

ПРИНЯТО:
на Педагогическом совете №4
от 04.04.2025года

УТВЕРЖДЕНО:
приказом заведующего МАДОУ
«Детский сад №22 «Ласточка»
Чегодаевой С.А.
от 07.04.2025 № 35



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 22 «Ласточка»

Программа дополнительного образования

«Умные игры»

Возраст детей: 3-5 лет
Срок реализации: 2 года

Автор программы:
Рогачева Ксения Игоревна

г. Вологда
2025

Содержание

1. Пояснительная записка	3
1.1 Направленность дополнительной образовательной программы	3
1.2 Актуальность (здесь указать ссылку на пособия, разработана на основе...)	4
1.3 Цель, задачи дополнительной образовательной программы (если программа рассчитана на несколько лет, цель и задачи указать по годам)	4
1.4 Возраст детей, участвующих в реализации программы	5
1.5 Сроки реализации программы	5
1.6 Ожидаемые результаты (что дети должны уметь к концу года)	5
1.7 Формы подведения итогов программы	5
2. Организационно-педагогические условия	5
2.1 Материально-технические условия	5
2.2 Требования к педагогическим кадрам	6
3. Учебный план (можно кратко)	6
3.1 Тематическое планирование на второй младшей группе	6
3.2 Тематическое планирование на средней группе	17
4. Оценочные и методические материалы (мониторинг)	33
5. Список используемой литературы	33
6. Приложение	34

1. Пояснительная записка

1.1 Направленность дополнительной образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа (далее Программа) «Умные игры» разработана в соответствии с:

1. Указом Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 года №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
2. Указом Президента Российской Федерации от 09 ноября 2022 года №809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
3. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Федеральным Государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО), утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. №1155 (с изменениями);
5. Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» ;
6. Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 года № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
7. Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28;
8. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
9. Федеральной образовательной программой дошкольного образования, утвержденной приказом Минпросвещения России от 25 ноября 2022 года №1028;
10. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам- образовательным программам дошкольного образования , утвержденным приказом Минпросвещения России от 31 июля 2020 года №373;
11. Положением об оказании платных дополнительных образовательных услуг
12. Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 22 «Ласточка».

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

Главная задача ДООУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная.

«Умные игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича. Каждая игра имеет свою область и своего героя. Ребёнок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и весёлые сказочные приключения,

преодолевают вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добиваются успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

Содержанием программы является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

1.2 Актуальность

Современный ребёнок чувствует себя удобно и комфортно во время игры. Как в саду, так и дома у детей много игрушек, к которым прилагаются дополнительные аксессуары. Есть планшеты, ноутбуки, компьютеры, телефоны, смартфоны и т. п., позволяющие погрузиться в увлекательный мир компьютерных игр. И не нужно придумывать и находить заменителей в игре.

Детям предлагается меньше возможностей для того, чтобы фантазировать, воображать, представлять себе, чтобы они хотели получить в итоге. Им трудно прогнозировать свою работу и нет навыков воплотить этот результат путём проб и ошибок. Из-за этого у современного ребёнка скудеет воображение, которое является основой для формирования всех познавательных процессов детей в дошкольном возрасте. Исходя из этого, очень важно создать такую образовательную среду для ребёнка, которая будет способствовать увлечению его развивающими играми, стимулированию его воображения, научит его составлять целостные образы. Поэтому наша задача как педагогов – подобрать такие игры, которые лишены излишнего дидактизма, будут ему по уму и по сердцу, и ребёнок будет получать не только удовольствие, но и овладеет определёнными компетенциями.

Развивающие игры В. В. Воскобовича представляют большой интерес. Они направлены на развитие мышления ребёнка и творческого начала.

Чтобы привлечь ребёнка к развивающим играм и образовательной деятельности в целом, нужно вначале заинтересовать его сказкой, дать возможность прочувствовать сопричастность к героям. После этого дома или в группе малыш вновь постарается пережить очарование сказкой и потянется к этим играм.

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе парциальной программы С.В.Макушкиной «Умные игры в добрых сказках» под редакцией Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой.

1.3 Цель, задачи дополнительной образовательной программы

Цель: развитие познавательно-творческих способностей детей в игровой деятельности.

Задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений);
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

1.4 Возраст детей, участвующих в реализации программы

Возраст обучающихся – 3-5 лет (воспитанники 2-ой младшей и средней групп).

1.5 Сроки реализации программы

Программа реализуется два учебных года.

1.6 Ожидаемые результаты (что дети должны уметь к концу года)

К концу учебного года дети должны:

- освоить счёт, знать геометрические фигуры, уметь ориентироваться на плоскости;
- уметь концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- уметь анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- совершенствовать свою речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развить мелкая моторику рук.

Дети научатся обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

Появятся навыки взаимодействия друг с другом, дети научатся согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

Расширится представление о математических понятиях: о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, математической терминологии.

1.7 Формы подведения итогов программы

В начале учебного года проводится опрос для детей 3-4 лет на знание основных геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник) и основных цветов (жёлтый, зелёный, красный, синий).

Для детей 4-5 лет проводится опрос на знание геометрических фигур и знание цветовой палитры с оттенками (светлый, тёмный).

По окончании учебного года проводится мониторинг, который представлен в Приложении 1.

2. Организационно-педагогические условия

2.1 Материально-технические условия

Для проведения занятий нужно:

- создать единое сказочное пространство (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
- оснащение комплектами игр и игровых пособий;
- развивающие игры математического характера: «Змейка», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики 1,2,3», «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты»;
- помещение для проведения занятий, столы и стулья.

2.2 Требования к педагогическим кадрам

Педагог должен иметь: диплом о среднем или высшем педагогическом образовании, или диплом о профессиональной переподготовке (педагог, воспитатель), курсы повышения квалификации (подойдут курсы и семинары по технологии Воскобовича).

3. Учебный план

3.1 Тематическое планирование на второй младшей группе

Дата/Тема ситуации и используемые игры	Задачи	Отметка о выполнении
<p>3 неделя сентября</p> <p>Тема: _____ «Как Медвежонок Мишик строил башни в Фиолетовом лесу» (стр.39; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с персонажем Медвежоном Мишиком, игровой средой – Фиолетовый лес и игрой «Чудо-крестики 1». • Способствовать освоению конструирования простой плоскостной фигуры «гномик» из деталей игры «Чудо-крестики 1». • Учить составлять башню из фигур-головоломок по простому алгоритму (цвет). • Учить понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга. • Развивать умение находить фигуры по цвету, определять размер: большая, средняя, маленькая. • Закреплять знание цветов: красного, зеленого, желтого, синего. • Развивать мелкую моторику рук, внимание, речь. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>4 неделя сентября</p> <p>Тема: «Как Медвежонок Мишик познакомился с Пчёлкой Жужей» (стр.14; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с игрой «Игровой квадрат» Воскобовича. • Учить определять форму частей, составлять силуэт «Пчелка» путем наложения деталей игры «Чудо-крестики 1» на схему. • Способствовать пониманию пространственных характеристик «верх» и «низ», перемещать предмет в пространстве (переворачивать). • Развивать сенсорные способности; внимание, воображение и мыслительные процессы (сравнение, анализ и синтез объекта) 	<ul style="list-style-type: none"> •

1 неделя октября	«Как Гусеница Фифа играла с лепестками» («Лепестки») (стр.39; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Позн акомить с игрой В.Воскобовича «Лепестки». • Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять целое из двух-трех частей по образцу. • Фор мировать понимание пространственных характеристик «слева» и «справа». • Учит ь узнавать и называть цвета. • Учит ь считать и называть количество частей, сравнивать по количеству. 	•
2 неделя октября	Тема: «Как Медвежонок Мишик путешествовал» («Чудо-крестики 1», «Лепестки») (стр.43; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Учит ь сравнивать предметы по цвету. • Учит ь детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Формировать умение пересчитывать предметы в ряду. • Развивать умение самостоятельно составлять «поезд» из фигур-головоломок по простому алгоритму (количество частей). • Способствовать пониманию пространственных характеристик «верх» и «низ». • Воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	•
3 неделя октября	Тема: «Как большой квадрат стал совсем маленьким квадратом» («Игровой квадрат») (стр.46; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Учит ь определять форму и размер геометрических фигур. • Развивать умения складывать квадраты разного размера путем перемещения частей в пространстве. • Развивать мелкую моторику рук. • Способствовать пониманию пространственных характеристик «верх» и «низ», понятий «повернуть», «загнуть», «сложить». • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	•

4 неделя октября	<p><u>Тема</u> «Как гусеница Фифа подарила цветок Зайчику» («Лепестки» и «Чудо-крестики1») (стр. 53.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить отсчитывать количество «четыре». • Учить складывать фигуру «Зайчик» из деталей игры «Чудо-соты 1». • Развивать умение составлять силуэт «цветок» и четырех частей по образцу. • Формировать умение различать и называть цвета (красный, желтый, синий, оранжевый, зеленый). • Расширять представление о растениях, строении цветка. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. 	•
1 неделя ноября	<p><u>Тема</u> «Как Медвежонок Мишик угостил друга мороженым» («Чудо-крестики 1», «Коврограф Ларчик») стр.55.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Учить конструировать простые фигуры из деталей игры «Чудо-крестики 1» по схеме и воображению. • Пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (вкусное, сладкое, фруктовое, молочное, шоколадное, большое) • Развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. • Воспитывать нравственные и волевые качества. 	•
2 неделя ноября	<p><u>Тема</u> «Как Медвежонок собрал лесенку» («Чудо-крестики 1») (стр. 63.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять «лесенку» из фигур-гололомок по простому алгоритму (цвет или количество частей). • Учить видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Закреплять знание основных цветов. • Развивать умение отвечать на вопросы предложением. • Формировать умение внимательно слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. 	•
3 неделя ноября	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Мишик подарил портрет Галчонку Каррчику» («Чудо-крестики 1») (стр. 65.Т.Г.Харько</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение составлять силуэт «галчонок» путем наложения деталей на схему (для детей с низким уровнем) и по схеме самостоятельно (дети с высоким и средним уровнем). • Учить детей определять цвет и форму частей, придумывать и конструировать силуэт «дом». • Формировать навык закрашивания 	•

	«Сказки Фиолетового леса» ранний и младший возраст)	<p>изображения, развивать зрительно-моторную координацию.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. 	•
4 неделя ноября	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа играла с лепестками» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Гномы») стр.69.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить сравнивать предметы по цвету, составлять из них горизонтальные ряды по простому алгоритму (цвет). • Учить видеть в предмете новый образ в зависимости от его пространственного положения. • Познакомить с персонажами гномами (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи). • Развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа, «верх», «низ»). 	•
1 неделя декабря	<p><u>Тема:</u> «Как друзья построили светофор» («Чудо-крестики1») стр.75.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Воспитывать умение внимательно слушать инструкции взрослого и самостоятельно их выполнять. • Учить определять пространственное положение предметов относительно друг друга. • Учить детей составлять из фигур-головоломок светофор по простому алгоритму (количество частей). • Развивать умение понимать пространственные характеристики «верх», «низ». • Продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений. Развивать связную речь, умение поддерживать беседу на тему «Зачем нужен светофор». • Воспитывать умение внимательно слушать инструкции взрослого и самостоятельно их выполнять. 	•

2 неделя декабря	<p><u>Тема:</u> «Как друзья катались на ослике» («Коврограф:Ларчик», «Чудо-крестики 1», «Фонарики») <i>стр.77.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять простой рассказ «Что видели друзья». • Учить детей составлять силуэт «ослик» путем приложения деталей игры «Чудо-крестики1» на схему (или самостоятельно), исходя из уровня развития детей и силуэт «Цветок» из деталей игры «Фонарики». • Развивать умение самостоятельно придумывать и конструировать силуэт «тележка». • Продолжать развивать умение видеть в ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	•
3 неделя декабря	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Мишик построил дом, и лепестки превратились в цветы» («Лепестки», «Фонарики») <i>стр.20 и 78. Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «домик», понимать пространственные характеристики «верх», «низ». • Учить сравнивать группы предметов по количеству. • Развивать умение называть цвета радуги, выкладывать горизонтальный ряд из фигур. • Развивать умение конструировать силуэт «цветок» без опоры на образец, придумывать названия цветам. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	
4 неделя декабря	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа съела подарок» («Фонарики», «Логоформочки 3») <i>стр.71.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэты «цветок» по образцу взрослого и схеме, сравнивать их по размеру. • Развивать умение правильно определять части растения. • Формировать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих. • Тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). Формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение аккуратно раскрашивать силуэт карандашом. 	•

2 неделя января	<p><u>Тема:</u> «Как Девочка Долька готовилась к Новому году» («Игровой квадрат Воскобовича», «Фонарики») <i>стр.85.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «ёлочка» из деталей игры «Чудо-цветик» с опорой на схему. • Развивать умение сравнивать ёлочки по высоте и ширине. • Учить складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве. • Продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. • Развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	•
3 неделя января	<p><u>Тема:</u> «Как друзья встречали Новый год» («Чудо-крестики 1», «Логоформочки 1» <i>стр.33 и 78.Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «ёлочка» двумя способами: с опорой на схему и путем наложения деталей на схему. • Развивать умение определять форму частей. • Учить определять цвет и форму геометрических фигур, выкладывать горизонтальный ряд из них по простому алгоритму (пространственное положение трёх предметов относительно друг друга), составлять геометрические фигуры из двух частей. • Формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение аккуратно раскрашивать силуэт карандашом. • Развивать связную речь, умение поддерживать беседу на тему «Как наряжают ёлочку». • Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	•

4 неделя января	<p><u>Тема:</u> «Как Магнолик построил домик» («Фонарики», «Игровой квадрат Воскобовича») <i>стр.88, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить складывать из квадрата фигуры «домик» и «птичка» из игрового квадрата за счет перемещения частей в пространстве. • Продолжать учить сравнивать геометрические фигуры по цвету. • Развивать умение составлять силуэт «домик» из деталей игры «Фонарики». • Развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • Воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	•
1 неделя февраля	<p><u>Тема:</u> «Как Пчёлка Жужа пришла в гости» («Чудо-соты», «Чудо-крестики 1») <i>стр.89, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «пчёлка» путем наложения деталей на схему или с опорой на схему. • Развивать фантазию, умение придумывать, на что похоже поле игры и отдельные детали. • Развивать целостное восприятие, умение складывать фигуру-головоломку из двух, четырёх и пяти частей. • Продолжать учить ориентироваться на плоскости. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	•
2 неделя февраля	<p><u>Тема:</u> «Как Крутик По приготовил подарки» («Чудо-соты», «Логоформочки 3») <i>стр.91, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «вазочка» и «башенка» из двух частей по образцу, сравнивать друг с другом. • Развивать умение находить геометрические фигуры по образному описанию. • Продолжать формировать умение работать с опорой на схему, конструировать фигуру «цветок» из деталей игры «Чудо-соты 1». • Развивать пространственную ориентировку, понимание предлогов «над», «под». • Формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. 	•

3 неделя февраля	<u>Тема:</u> «Как Крутик По побывал в гостях» («Чудо-соты 1») стр.92, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять целое из частей, конструировать силуэт «машина» одним из способов: путём наложения на схему и с опорой на схему. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху». • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	•
4 неделя февраля	<u>Тема:</u> «Как друзья попали в аварию» («Чудо-соты 1» , «Чудо-крестики1», «Коврограф «Ларчик») стр.93, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение понимать составлять силуэт «машина» по образцу. • Формировать умение различать и называть геометрические фигуры, сравнивать по форме. • Учить видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	
1 неделя марта	<u>Тема:</u> «Как Квадрат и Магнолик встретились» («Игровой квадрат») стр.93, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Учить группировать фигуры по 1 признаку – цвет. • Учить детей определять размер, решать простые задачи на измерение размера. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «справа» и «слева». • Развивать умение складывать прямоугольник и треугольник путём сгибания квадрата пополам по горизонтали диагонали. • Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	•
2 неделя марта	<u>Тема:</u> «Как Девочка Долька считала лепестки» («Чудо-цветик», пособие «Коврограф «Ларчик») стр.101, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение определять и называть количество от одного до четырех. • Учить составлять целое из двух, трёх, четырёх частей. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «вверху», «внизу», «под» и «над». • Воспитывать произвольность поведения, волевые качества. 	•

3 неделя марта	<u>Тема:</u> «Как Девочка Долька подарила цветы Пчёлке Жуже» «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1») <i>стр.102, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить делить предмет на две части, сравнивать количество частей, понимать характеристику «поровну». • Формировать умение работать по опорной схеме, конструировать силуэт «растение». • Развивать умение называть части растения, придумывать названия цветам. • Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. 	•
4 неделя марта	<u>Тема:</u> «Как у Гусеницы Фифы появилась новая шляпка» <i>стр.104, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять целое из двух частей, конструировать силуэт «шляпка» по образцу. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «центр». • Развивать связную речь, умение поддерживать беседу на тему «Зачем нужна шляпка», закреплять представления о головных уборах. • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	•
1 неделя апреля	<u>Тема:</u> «Как Гусь и лягушки украшали кораблик флажками» («Корабли Плюх-Плюх») <i>стр.105, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить определять высоту предметов: высокий, средний, низкий. • Развивать умение сортировать предметы по цвету, называть его. • Тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координировать движение «глаз-рука». • Развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	•

2 неделя апреля	<p><u>Тема:</u> «Как Гусь и лягушки гостили на Чудо-островах» («Чудо-крестики 1», «Игровой квадрат Воскобовича») <i>стр.108, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять силуэт «бабочка» по образцу. • Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть её. • Продолжать развивать конструктивные навыки, умение работать с опорой на схему и складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве. • Тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координировать движение «глаз- рука». • Развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	•
3 неделя апреля	<p><u>Тема:</u> «Как друзья вытаскивали круг из кустов» («Чудо-соты1», «Чудо-цветик») <i>стр.110, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить детей определять высоту предметов и их количество. • Продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами и по образцу, составлять силуэт «клюшка» из деталей игры «Чудо-соты1». • Развивать умение видеть в простой ситуации проблему и решать её. • Активизировать речевую деятельность. • Воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь. 	•
4 неделя апреля	<p><u>Тема:</u> «Как Пчёлка Жужа получила подарок» («Чудо-соты1», «Лепестки») <i>стр.114, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение составлять силуэт «медвежонок» путём наложения частей на схему. • Учить понимать пространственную характеристику «справа», «слева», «за», «после», «перед», составлять целое из частей. • Развивать мелкую моторику рук. • Формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение. 	•

1 неделя мая	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник» («Чудо-соты 1», «Игровой квадрат») <i>стр.132, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить составлять целое из частей, конструировать силуэт «чайник» с опорой на схему, анализировать его, называть части, беседовать об их назначении. • Развивать умение составлять фигуры «конфета» и «шоколадка» путём перемещения частей в пространстве. • Развивать умение понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху». • Формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	•
2 неделя мая	<p><u>Тема</u> «Как Медвежонок Мишик помогал Пчёлке Жуже» («Чудо-соты 1», «Фонарики», пособие «Коврограф «Ларчик») <i>стр.139, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение находить геометрические фигуры, сравнивать их по форме, цвету и размеру. • Учить составлять силуэт «бочка» путём наложения частей на схему. • Продолжать развивать логическое мышление, умение решать задачу с противоречием. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь. 	•
3 неделя мая	<p><u>Тема:</u> «Как друзья готовили подарки Пчёлке Жуже» («Чудо-соты 1», «Фонарики «Ларчик») <i>стр.154, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать умение придумывать, на что похожи геометрические фигуры. • Продолжать учить сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть. • Учить составлять силуэт «Пчёлка» путём наложения деталей на схему. • Развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность. 	•

4 неделя мая	<p><u>Тема:</u> «Как у Магнолика оказалось много игрушек» («Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1») <i>стр.160, Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса», ранний и младший возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить выбирать из множества предметных силуэтов один, объяснять свой выбор. • Развивать умение составлять выбранный силуэт из деталей выбранной игры с опорой на схему или путём наложения деталей на схему. • Тренировать координацию «глаз-рука» и мелкую моторику рук. • Воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. 	
-----------------	---	---	--

3.2 Тематическое планирование на средней группе

Дата/Тема занятия и используемые игры	Задачи	Отметка о выполнении	
3 неделя сентября	<p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят Цифроцирка» Игры: «Цифроцирк», «Чудо-соты 1» <i>(стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; • упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по порядку; • закреплять названия «цирковых артистов-зверят»; • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов; • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>4 неделя сентября</p>	<p><u>Тема:</u> «Прозрачные льдинки Озера Айс» <u>Игра:</u> «Прозрачный квадрат»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Прозрачный квадрат», персонажами Незримка Всясь и Ворон Метр; • учить находить и узнавать на пластинках знакомые фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник; • развивать сенсорные способности, умение выделять свойства пластинок, находить их сходство и различие с настоящими льдинками, используя тактильные ощущения; • учить раскладывать пластинки по группам, выделяя один признак – форму; • учить обобщать и анализировать, оречевлять свои действия. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>1 неделя октября</p>	<p><u>Тема:</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» <i>Игры:</i> «Кораблик Плюх-Плюх», «прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов; • учить складывать фигуру «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат», опираясь на схему; • развивать пространственные представления (слева – справа,верху – внизу); • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать; • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>2 неделя октября</p>	<p><u>Тема:</u> «Загадки Ворона Метра» <i>Игры:</i> «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • развивать умение обобщать и квалифицировать фигуры по 2 признакам (форма, величина), составлять сериационный ряд, используя приём наложения; • учить складывать фигуру «мост» из пластинок, опираясь на словесные указания и схему; • формировать навык конструирования предложенной фигуры Ворона Метра из деталей игры «Чудо-соты 1» по схеме и словесным указаниям; • развивать связную речь, умение объяснять свои действия. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>3 неделя октября</p>	<p><u>Тема:</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» <i>(Игры:</i> «Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») <i>стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; • пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое); • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память; • формировать навыки саморефлексии; • воспитывать нравственные и волевые качества. 	<ul style="list-style-type: none"> •

4 неделя октября	<p><u>Тема:</u> «Путешествие в страну Логики «Фабрика фигур» («Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралиной)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять навык счета в пределах 5; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что»; • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам; • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. 	•
1 неделя ноября	<p><u>Тема:</u> «Путешествие в Фиолетовый лес» (Игры: «Цифроцирк», «Чудо-цветик») стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по схемам игры «Чудо-цветик»; • учить обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк»; • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. 	•

<p>2 неделя ноября</p>	<p><u>Тема:</u> «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки», «Прозрачный квадрат») (Стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей выкладывать узор по образцу из пластинок игры «Прозрачный квадрат», отражать в речи действия, используя предложения с союзом А; • упражнять в отсчете необходимого количества предметов, закреплять знания о величине геометрических фигур, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»; • развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); • продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений; • приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>3 неделя ноября</p>	<p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата; • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок; • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • воспитывать умение работать в парах, выполняя совместное задание; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. 	<ul style="list-style-type: none"> •

4 неделя ноября	<p><u>Тема:</u> «Волшебные клеточки» («Игровизор», «Прозрачный квадрат»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с игрой «Игровизор»; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения геометрических фигур; • закреплять знания о квадрате, умение соотносить целое и часть, складывать квадрат из частей (5 квадратов) и из разных частей (4 квадрата), развивать целостное восприятие; • учить проводить анализ последовательного ряда геометрических фигур, находить лишнюю, опираясь на один признак; • продолжать развивать словесно-логическое мышление, умение связно и грамотно строить предложения при ответе на вопрос «Какая фигура лишняя и почему?». 	•
1 неделя декабря	<p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой полянке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо- соты», «Чудо- цветик») <i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо»; • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развивать пространственное и логическое мышление, воображение; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения»; • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	•

<p>2 неделя декабря</p>	<p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») <i>стр. 27 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». • воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>3 неделя декабря</p>	<p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») <i>Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор; • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить детали игры карандашом; • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). 	<ul style="list-style-type: none"> •

4 неделя декабря	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») <i>стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты»; • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука); • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	•
2 неделя января	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор») <i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета; • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука»; • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	•
3 неделя января	<p><u>Тема:</u> «Новый год в Фиолетовом лесу» («Чудо-цветик», «Чудо-соты 1»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение, умение придумывать предмет и конструировать его изображение из деталей игры «Чудо-соты1»; • учить детей видеть общий признак в геометрических фигурах, закономерность в сериационном ряду, закреплять представление о четырехугольниках; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи; • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	•

<p>4 неделя января</p>	<p><u>Тема:</u> «Гусеница Фифа встречает гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») <i>1 игровая ситуация</i> «Загадочный конверт» <i>2 игровая ситуация</i> «Портреты друзей»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; • продолжать учить ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток; • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в назывании геометрических фигур, нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>1 неделя февраля</p>	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки») <i>3 игровая ситуация</i> «Волшебный зоопарк (звери)» <i>4 игровая ситуация</i> «Волшебный зоопарк (птицы)» <i>«Методика ознакомления с игрой»</i> <i>(распечатка)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении; • развивать умение объединять выделенные при анализе компоненты в целое, пространственное воображение; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображение на лист; • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>2 неделя февраля</p>	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера, расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не»; • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду; • упражнять в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах; • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>3 неделя февраля</p>	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат») Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; • продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу; • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов; • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; • наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах. 	<ul style="list-style-type: none"> •

4 неделя февраля	<p><u>Тема:</u> «Волшебные превращения счетных палочек»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач; • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей. 	•
1 неделя марта	<p><u>Тема:</u> «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор» <i>Стр. 60 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать; • воспитывать произвольность поведения, волевые качества. 	•
2 неделя марта	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры») <i>Стр. 65 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы; • формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей; • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. 	•

<p>3 неделя марта</p>	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Игровой квадрат») Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить решать задачи на пересечение множеств «круги Эйлера», предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим схемам; • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой при конструировании фигур «Туфелька» и «Самолет»; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности; • воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>4 неделя марта</p>	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблице Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх»), пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; • учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо»; • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества; • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>1 неделя апреля</p>	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») <i>Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; • учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо»; • развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; • формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания; • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>2 неделя апреля</p>	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор») <i>Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; • закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; • учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе; • развивать умение решать логическую задачу на определение предмета по признакам, словесно-логическое мышление; • продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»; • активизировать речевую деятельность; • воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>3 неделя апреля</p>	<p><u>Тема:</u> «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт») <i>Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; • упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям; • развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; • развивать мелкую моторику рук; • формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>4 неделя апреля</p>	<p><u>Тема:</u> «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм») <i>Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять знания о видах транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие; • учить самостоятельно придумывать силуэт «лодочка» из деталей игры «Танграм», называть геометрические фигуры, их размер и количество; • развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию; • развивать целостное восприятие, устойчивость внимания; • развивать инициативность, самостоятельность; • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>1 неделя мая</p>	<p><u>Тема:</u> «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик») Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; • учить составлять целое из 5 частей, понимать соотношение целого и части; • развивать умение конструировать по собственному замыслу силуэт «цветок» из деталей игры «Колумбово яйцо», придумывать ему название и для чего он нужен; • формировать произвольность внимания, творческое воображения, целостность восприятия; • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>2 неделя мая</p>	<p><u>Тема:</u> «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить с вариантом игры «Прозрачный квадрат» - «Вертикальное домино»; • учить решать логическую задачу на преобразование одной фигуры в другую путем перемещения заданного количества деталей (домик – флажок: № 8); • развивать любознательность и пытливость; • стимулировать детей к проговариванию своих действий; • развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей; • развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность. 	<ul style="list-style-type: none"> •

<p>3 неделя мая</p>	<p><u>Тема:</u> «Как Ворон Метр спас кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «Колумбово яйцо») Стр. 109 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, менять пространственное положение флажков в зависимости от задания; • упражнять в нахождении предметов по высоте; • развивать словесно-логическое мышление, умение видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения; • закреплять умение самостоятельно работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «жук» и «рыбка» (№18); • воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p>4 неделя мая</p>	<p><u>Тема:</u> «Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже». («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты») Стр. 114 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • упражнять в расположении цветных карточек по цветам радуги, умении видеть ошибку и исправлять ее; • развивать понимание пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки (между, после, перед, после, впереди, за); • закреплять умение сортировать пластинки игры по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга; • закреплять навык работы с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «китенок»; • продолжать развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о его содержании; • стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр. 	<ul style="list-style-type: none"> •

4. Оценочные и методические материалы (мониторинг)

Уровни сформированности навыков:

- сформирован (+)
- на стадии формирования _|_
- не сформирован (-)

Критерий	
Умеет анализировать, делать выводы, классифицировать, обобщать и сравнивать.	
Использует занимательный игровой материал в играх самостоятельного характера.	
Умеет сопоставлять предметы по цвету, размеру, форме, толщине.	
Умеет рассуждать, доказывать.	
Развиты способности комбинаторного типа и мелкая моторика рук.	
Способен к волевым усилиям.	
Проявляет интерес к математическим играм.	

Задания дополнительной диагностики представлены в Приложении 1.

5. Список используемой литературы

1. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» [Текст] / В.В. Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с.;
2. Воскобович, В.В. Развивающие игры [Текст] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
3. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (для детей 2-4 лет) / Детство-Пресс, 2015 г.
4. Воскобович В.В. «Тайна ворона метра или сказка об удивительных приключениях-превращениях квадрата.
5. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 4-5 лет) / Детство-Пресс, 2015 г.

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в младшей группе (3-4 года)

Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенностей развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист формата А 5, в центре изображение фигур (квадрат, треугольник, круг), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку предлагается дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получился какой-то предмет. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его рассказать, что он нарисовал (рассказ ребёнка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценке результатов:

0 – 2 балла (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

3 – 4 баллов (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы недостаточно разработаны, схематичны.

5 – 6 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

Задание 2. «НАЙДИ ПАРУ»

Цель: определение способности ребёнка ориентироваться в пространстве, уровень развития цветового восприятия.

Стимульный материал: таблица с парами геометрических фигур, каждая пара одинакового цвета (всего 5 пар).

Процедура проведения: ребёнку предлагается найти пару к каждой фигуре, соединить их дорожками.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – 3 ошибки.

2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: определение уровня развития наглядно-действенного мышления.

Стимульный материал: лист бумаги формата А5, на котором изображены два грибочка; один в цветном решении, другой контурный, два карандаша (коричневый и жёлтый).

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы воспроизвести картинку, изображённую на этом же рисунке слева. Для этого ребёнку даются карандаши коричневого и жёлтого цвета, рисунок. На выполнение задания отводится 10 минут.

Инструкция: «Посмотри на рисунок. Раскрась гриб так, чтобы оба гриба стали одинаковыми. Нужно сделать это так как можно аккуратнее».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут не смог выполнить задание, рисунок просто зачерчен карандашом (фломастером).

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеются недочёты: закрашенные участки, контуры фигур более чем на 1,5 мм вышли за пределы образца.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание, при этом контуры фигур не более чем на 1 мм вышли за пределы образца.

Задание 4. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: определение способностей ребёнка к ориентировке в пространстве, цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, направленные в разные стороны, цветные карандаши или фломастеры.

Процедура проведения: ребёнку предлагается раскрасить красным цветом стрелочку, которая направлена вниз, синим – стрелочку, которая направлена вверх, зелёным – стрелочку, направленную вправо, жёлтым – направленную влево.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – допущено до 4 ошибок.

3 балла (средний уровень) – допущено до 1 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 5. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика уровня развития зрительного восприятия, наглядно- действенного мышления у ребёнка.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1.

Процедура проведения: ребёнку предлагается выложить изображение из деталей конструктора.

Инструкция: «Перед тобой игра «Чудо – Крестики». Попробуй выложить точно изображение, используя детали этой игры».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1 путём многочисленных проб.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на схему в масштабе 1:1. Помощь взрослого не требуется.

Задание 6. «РАССКАЖИ, ЧТО ВИДИШЬ НА КАРТИНКЕ»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса».

Процедура проведения: ребёнку предлагается рассказать о том, что ребёнок видит на картинке.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок затрудняется ответить на вопрос.

2 балла (средний уровень) – персонажи имеют названия. Названы 1-2 дополнительные детали.

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия, названы мелкие детали (у мальчика есть шарфик, нет ботиночек, у пчёлки полосатый животик, есть крылышки, она улыбается).

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в средней группе (4-5 лет)

Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенности развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку предлагается дорисовать фигурки, придумать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценке результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

4 балла (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

8 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

(Приложение № 1 «Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»).

Задание 2. «ЛАБИРИНТЫ»

Цель: оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объём внимания, а также целенаправленности деятельности и особенностей зрительного восприятия.

Процедура проведения: «Жила-была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 4 годика, друзья подарили ей подарки. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки? Сначала ответить, потом проверь себя (проведи маркером по дорожке, соединяющим подарки и геометрические фигуры)».

Стимульный материал: лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» - «Катя, Рыжик и Рыбка»,

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребёнок не справляется с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребёнок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребёнок выполняет задание и может проследить путь к некому предмету самостоятельно.

Задание 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребёнку предлагается выложить изображение из деталей конструктора.

Инструкция: ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение путём наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путём проб, требуется помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого.

Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организации деятельности у детей, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: половина листа бумаги формата А 4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1), простой или чёрный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных на рисунке, воспроизвести картинку, изображённую на этом же рисунке.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

(Приложение № 2 «Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»).

Задание 5. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: оценка ориентировки в пространстве, умение зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур-Мальш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

Процедура проведения: ребёнка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирного кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага вверх, два шага вправо».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.

3 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

5 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

(Приложение № 3 «Стимульный материал к заданию «Стрелочки»).

Задание 6. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

Стимульный материал: изображения персонажей «Фиолетового леса» - Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика.

Процедура проведения: придумать сказку о предложенных героях.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.