

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 4-5 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 .....	3
Цели и задачи программы .....	3
Планируемые результаты .....	4
Календарный учебный график .....	4
Расписание занятий .....	4
Календарно тематический план по использованию развивающих игр для детей среднего дошкольного возраста .....	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 20 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 2024 - 2025 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	20 мин.
Объем времени в неделю	40 мин.
Объем времени в месяц	120 мин/160 мин. (2 ч./2 ч. 40 мин.)
Объем времени за год	1080 мин./ 18 ч.
Режим занятий	с 15.15 до 17.00

### Режим занятий

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
<b>Средняя группа</b>	1	20 м	2	40 м.	6/8	2 ч./2 ч. 40 мин.	54	18 ч.

## Расписание занятий

Группа	Вторник	Четверг
Средняя «Ласточка» 1-я подгруппа	15.15 - 15.35	16.00 - 16.20
Средняя «Ласточка» 2-я подгруппа	16.00 - 16.20	15.15 - 15.35

## Календарно тематический план по использованию развивающих игр для детей среднего дошкольного возраста

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
Октябрь	1.	Знакомство с фиолетовым лесом	Педагогическое наблюдение. Уточнить умения детей действовать по алгоритму, составлять рисунок по схеме, считать до 5 в прямом и обратном порядке.	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) Рамки и вкладыши Монтессори, Волшебный мешочек и «Чудо – цветик» (по количеству детей); Сложи узор.
	2.	Гео строит себе домик	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете.	1. Игры «Чудо-соты» Сложи узор, Рамки и вкладыши Монтессори и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей).
	3.	Первый гость у Гео	Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5), Сложи узор, Рамки и вкладыши Монтессори и «Чудо – цветик» (по количеству детей);
	4.	Гео обустроивает свой домик	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	Сложи узор, Кирпичики, Сложи квадрат, Волшебный мешочек
	5.	Гео знакомится с Ёжиком наездником (цифра 1)	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта по описанию и составлять его, аргументировать выбор предмета определенной формы, складывать фигуры за счет перемещения частей в пространстве.	Игры: Математический планшет, Сложи квадрат, Чудо соты, Квадрат Воскобовича.

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
	6.	Гео помогает Ёжику	Развивать умения трансформировать одну геометрическую фигуру в другую путем сложения, конструировать фигуры путем перемещения частей в пространстве, придумывать	Сложи узор, Сложи квадрат, Чудо соты, Квадрат Воскабовича.
	7.	Гео знакомится с Зайкой укротителем диких зверей (цифра 2)	Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.	1.Игры Сложи узор, Сложи квадрат, Квадрат Воскабовича, и «Чудо-соты 1»(по количеству детей);
	8.	Контрольное занятие «Исполнение желаний»	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Ноябрь	9.	Первое представление в Цифроцирке	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	1. Игры «Чудо-соты 1», Сложи узор, Сложи квадрат, «Математический планшет» (по количеству детей);
	10.	Знакомство с Крыской силачкой (цифра 4)	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	1. Игры «Математический планшет», Сложи узор, Сложи квадрат, и «Чудо-цветик» (по количеству детей).
	11.	Проишествие в Цифроцирке	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.	1. Игры «Чудо-Соты» », Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики, (по количеству детей),
	12.	Переполох в Цифроцирке	Развивать умение сравнивать фигуры между собой по составу находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «сверху», «снизу», сравнивать количество предметов и определять, где больше, где меньше, придумывать и составлять из частей силуэты, называть их	Игры «Чудо-Соты» », Сложи узор, Сложи квадрат, Математический планшет, (по количеству детей),

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
	13.	Знакомство с Псом жонглёром (цифра 5)	Развивать умение отсчитывать необходимое и определять недостающее количество предметов, сравнивать их по количеству, складывать фигуру с помощью перемещения частей фигуры в пространстве, составлять силуэт по образцу.	Игры «Чудо-Соты» », Сложи узор, Сложи квадрат, Палочки Кюизенера
	14.	Гео навещает друзей	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).	1.Игра «Чудо-соты 1» Сложи узор, Сложи квадрат, Волшебный мешочек (по количеству детей);
	15.	Знакомство с Котом акробатом (цифра 6)	Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1. Игра Сложи узор, Сложи квадрат, Палочки Кюизенера, Математический планшет
	16.	Контрольное занятие «Исполнение желаний»	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Декабрь	17.	Выпал первый снег	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.	1. Игра «Палочки Кюизенера»; «Чудо-соты», Сложи квадрат и «Сложи узор» (по количеству детей);
	18.	Знакомство с Крокодиллом канатоходцем (цифра 7)	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.	1.Игры «Математический планшет», Чудо соты, Сложи узор (по количеству детей); «Разноцветные верёвочки»;
	19.	Проделки Всяся	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-	1. Игры «Математический планшет», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1», Сложи узор (по количеству детей)

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.	
	20.	Знакомство с Обезьянкой заклинательницей змей (цифра 8)	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.	1. Игры «Чудо соты», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Математический планшет» (по количеству детей);
	21.	Ёлочка для пчёлки Жужи	Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из геометрических фигур, составлять силуэты по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над»	Чудо соты, Квадрат Воскабовича, Сложи узор, Сложи квадрат
	22.	Знакомство с Лисицей фокусницей (цифра 9)	Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэты.	Сложи узор, Сложи квадрат, Чудо соты, Математический планшет
	23.	Гео готовит подарки для цифрят	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 «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо соты» (по количеству детей), Игры по выбору детей;
	24.	Контрольное занятие «Исполнение желаний»	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Январь	25.	Новогодние игрушки	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, находить геометрическую фигуру по признакам, ориентироваться в пространстве, составлять силуэты	Сложи узор, математический планшет, сложи квадрат, Чудо соты
	26.	Проделки Всяся	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, составлять из частей силуэт, придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	Математические корзинки 10, Чудо соты, Сложи квадрат, Сложи узор

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
	27.	Знакомство с гномом Кохле	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.	1. Игры «Математический планшет», «Чудо-цветик» и «Сложи узор» (по количеству детей)
	28.	Знакомство с Арликином (буква А)	Развивать умения сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры и буквы по образцу, обозначать цифры числами.	Чудо соты, Сложи узор, Сложи квадрат, Волшебная восьмерка
	29.	Знакомство с гномом Охле	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1. Игры «Математический планшет», «Чудо-цветик» и «Сложи узор» (по количеству детей)
	30.	Знакомство с Орликином (буква О)	Развивать умение конструировать фигуры путем перемещения частей в пространстве, отсчитывать заданное количество предметов, выкладывать их в горизонтальный ряд, делить предметы на подгруппы, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	Игры: Математические корзинки 10, Волшебная восьмерка, Палочки Кюизенера, Сложи узор, Сложи квадрат.
Февраль	31.	Знакомство с гномом Желе	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо соты», Сложи квадрат, и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей),
	32.	Знакомство с Урликином (буква У)	Развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные отношения «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт по схеме.	Игры «Чудо соты», Сложи узор, и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей),
	33.	Знакомство с гномом Зеле	Развивать умения трансформировать одни геометрические фигуры в другие, конструировать контуры, придумывать и составлять силуэты, рассказывать о них.	Математический планшет, Сложи узор, Волшебная восьмерка, Палочки Кюизенера

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
	34.	Знакомство с Ырликином (буква Ы)	Развивать умение обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэты, составлять силуэты по образцу, решать задачи с противоречиями, находить геометрические фигуры по признакам, составлять из них горизонтальный ряд с учетом пространственного положения относительно друг друга.	Математические корзинки, Чудо соты, Сложи узор, Палочки Кюизенера
	35.	Знакомство с гномом Геле	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, 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 «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик», Сложи узор (по количеству детей);
	36.	Знакомство с Эрликином (буква Э)	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.	1. Игры Сложи узор, Сложи квадрат, Математический планшет, Чудо цветик (по количеству детей);
	37.	Знакомство с гномом Селе	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича», Сложи узор, Сложи квадрат (по количеству детей);
	38.	Контрольное занятие «Исполнение желаний»	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Март	39.	Знакомство с Ярликином (буква Я)	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии	1. Игра «Чудо-соты 1», Сложи узор, Сложи квадрат, Палочки Кюизенера (по количеству детей);

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			ТРИЗ).	
	40.	Знакомство с гномом Фи	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.	1. Игры «Чудо соты», Сложи узор, Палочки Кюизенера, Квадрат Воскабовича (по количеству детей)
	41.	Знакомство с Ёрликином (буква Ё)	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).	1. Игра Сложи квадрат, Сложи узор, Математический планшет, Чудо цветик (по количеству детей);
	42.	Знакомство с Ирликином (буква И)	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)	1. Игры «Сложи узор» Волшебная восьмерка, Математический планшет (по количеству детей);
	43.	Знакомство с Эрликином (буква Э)	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Чудо соты», Волшебная восьмерка, Игровизор (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей
	44.	Знакомство с Ерликином (буква Е)	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	1. Игры «Квадрат Воскабовича» (двухцветный) Сложи узор, Сложи квадрат и «Чудо-цветик» (по количеству детей);
	45.	Знакомство с гномом Белыйш	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер махты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части	1. Игры «Математический планшет», Сложи узор, Палочки Кюизенера, Сложи квадрат (по количеству детей);

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			(технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».	
	46.	Контрольное занятие «Исполнение желаний»	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Апрель	47.	Лопушок и его песенки (гласные)	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» 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.	1. Игры «Прозрачный квадрат», Волшебная восьмерка, Игровизор, Сложи узор, (по количеству детей);
	48.	Знакомство с гномом Черныш	Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей);
	49.	Знакомство с гномом Серыш	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 (технология ТРИЗ).	1. Игра «Чудо цветик», Сложи узор, Палочки Кюизенера, Кирпичики (по количеству детей);
	50.	Новые песенки Лопушка (буквы Б,П)	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «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.	1. Игры «Прозрачный квадрат» Сложи узор, Чудо соты (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей;
	51.	Карчик потерял свой мешочек	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка2 путём перемещения частей в	1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), Сложи узор, Волшебный

Месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	мешочек, Сложи квадрат (по количеству детей);
	52.	Новые песенки Лопушка (буквы В,Ф)	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.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10», Сложи узор, Математический планшет (по количеству детей);
	53.	Лопушок подготовил новые песенки (буквы Г,К)	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму, называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты решения проблемной ситуации	Игровизор, Сложи узор, Сложи квадрат, Палочки Кюизенера, Волшебный мешочек.
	54.	Итоговое занятие	Развивать умения конструировать по рисунку, решать логические задачи на поиск предмета по признакам, предлагать варианты решения проблемной ситуации, возникшей в результате увеличения-уменьшения предмета, находить положительное и отрицательное в ситуации.	Открытое занятие для родителей

## 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.