

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей №299
отделение дошкольного образования Фрунзенского района
Санкт-Петербурга

ОДОБРЕНА

педагогическим советом структурного
подразделения ГБОУ лицей № 299 ОДО
Протокол № 1 от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 15 от «28» августа 2024 г.
Директор ГБОУ лицей №299
_____ (Шпакова М.В.)

**«Рабочая программа дополнительного
образования дошкольников по программе
«Развивающие игры» для детей 6-7 лет»**

Срок реализации программы с 01.10.2024 г. по 30.04.2025 г.

Педагог: Удалова Екатерина Викторовна

Санкт-Петербург
2024 год

Оглавление

Пояснительная записка	2
Особенности организации образовательного процесса	2
Цели и задачи программы	3
Планируемые результаты	3
Календарный учебный график	4
Расписание занятий	4
Календарно тематический план по использованию развивающих игр для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)	5
Использованная литература	14

Пояснительная записка

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

Известно что, основы всестороннего развития ребёнка закладываются в дошкольном возрасте. Вовремя начатое развитие и воспитание детей обеспечивает стабильное интеллектуальное развитие. Игра в дошкольном возрасте является основным видом деятельности, поэтому во время игр ребёнок успешнее получает и усваивает знания и навыки для становления своей личности.

Прогрессивное развивающее значение игры состоит в реализации возможностей всестороннего развития ребёнка, в подготовке его к новой деятельности – учебной, что является одним из важнейших факторов психологической готовности ребёнка к обучению.

Одной из форм развивающего воспитания и обучения являются развивающие игры. В программе «Развивающие игры» использованы методики известных авторов развивающих игр, таких как В.В. Воскабович, Б.П. Никитин, а также методические разработки З.А. Михайловой к геометрическим головоломкам типа «Танграмм».

Во всех играх можно выделить характерные для них общие признаки:

1. Каждая игра представляет набор задач, которые ребёнок решает с помощью различных предметов;
2. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, устной инструкции – это позволяет познакомить с разными способами передачи информации;
3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности – постепенного и постоянного усложнения;
4. Большинство игр позволяет заниматься творческой деятельностью.

Все игры отвечают основному принципу обучения – самостоятельно от простого к сложному.

Предложенная комбинация игр разных авторов представляет собой систему интенсивного развития у детей внимания, памяти воображения, речи, логического и творческого мышления. Развивающие игры помогают не только сформировать необходимые знания, умения и навыки, но и что более важно способствуют творческому развитию личности ребёнка-дошкольника.

Особенности организации образовательного процесса

Программа кружка «Развивающие игры» с использованием игровых методик Б. Никитина, В.В. Воскабовича включает следующие принципы:

- единство обучающих, развивающих и воспитательных задач;

- деятельный подход к реализации содержания программы;
- интеграция совместной деятельности педагога и ребенка и его самостоятельная деятельность;
 - психологическая комфортность — создание условий для раскованной деятельности, стимулирующей самостоятельную познавательную, творческую активность дошкольника;
 - креативный подход — воспитание у детей способности, потребности и умения самостоятельно делать выбор и принимать решения.

Занятия с детьми проходят в специально организованной среде в отдельной комнате — «Фиолетовый лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, котором есть сказочные поляны, города, озёра, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определённой направленности и линиями усложнений.

Программа рассчитана на детей среднего дошкольного возраста по 2 занятия в неделю (8 занятий в месяц) продолжительность 30 минут, всего 54 занятия в год.

Цели и задачи программы

Главная цель: развитие сенсорных и познавательных способностей детей; с помощью зрительного, осязательного и тактильного анализаторов развитие конструктивных способностей, мелкой моторики пальцев, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения.

Задачи:

Воспитательные

- преодоление «комплекса неумения» в отношении обучения интеллектуальным играм,
- развитие уверенности в себе,
- формирование адекватной самооценки,
- формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;
- развивать умение удивляться, радоваться собственным открытиям, самостоятельно искать ответы на свои вопросы.

Развивающие

- развитие мотивации к интеллектуальным играм;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления;
- развитие сенсорных и познавательных способностей детей с помощью зрительного, осязательного и тактильного анализаторов;
- развитие конструктивных способностей, мелкой моторики пальцев, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения;
- Предоставить каждому ребенку возможность развивать и утончать моторику, особенно пальцев и мускулатуры рук. В упражнениях соединять движение руки с работой интеллекта.
- Через развитие сенсомоторики подойти к упражнениям развития речи.
- Совершенствовать и расширять активный словарный запас.

Обучающие

- освоения различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развивать логическое мышление, навыки счета;
- развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений, группировать их по этим признакам.

Планируемые результаты

Личностные:

- Становление речемыслительной функции.

- преодоление «комплекса неумения» в отношении обучения интеллектуальным играм,
- развитие уверенности в себе,
- формирование культуры общения и поведения в социуме;

Метапредметные:

- развитие мотивации к интеллектуальным играм;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, активности, аккуратности.
- Развитая мелкая моторика пальцев и рук.
- Обобщение приобретённого сенсорного опыта.

Предметные:

- Становление у дошкольников процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходства и различия, видеть различные образы в знакомых предметах.
- Знание геометрических форм, цифр, пространственных отношений.
- Умение решать несложные логические задачи на поиск предметов по признакам.
- Умение сравнивать группу предметов по количеству, обозначать числа цифрами.

Календарный учебный график

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Развивающие игры» на 2019 - 2020 учебный год

Года обучения	1 год
Дата начала занятий	01 октября 2024 года
Дата окончания занятий	30 апреля 2025 года
Количество учебных недель	30 недель
Количество учебных часов	54 часа
Количество учебных часов в неделю	2
Количество учебных часов в месяц	6/8
Количество учебных часов в год	54
Объем времени на 1 занятие	30 мин.
Объем времени в неделю	60 мин.
Объем времени в месяц	180 мин /240 мин (3 ч. / 4 ч.)
Объем времени за год	1620 мин. /27 часов
Режим занятий	с 15.30 до 16.00

Режим занятий для подготовительной группы

Возрастная группа	Распределение объёма времени программы							
	в день		в нед.		в мес.		в год	
	Кол. уч. часов	Кол. времени	Кол. уч. часов	Кол. времени	Кол. уч. часов	Кол. времени	Кол. уч. часов	Кол. времени
Подготовительная группа	1	30 м	2	60 м. (1 час)	6/8	3 ч. / 4 ч.	54	27 часов

Расписание занятий

Группа	Среда	Пятница
Подготовительная группа «Солнышко»	16.05 - 16.35	16.05 - 16.35

Календарно тематический план по использованию развивающих игр для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
Октябрь	1.	Возвращение в Фиолетовый лес	развивать умения придумывать, конструировать и называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать контур «парашют» сначала по картинке с изображением этого предмета, затем по образцу; определять форму купола парашюта, видоизменять ее, переносить по точкам координатной сетки на лист бумаги изображение парашюта; дорисовывать его; складывать прямоугольник путем трансформации по описанию цвета фигуры; рассказывать о насекомых (пауки).	Сложи узор, «Геоконт Малыш», «Геовизор» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)
	2.	Сказки Ворона Мэтра	развивать умения рисовать изображение заданной площади (количество клеточек в высоту и ширину); 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».	Сложи узор, «Прозрачный квадрат» и «Геоконт Малыш», пособие «Игровизор + маркер»
	3.	Домики для жителей Фиолетового леса	развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду; находить геометрические фигуры по заданному количеству углов; составлять по силуэтной схеме предметный силуэт; придумывать, на что он похож; конструировать цифру из палочек по модели (цвет) и схеме; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); выполнять движения с предметом; рассказывать о действиях сказочного героя; работать в команде.	Сложи узор, «Танграмм» и «Волшебная восьмерка 1», Сложи квадрат,
	4.	Знакомство с геометрическими фигурами	развивать умения составлять целое из разного количества частей; определять состав числа «восемь» из меньших чисел; изменять фигуру в предметный силуэт «бабочки»; выбирать из множества предметов заданные по цвету; конструировать силуэт по схеме путем наложения пластинок друг на друга; придумывать предметы по одной и той же части (технология ТРИЗ); достраивать ее до предметного силуэта; описывать придумывая прилагательные.	Сложи узор, «Математические корзинки 10» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) Сложи квадрат,
	5.	Углы и многоугольники	развивать умения понимать порядковые числительные; образовывать числа путем присчитывания по одному; понимать отношения между числами (на три больше); 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	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			противоположную (технология ТРИЗ); предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и составлять картинку из частей.	
	6.	Отражения в озере Айс	развивать умения понимать отношения между числами; составлять число из меньших чисел; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и составлять картинку, иллюстрирующую это решение; конструировать предметный силуэт по схеме; придумывать ему положительные характеристики.	Сложи узор, «Математические корзинки 10» и «Прозрачный квадрат» Сложи квадрат,
	7.	Прюключения на кораблике Брызг-Брызг	развивать умения ориентироваться на плоскости (графический диктант и выполнение движений); анализировать фигуру, выделять составные части; конструировав контур по образцу; сравнивать фигуры между собой и находить различия; переносить изображение по точкам координатной седа на лист бумаги; дорисовывать до предметного силуэта, рассказывать о нем; объяснять лексическое значение слова «следопыт».	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	8.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Ноябрь	9.	Фокусы Маг-магнолика	развивать умения конструировать контур по точкам координат ной сетки; делить квадрат на две равные и неравные части; сравнивай фигуры между собой и находить одинаковые; составлять квадрат из дв« частей путем наложения пластинок друг на друга; конструировать предметный силуэт из заданного количества геометрических фигур, называй его; рассказывать о назначении предмета.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	10.	Перевертыши	развивать умения определять длину веревочек; выкладывал.и них сериационный ряд; уравнивать веревочки по длине; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать и конструировать предмет для украшения, рассказывать о нем; высказывать предположения.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	11.	Волшебные превращения	развивать умения выбирать из множества фигур заданные:: цвету; составлять из них предметный силуэт по схеме; называть съедош предметы желтого цвета; рисовать их; придумывать и складывать пта трансформации геометрическую фигуру названного цвета; составлять ± частей картинку, иллюстрирующую придуманное желание; рассказывав нем; выбирать подвижную игру; высказывать предположения.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» четырехцветный), пособие «Игровизор + маркер»
	12.	Загадки луча Владыки	развивать умения решать логические задачи на поиск предмета по признакам;	Сложи узор, «Волшебная восьмерка

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); высказывать предположения.	1» Сложи квадрат, Кирпичики
	13.	Зеркальные отражения	развивать умения складывать геометрическую фигуру заданного цвета путем трансформации; видоизменять ее в соответствии с условиями задачи; определять направление с помощью тактильных ощущений; конструировать букву из частей по схеме; составлять слово из букв; работать в команде; придумывать и конструировать предмет; рассказывать о его назначении.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	14.	Скорая помощь для жителей Фиолетового леса	развивать умения выбирать предмет по его назначению; аргументировать свой выбор; конструировать силуэт из частей по схеме; решать логические задачи на анализ игрового поля; придумывать и складывать фигуры путем трансформации; называть их; вышивать контур с помощью графического диктанта; придумывать, на какой предмет похож прямоугольник; рассказывать о предполагаемых действиях сказочного героя; выполнять движения в разных вариантах (ходьба).	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	15.	Девочка Долька помогает всем	развивать умения выкладывать контур буквы по точкам координатной сетки; придумывать предмет на эту букву; конструировать его силуэт по силуэтной схеме; составлять Буквы из частей по схеме, из них — слово; придумывать и конструировать предметы, необходимые сказочному герою; решать кроссворд; работать в команде; воспринимать информацию о космическом мире.	Сложи узор, «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик Сложи квадрат,
	16.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Декабрь	17.	Гео мечтает полететь к звездам	развивать умения решать арифметические или логические задачи на определение геометрических фигур по форме; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле; придумывать и называть как можно больше вариантов использования одного предмета (технология ТРИЗ); придумывать и выполнять упражнения только названной частью тела.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	18.	Такие разные сказки	развивать умения находить среди множества геометрических фигур заданные по форме, называть их; составлять квадрат из разных геометрических фигур с помощью наложения пластинок друг на друга; определять количество частей; составлять силуэт путем наложения частей на силуэтную схему; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать картинки, иллюстрирующие эти предложения; раскрывать значение слова.	Сложи узор, «Прозрачный квадрат» Кирпичики и «Чудо-соты»,

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
	19.	Противоположности	развивать умения понимать вертикальную линию симметрии; воссоздавать вторую половину симметричной фигуры; конструировать контур по точкам координатной сетки; составлять буквы из частей по схеме, из них — слово; конструировать квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; высказывать предположения; работать в команде.	Сложи узор, «Геоконт Малыш», Кирпичики, «Прозрачный квадрат»
	20.	В гостях у королевы Муравы	развивать умения составлять цифру из палочек по модели (цвет); понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение); решать логические задачи на определение множеств; придумывать и конструировать из палочек предметные силуэты; называть их; составлять описательные рассказы; высказывать предположения.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1» Сложи квадрат, Кирпичики
	21.	Разнообразные жуки	развивать умения определять цифры по словесной модели; сравнивать числа и действовать с ними (сложение, вычитание); предлагать варианты решения проблемной ситуации; решать задачи на определение геометрических фигур; рисовать их по точкам координатной сетки; называть геометрические фигуры и дорисовывать их до названного предмета; придумывать и называть предметы, которые можно найти в заснеженном лесу; высказывать предположения.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1» и «Геовизор» Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	22.	Животные Фиолетового леса	развивать умения решать задачи на составление целого из разного количества частей; понимать соотношение «целое — часть» (чем больше количество частей, на которое делится целое, тем меньше каждая часть); конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать, на что похож предмет в результате изменения его пространственного положения; придумывать и составлять картинку из частей; рассказывать о них; высказывать предположения.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики
	23.	Небесные светила	развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт необычного дерева; складывать по схеме предмет путем трансформации; видоизменять его по цвету; придумывать обычные и фантастические предметы на заданные буквы; конструировать силуэт придуманного предмета; рассказывать о нем.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	24.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Январь	25.	Новогодняя ёлка в Фиолетовом лесу	развивать умения рисовать изображение по точкам координатной сетки; дорисовывать его; восстанавливать вторую половину симметричного изображения; понимать отношение «целое — часть» (выделять семь частей из	Сложи узор, «Геовизор» и «Чудо-цветик», Сложи квадрат, Кирпичики

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			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); действовать за персонажей и рассказывать о них; высказывать предположения.	
	26.	Путешествие к Деду Морозу	развивать умения сравнивать геометрические фигуры разной формы, измеряя площадь условной меркой; конструировать предметный силуэт по силуэтной схеме путем наложения; придумывать и составлять картинку из частей, передавая эмоциональный окрас музыки; рассказывать по ним; конструировать буквы из частей, а из букв — слово; объяснять его значение; действовать в команде.	Сложи узор, «Чудо-цветик» Сложи квадрат, и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)
	27.	Забавные превращения	развивать умения делить целое на разное количество частей; сравнивать числа и определять большие на один и два; делить их поровну; составлять предметный силуэт на заданную тему из ограниченного количества частей; рассказывать о нем; высказывать предположения; предлагать варианты решения спора; придумывать празднование Нового года за персонажей.	Сложи узор, «Чудо-цветик» (по количеству детей) и «Прозрачный квадрат» Сложи квадрат,
	28.	Домашние животные для Гео	развивать умения выбирать из множества фигур заданные по форме; составлять из них силуэт по схеме и словесной инструкции; предлагать варианты решения проблемной ситуации; составлять картинку из частей; рассказывать о ней; придумывать прилагательные и глаголы, характеризующие предмет; выкладывать контур по точкам координатной сетки; придумывать действия за персонаж; аргументировать свой выбор.	Сложи узор, «Геоконт Малыш» Сложи квадрат, Кирпичики
	29.	Капитальный ремонт у Гео	развивать умения составлять силуэт буквы из частей; решать задачу на определение представителей живой природы; группировать животных по среде обитания; вышивать цифру с помощью графического диктанта; придумывать и доделывать фигуру до предметного силуэта; рассказывать о предмете от лица сказочного героя.	Сложи узор, Кирпичики Палочки Кюизенера
	30.	Приключения на озере Айс	развивать умения рисовать изображение с помощью графического диктанта; решать задачу на воссоздание геометрической фигуры; складывать фигуру путем трансформации; составлять предметный силуэт по схеме; понимать вертикальную линию симметрии; придумывать предметы по заданной форме; высказывать предположения.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) пособие «Игровизор + маркер» Сложи квадрат,
	31.	Рассказ воздушного	развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам;	Сложи узор, пособие «Игровизор +

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
		змея	определять представителей живой и неживой природы; аргументировать свой выбор; придумывать и составлять предметные силуэта из частей; придумывать сюжетный рассказ; обводить силуэты на листе бумаги; дорисовывать изображение.	маркер» Кирпичики Палочки Кюизенера
Февраль	32.	Вечерние посиделки у ворона Мэтра	развивать умения мысленно разделять фигуру на части; находить геометрические фигуры по части; понимать алгоритм составления образных фигур из частей геометрических; придумывать, на что похоже игровое поле; находить среди множества фигур одну по словесному описанию; придумывать загадку о предмете.	Сложи узор, Кирпичики Сложи квадрат,
	33.	Путешествие в дальние дали	развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду; определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка; рассказывать о действиях сказочных героев; высказывать предположения; придумывать и составлять из частей предметные силуэты; называть их.	Сложи узор, Кирпичики Палочки Кюизенера Сложи квадрат,
	34.	На границе	развивать умения придумывать и выкладывать контуры деревьев; называть их; составлять цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); рисовать фигуру по точкам координатной сетки; решать задачу на воссоздание формы геометрической фигуры; дорисовывать изображение; придумывать название; устанавливать причинно-следственные связи между событиями; высказывать предположения.	Сложи узор, «Геоконт Малыш», «Волшебная восьмерка 1», «Геовизор»,
	35.	Бездомный щенок	развивать умения решать задачу на изменение пространственного положения изображения; рисовать его по точкам координатной сетки; дорисовывать изображение; решать проблемные ситуации; придумывать различные функции предмету (технология ТРИЗ); находить геометрические фигуры по форме; составлять из них квадрат; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя.	Сложи узор, «Геовизор», «Танграмм» Сложи квадрат, Кирпичики
	36.	В зоопарке	развивать умения решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансформации; поиск фигур по признакам; составление предметного силуэта и цифры из ограниченного числа пластинок; называть предметы квадратной формы, обобщать их в группы; придумывать предметы по части (технология ТРИЗ) и игровые действия с выбранной игрой.	Сложи узор, «Прозрачный квадрат» Сложи квадрат, Кирпичики
	37.	Лабиринты Фиолетового леса	развивать умения решать задачу на составление квадрата из разных геометрических фигур; оценивать правильность решения задачи; рисовать	Сложи узор, «Прозрачный квадрат», пособия «Игровизор»

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			квадрат по клеточкам; дорисовывать его до предметного силуэта; называть предмет; определять наличие в своем предмете названных частей, свойств, назначений (технология ТРИЗ).	Кирпичики
	38.	Знакомство с Околесиком	развивать умения решать задачу на ориентировку в пространстве; составлять предметный силуэт по силуэтной схеме; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; придумывать цветы заданного та; высказывать предположения.	Сложи узор, «Чудо-цветик» Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	39.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Март	40.	Много игр новых и разных	развивать умения решать задачи на поиск фигур по признакам; придумывать действия за сказочного персонажа и рассказывать о них; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать, на что похоже изображение.	Сложи узор, «Танграмм» и «Геоконт Малыш»
	41.	Мечты сбываются	развивать умения ориентироваться на плоскости игрового поля; решать задачи на поиск предметов по признакам (цвет, количество, пространственное положение); конструировать буквы из частей по схеме; составлять из букв слово; видоизменять его; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать предметы, изготовленные из дерева; конструировать их силуэты; действовать в команде: слушать и слышать другого, приходить к единому мнению.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Палочки Кюизенера
	42.	Чаепитие у ворона Мэтра	развивать умения считать на слух; определять цифру по числу и словесной модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); ориентироваться на плоскости (графический диктант); определять направление движения; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать действия за сказочного героя.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1» Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	43.	Помогаем Жуже	развивать умения решать задачи на складывание геометрически фигур разной формы и цвета путем трансформации; рисовать контур квадрата по точкам координатной сетки; делить фигуру на части; решать задач} на сравнение их по размеру; придумывать и составлять из частей предмет путем аппликации; дорисовывать изображение; высказывать предположения; беседовать на тему «Нежданные гости».	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», Сложи квадрат,
	44.	Волшебные	развивать умения понимать отношения «целое — часть»; делить части на группы;	Сложи узор, «Чудо-цветик»

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
		превращения	составлять из них силуэт; ориентироваться в пространстве; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать картинки; составлять слово из букв; придумывать предметы по части (технология ТРИЗ); составлять предметный силуэт по схеме; осуществлять выбор за сказочного героя; аргументировать его.	Палочки Кюизенера
	45.	Волшебные кристаллы	развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле; определять сказочных героев по названному признаку; составлять слова из заданных букв; придумывать характеристики сказочному предмету.	Сложи узор, Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	46.	Шуточный день	развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путем наложения пластинок друг на друга; придумывать и конструировать силуэт или картинку из частей; создавать контур предмета по рисунку; придумывать, для чего нужен предмет сказочному герою; выбирать транспорт по виду и составлять его силуэт по схеме; придумывать действия за персонажей; высказывать предположения.	Сложи узор, Палочки Кюизенера, «Геоконт Малыш», «Танграмм»
	47.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Апрель	48.	Последние главы сказок Фиолетового леса	развивать умения располагать цифры в порядке возрастания значения; решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа «десять»; придумывать и вышивать узор; рисовать геометрическую фигуру, называть ее; дорисовывать до предметного изображения; высказывать предположения; придумывать прилагательные, характеризующие предмет; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Сложи узор, «Математические корзинки 10», «Геовизор», Палочки Кюизенера
	49.	Гео строит ракету	развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки; видоизменять одни геометрические фигуры в другие; достраивать фигуру до предметного контура, называть его; решать задачи на поиск фигур по признакам; составлять фигуры-головоломки из разных частей; выкладывать из них диагональный ряд; высказывать предположения.	Сложи узор, «Геоконт Малыш» и «Танграмм Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	50.	Возвращение к ворону Метру	развивать умения понимать алгоритм расположения предметов на игровом поле; вышивать контур с помощью графического диктата; придумывать предметы, необходимые персонажам для ориентирования: составлять их силуэты из частей; придумывать и задавать вопросы (игра «Да — нет»); определять предмет, о	Сложи узор, Палочки Кюизенера

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			котором идет речь; высказывать предположения.	
	51.	Помогаем Китёнку Тимошке	развивать умения предлагать варианты решения проблемных ситуаций; определять оттенки красного цвета; придумывать и конструировать предмета силуэт по теме из заданного количества деталей; составлять силуэт по» лужетной схеме; высказывать предположения.	Сложи узор, Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	52.	Проказник медвежонок Мишик	развивать умения складывать фигуры путем трансформации (по схеме и собственному желанию); рассказывать о назначении предмета; рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию ее признаков; придумывать и составлять картинку из пластинок путем наложения их друг на друга; рассказывать о ней; конструировать букву из частей по схеме; составлять из букв слово; действовать в команде (слышать и слушать другого, приходить к единому мнению)	Сложи узор, Сложи квадрат,
	53.	Удивительные рисунки	развивать умения составлять слоги из букв, а из слогов — слово, видоизменять его; решать задачу на составление целого из разного количества частей (наименьшего и наибольшего); называть животных одной среды обитания; придумывать и конструировать их силуэты из частей; высказывать предположения; придумывать загадку.	Сложи узор, «Чудо-цветик» Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	54.	Итоговое занятие	развивать умения выбирать игры и играть в них; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам; называть фрукты заданного цвета; видоизменять силуэт; придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его видоизменения; предлагать варианты решения проблемной ситуации (технология ТРИЗ); высказывать предположения.	Игры по желанию детей

Использованная литература

1. Генденштейн Л.Э., Мадышева Е.Л. Геометрические игры для детей 6-7 лет. Серия «Энциклопедия развивающих игр» - М.: Илекса, 2004. – 170с.
2. Развивающие игры сост. Н. Ехевич консультант Б.П. Никитин – М.: Физкультура и спорт, 1990.
3. Кирюшкина Т.В. Программа работы по системе М. Монтессори кружка «Умелые ручки» для детей 2-6 лет: Учебно-методическое пособие. – СПб.: Детство-Пресс, 2009. – 80с.
4. Бондаренко Т.М. Развивающие игры. Конспекты занятий по развивающим играм Воскабовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж: ИП Лакоценина Н.А., 2012. – 190 с.
5. Харько Т.Г. методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2013. – 192 с.