

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 5-6 лет

Срок реализации программы с 02.10.2024 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 (5-6 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 25 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, проследить 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	25 мин.
Объем времени в неделю	50 мин.
Объем времени в месяц	150 мин / 200 мин (2 ч. 30 мин / 3ч. 20 мин)
Объем времени за год	1350 мин /22 ч. 30 мин
Режим занятий	с 15.10 до 17.00

Режим занятий для старшей 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
Старшая группа	1	25 м	2	50 м.	6/8	2 ч.30 мин /3 ч. 20 мин.	54	22 ч. 30 мин.

Расписание занятий

Группа	Среда	Пятница
Старшая группа «Ручеёк» и «Мечта»	15.30 - 15.55	15.30 - 15.55

Календарно тематический план по использованию развивающих игр для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
Октябрь	1.	Как Гео оказался в Фиолетовом лесу	развивать умения определять пространственное положение предметом, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.	Сложи узор, Сложи квадрат, Соты; Геокопт Малыш,(все — по количеству детей) Волшебный мешочек
	2.	Гео ищет волшебную полянку	развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» в «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1» Кирпичики (по количеству детей), любые игры по выбору детей
	3.	Гео помогает гномику Кохле	развивать умения складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформировать ее в фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей силуэт «самолет» по схеме, рассказывать, как его будет использовать персонаж, придумывать и конструировать картинки из частей, рассказывать о желании сказочного героя придумывать название цветку.	Сложи узор, Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» Сложи квадрат, (все — по количеству детей), игры по выбору детей,
	4.	Гео знакомится с гномом Охле	развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путем наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), трансформировать цифру «восемь» в цифру «девять», придумывать и вышивать узор, рассказывать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие	Сложи узор, «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1» Сложи узор
	5.	Гео помогает гному Желе	развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связи и зависимости между ними (меньше одного, но больше другого), составлять силуэт «расческа» по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации, возникшей в результате увеличения-уменьшения предмета	Сложи узор, «Чудо-цветик» (по количеству детей), пособия Кирпичики «Забавные цифры» (все персонажи), Сложи квадрат,
	6.	Гномик Зеле и его питомцы	развивать умения конструировать картинки, их иллюстрирующие, составлять из заданного количества частей силуэт "Грибочка», объяснять	Сложи узор, Математический планшет, Соты, Волшебный мешочек

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			значение слона <i>укротитель</i> , придумывать, кого может дрессировать сказочный герой (заяц-укротитель).	
	7.	Мечты гнома Геле	развивать умения составлять целое из разного количества частей называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме силуэт из частей; придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	Сложи узор, «Чудо-цветик», «Соты», Кирпичики Сложи квадрат, (все — по количеству детей),
	8.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Ноябрь	9.	Знакомство с гномом Селе	развивать координацию действий «глаз — рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру «рыбка» путем трансформации; рассказывать о среде обитания рыб; предлагать варианты решения проблемной ситуации; участвовать в соревновательной игре «Перетягивание каната».	Сложи узор, Кирпичики «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), Сложи квадрат,
	10.	Знакомство с гномом Черныш	развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.	Сложи узор, «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш» Сложи квадрат, Кирпичики (все — по количеству детей), любые игры по выбору детей,
	11.	Знакомство с гномом Бельш	развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходство и различие, аргументировать свое решение; составлять силуэты «елочка» по образцу и «конфета» по собственному замыслу; называть первую букву в слове «конфета», продумывать другие предметы на эту букву; конструировать предметные • инуэты; договариваться между собой и принимать решение; рассказывать назначении выбранного предмета	Сложи узор, «Прозрачный квадрат» Сложи квадрат, (по количеству детей), любые игры по выбору детей,
	12.	Знакомство с гномом Серыш	развивать умения находить геометрические фигуры по признаку (цвет и форма), придумывать и достраивать геометрическую фигуру до	Сложи узор, «Чудо-цветик», «Математический планшет» (все — по ко-

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования предмета	шчеству детей)
	13.	Гео сажает волшебные гвоздики	развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, составлять геометрические фигуры (четырёхугольник, пятиугольник), называть как можно больше частей одного предмета	Сложи узор, «Чудо-соты», «Геоконт Малыш» Сложи квадрат, (все — по количеству детей),
	14.	Гео растит свой волшебный сад	развивать умения конструировать из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть	Соты, Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики Волшебный мешочек
	15.	Знакомство с пауком Юком	развивать умения составлять фигуры из частей, трансформировать их в другие, по схеме и собственному замыслу, решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, проявлять инициативу и предлагать разные игры.	Сложи узор, «Чудо-соты 1» (по количеству детей)
	16.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Декабрь	17.	Всюсь шалит	развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, Действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево»	Сложи узор, «Математические корзинки 10» Сложи квадрат, (по Количеству детей), «Забавные цифры» (все персонажи)
	18.	Игры с пауком Юком и паучатами	развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать); конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать ее до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол	Кипричики, Сложи узор, «Математические корзинки 10» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей), любые игры по выбору детей
	19.	Превращения четырёх угольников	развивать умения составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам; складывать фигуру путем трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; группировать геометрические фигуры по признакам (количество сторон и углов); объяснять значение пословиц; придумывать дополнительные функции предмета	Сложи узор, «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) Кирпичики Сложи квадрат, (все — по количеству детей),

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
	20.	Помогжем Гео нарядить ёлку	развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов; вышивать ее контур; обводить геометрическую фигуру на листе бумаги; придумывать и дорисовывать изображение до предметной картинки; рассказывать о ней.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1», «Чудо-соты 1», листы бумаги, карандаши (все — по количеству детей),
	21.	Помогаем Деду Морозу	развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путем трансформации; решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрическую фигуру на ощупь; вышивать ее контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле (пространственное положение общей части); придумывать и рассказывать, что может быть подарком.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо - соты» (все — по количеству детей) Волшебный мешочек
	22.	Игры со Снегурочкой	развивать координацию действий «глаз — рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположения частей-на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	Сложи узор, Сложи квадрат, Кирпичики, Волшебный мешочек
	23.	Гео исполняет все желания	развивать умения определять и называть порядковый номер; ориентироваться на плоскости; понимать предлоги, которые отражают в речи пространственное положение предметов; составлять по схеме силуэт путем наложения пластинок друг на друга; придумывать, на что похож силуэт; составлять букву из частей; придумывать предметы, которые начинаются на эту букву.	Сложи узор, Сложи квадрат, Прозрачный квадрат, Кирпичики Чудо соты (все — по количеству детей),
	24.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Январь	25.	В гостях у Гео	развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» по схеме и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижение предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого	Сложи узор, «Чудо-соты», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными» палочками (все — по количеству детей)
	26.	Проделки Всяся	развивать умения называть признаки сезона (зимы); придумывать и	Сложи узор, «Чудо - соты», пособие

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			рассказывать о сказочной зиме; находить геометрические фигуры по форме; сравнивать их между собой; обобщать по форме (многоугольники); решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа; рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации	«Игровизор + маркер», Кирпичики (все — по количеству детей), любые игры по выбору детей
	27.	Одеваем модницу Жужу	развивать умения составлять цифру из частей путем накладывания пластинок друг на друга и на образец; конструировать цифру по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); придумывать, на что похожи геометрические фигуры (квадрат и трапеция); определять состав числа «10» из меньших чисел; ориентироваться на плоскости и называть пространственные характеристики.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1», «Математические корзинки 10» Кирпичики (все — по количеству детей) Волшебный мешочек
	28.	Противоположности	развивать умения выкладывать контур по координатным точкам; составлять силуэт «чайник» по схеме; описывать его, называя прилагательные; сочинять сюжетный рассказ; анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения.	Сложи узор, «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш» и «Чудо-соты» (по количеству детей),
	29.	Чудесные цветы	развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «цветка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «цветочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть ее; мысленно изменять состояние предмета (оживление-окаменение); придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета	Сложи узор, Сложи квадрат, «Чудо-цветик», Кирпичики «Прозрачный квадрат», (все — по количеству детей),
	30.	Гео помогает друзьям	развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев.	Сложи узор, «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (все — по количеству детей)
Фе вр ал	31.	Домик ворона Мэтра	развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух	Сложи узор, Чудо соты, Кирпичики, Сложи квадрат Волшебный мешочек

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.	
	32.	Гео приглашает гостей	развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходиться к единому мнению).	Сложи узор, «Чудо-соты 1» (по количеству детей), «Прозрачный квадрат» Сложи квадрат, (по количеству подгрупп)
	33.	Знакомство с ЛьВом (левый верхний угол)	развивать умения составлять силуэт «собака» по схеме, действуя по правилам; рисовать изображения с помощью графического диктанта; придумывать и конструировать контур предмета, называть его; составлять «ковер» из частей по частично силуэтной схеме; предлагать варианты решения проблемных ситуаций.	«Прозрачный квадрат», Кирпичики «Геоконт Малыш», «Чудо-соты», пособия «Игровизор + маркер» (все — по количеству детей)
	34.	Гео играет с жителями Фиолетового леса	развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как можно больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путем трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать, на что похожий контур; рассказывать, как можно использовать предметы.	«Чудо-соты», Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геоконт Малыш» (все — по количеству детей),
	35.	Гео устраивает чаепитие	развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле	«Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1», пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры Сложи квадрат, (все — по количеству детей)
	36.	Знакомство с ПаВлином (правый верхний угол)	развивать видоизменять форму силуэта; находить геометрическую фигуру по форме среди множества других; придумывать и достраивать ее до силуэта «цветок»; называть места обитания цветов; составлять картинку из частей; договариваться друг с другом, понимать и слышать другого.	Сложи узор, «Чудо-соты» (по количеству детей), «Прозрачный квадрат» Сложи квадрат, (по количеству подгрупп)
	37.	Гео знакомится с ЛаНью (левый нижний угол)	развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть его; понимать линию	Сложи узор, «Геовизор», Сложи квадрат, «Чудо-соты», Кирпичики листы бумаги (все — по количеству детей)

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
			симметрии и достраивать симметричную фигуру	
	38.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Март	39.	Гео знакомится с ПоНи (правый нижний угол)	развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путем наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета	Сложи узор, «Геовизор», «Чудо-соты 1», Сложи квадрат, листы бумаги (все — по количеству детей), Волшебный мешочек, любые игры по выбору детей,
	40.	Крутик По поздравляет девочек	развивать умения анализировать структуру целого и мысленно определять части, из которого оно составлено; решать задачу на составление силуэта «зонт» из разного количества частей; делить предметы между персонажами поровну; придумывать разные назначения одного предмета (технология ТРИЗ); конструировать картинку	Сложи узор, «Чудо-цветик», детские зонты (все — по количеству детей), любые игры по выбору детей,
	41.	Гео решает помочь ворону Мэтру	развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два); сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) Кирпичики Сложи квадрат, (все — по количеству детей), любые игры по выбору детей
	42.	Гео ищет волшебные льдинки	развивать умения складывать фигуру по схеме методом трансформации; составлять цифру «семь» из палочек по модели «цвет»; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); конструировать буквы из частей; составлять из букв многозначное слово, называть все его значения; выполнять физические упражнения на сохранение равновесия; понимать друг друга, слушать и слышать другого.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Волшебная восьмерка 1», «Конструктор букв» (все — по количеству детей)
	43.	Лягушонок Морейкин помогает Гео	развивать умения образовывать числа путем присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать ее до предметного изображения; называть предмет.	Сложи узор, «Математические корзинки 10», Сложи квадрат, «Геовизор»,
	44.	Знакомство с игрой	развивать умения составлять целое из разного количества частей по	Сложи узор, «Чудо-цветик», Сложи квадрат,

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
		волшебные льдинки озера Айс	силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять ее на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать игры и участвовать в них.	Волшебный мешочек
	45.	Гео начинает искать выход	развивать умения составлять силуэт из чае, придерживаясь правил; рассказывать о предмете; ориентироваться на шккости; конструировать букву из частей; трансформировать ее в другую; придумывать глаголы на заданную букву; придумывать и составлять предметный силуэт на предложенную тему.	Сложи узор, «Прозрачный квадрат», Кирпичики (все — по количеству детей), любые игры по выбору детей
	46.	Все желания исполняются	Педагогическое наблюдение за усвоением программы. Проанализировать выбор игр детьми и умение ими пользоваться	Игры по желанию детей
Апрель	47.	Гео плывет вверх по течению	развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.	Сложи узор, «Чудо-цветик» (по количеству детей), любые игры по выбору детей Сложи квадрат,
	48.	Страшная пещера и Незримка Всясь	развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путем трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путем наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-соты»
	49.	Путешествие продолжается	развивать умения решать задачу на определение заданных по форме и размеру геометрических фигур; придумывать и составлять из них силуэт; сравнивать предметы между собой и находить одинаковые свойства, части, назначения, окружение	Сложи узор, «Прозрачный квадрат», Кирпичики
	50.	Матрос Озёркин потерял свой кораблик	развивать умения выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; юрисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нем; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	Сложи узор, «Геоконт Малыш», «Геовизор», Сложи квадрат,
	51.	Гусь адмирал	развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношения	Сложи узор, «Математические корзинки 10»,

месяц	№ занятия	Название темы	Цель	Содержание
		Океанин и его команда	чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	«Чудо-соты 1» Сложи квадрат,
	52.	Новый матрос на кораблике Брызг-Брызг	развивать умения конструировать цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение); понимать отношения между числами в числовом ряду; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа.	Сложи узор, «Волшебная восьмерка 1», «Игровизор + маркер», Волшебный мешочек
	53.	Любимые игры Гео	развивать умения складывать фигуры путем трансформации; решать задачи на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету- придумывать и складывать новые фигуры; называть их; составлять слова и изменять их; высказывать предположения.	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) Сложи квадрат, Кирпичики
	54.	Итоговое занятие	Открытое занятие для родителей развивать умения складывать фигуру путем трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении	Сложи узор, «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат», пособие «Игровизор + маркер», Сложи квадрат,

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 познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2013. – 192 с.