотношение целого и части. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение конструировать по собственному замыслу силуэт «цветок» из деталей игры «Колумбово яйцо», придумывать ему название и для чего он нужен; • формировать произвольность внимания, творческое воображения, целостность восприятия. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.
	3	<p><u>Тема:</u> «Создай фигуру» («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учиться чить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. • в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца.
	4	<p><u>Тема:</u> «Чему я научился» («Иглы по выбору ребенка»)</p> <p><u>Тема:</u> Повторение, закрепление полученных знаний</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать знакомство с играми «Прозрачный квадрат» - «Вертикальное домино»; «Танграм», игры «Геоконт» и прочими • учить решать логическую задачу <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать любознательность и пытливость; • стимулировать детей к проговариванию своих действий; • развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность.

3. Соответствие требованиям федерального государственного образовательного стандарта ДО.

Программа дополнительных платных услуг составлена с учетом ФГОС дошкольного образования, в которых утверждены основные принципы, цели и задачи.

Основные принципы:

- самоценности дошкольного детства как важного этапа в общем развитии;
- создания благоприятной социальной ситуации развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями;
- формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка через его включение в различные виды деятельности,
- содействия и сотрудничества детей и взрослых в процессе развития детей.

Стандарт позволяет решить основную **цель** - обеспечение равенства возможностей для каждого ребёнка в получении качественного дошкольного образования.

ФГОС нацеливает на решение следующих **задач**:

- сохранения и поддержки индивидуальности ребёнка, развития индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка;
- формирования общей культуры воспитанников, развития их нравственных, интеллектуальных, эстетических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, формирования предпосылок учебной деятельности;
- обеспечения вариативности и разнообразия содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования, возможности формирования образовательных программ различных уровней сложности и направленности с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников;

В соответствии с ФГОС программа платных услуг направлена на создание условий социальной ситуации развития дошкольников, его всестороннего и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности (игры, изобразительной деятельности, конструирования, восприятия сказки), сотрудничества со взрослыми и сверстниками в зоне его ближайшего развития. Методика работы кружка «Занимательная математика» направлена на освоение детьми задач образовательных областей:

- коммуникативно-личностное развитие;
- познавательно-речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Программа учитывает образовательные потребности и интересы воспитанников группы, членов их семей и педагогов, и ориентирована на сложившиеся традиции группы.

В соответствии с ФГОС создана предметно-развивающая среда:

- развивающие игры математического характера: «Геококт», «Волшебная восьмерка», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат» «Сложи узор», «Танграм», «Колумбово яйцо».
- игры с буквами, звуками, слогами и словами: «Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Шнурзатейник», «Читайка на шариках 1», «Читайка на шариках 2».
- универсальные игровые обучающие средства: Коврограф «Ларчик», «Игровизор».

4. Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместную игровую деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивную деятельность.
5. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные.

1. Игровые приемы:

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

2. Практические приемы:

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

3. Словесные приемы:

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

Формы организации работы с родителями:

- консультации о подборе развивающих игр для детей 4 -5 лет;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;

- развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей;
- совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- организация «Домашней игротеки»;
- разъяснительная и образовательная работа.

Методы и приемы:

- Словесные (беседы с родителями, рассказ о работе).
- Наглядные (реклама, просмотры материалов и документов).
- Практические (показ предоставляемых услуг)

Литература:

1. Проект «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования»
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2003.
3. Т.Г.Харько «Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.

**Краткая характеристика логических операций, доступных для детей
среднего возраста.**

Сравнение – относительно простая логическая операция, она заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части. Анализ проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов.

Синтез –мысленное соединение частей предмета в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете.

Упорядоченность действий – логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

Систематизация – приведение в систему, расположение объектов в определенном порядке, установление между ними определенной последовательности.

Обобщение - процесс познания, состоящий в мысленном выделении признаков, свойств предметов, явлений и объединении их на основе общности существенных черт.

Классификация –распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков..

Классификация включает такие логические действия, как:

1. выделение общего признака – основание классификации;
2. деление на классы по основанию классификации.

Логическая связка «не» - очень важная для развития логического мышления и речи. С помощью «не» производится логическая операция отрицания.

Игры	Цель
1. «Цифроцирк»	<ul style="list-style-type: none">• Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.• Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.• Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.• Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.• Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.
2. «Чудо-соты»	<ul style="list-style-type: none">• Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.• Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.• Развитие познавательных и творческих способностей,

	<p>совершенствование процессов логического мышления.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.
3. «Кораблик Плюх-Плюх»	<ul style="list-style-type: none"> • Совершенствование интеллекта. • Тренировка мелкой моторики рук. • Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа. • Развитие умений решать логико-математических задач.
4. «Чудо-цветик»	<ul style="list-style-type: none"> • Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей). • Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу. • Формирование умения анализировать, сравнивать. • Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей. • Развитие мелкой моторики рук.
5. «Прозрачный квадрат»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов. • Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения. • Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность. • Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры, созданию образов объектов по собственному замыслу.
6. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. • Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур, алгоритмов сложения предметных форм. • Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур. • Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.
7. Эталоны цвета «Лепестки»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом. • Формирование умения отсчитывать нужное количество и определять порядковый номер. • Знакомство с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между). • Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.

8. «Прозрачная цифра»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность. • Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок. • Усвоение знаний о том, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами. • Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти. • Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов. • Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.
9. «Геовизор»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие интеллектуальной сферы. • Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач. • Развитие внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук. • Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.
10. «Игровизор»	<ul style="list-style-type: none"> • Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений, знакомство с предметным и природным миром. • Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать разнообразные фигуры. • Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. Готовить детей к простейшему программированию.
11. «Шнур-затейник»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения. • Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.
12. «Геококт»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие сенсорных и познавательных способностей, умения называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, освоение цветов радуги. • Развитие умения самостоятельно создавать образцы объектов.

Специальные «ключевые слова и фразы» способствуют активизации мыслительных процессов ребёнка или группы детей:

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию познания: «соотнесите», «перечислите», «расскажите», «сформулируйте», «опишите», «установите» и т.д.;

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию понимания: «расскажите своими словами»; «опишите, что вы чувствуете относительно...»; «суммируйте»; «покажите взаимосвязь»; «объясните смысл» и т.д.
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию применения: «покажите как...»; «продемонстрируйте»; «объясните цель применения» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию анализа: «сравните»; «разложите по порядку»; «объясните, как и почему»; «разложите на составляющие» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию синтеза: «придумайте»; «создайте»; «что произойдёт, если...»; «придумайте другой вариант» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию оценки: «выберите то, что вам больше нравится»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о ...»; «подскажите критические замечания» и т.д.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 313610560361790834405897087696873934965033578843

Владелец Криворучко Ольга Александровна

Действителен с 15.01.2024 по 14.01.2025