

Содержание

Пояснительная записка

1. Педагогическая целесообразность

2. Описание вариативных форм, способов и методов реализации дополнительной общеразвивающей программы «Сказки фиолетового леса»

3. Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы «Сказки Фиолетового леса»

4. Материально-техническое оснащение программы

5. Обеспечение методическими материалами

6. Требования к кадровым условиям реализации дополнительной общеразвивающей программы

7. Учебно-тематическое планирование

7.1. Учебно-тематический план для детей дошкольного возраста

(5-6 лет)

7.2. Учебно-тематический план для детей дошкольного возраста (6-7 лет)

8. Ожидаемые результаты освоения программы.

Заключение

Пояснительная записка

Изменения в социально-экономической сфере общественной жизни поставили многие страны мира, в том числе и Россию, перед необходимостью реформирования образовательной системы. В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию ребенка, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где осуществляется самореализация личности. Основное предназначение дополнительного образования — удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу развивающих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана дополнительная общеразвивающая программа «Сказки фиолетового леса».

Направленность образовательной программы: познавательно-развивающая.

1. Педагогическая целесообразность

Модифицированная программа кружковой работы по познавательно-творческому развитию дошкольников «Сказки фиолетового леса» представляет собой систему комплексных занятий с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового Леса.

Цель программы: развитие познавательно-творческих способностей детей 5-7 лет в игровой деятельности.

Задачи:

- 1) Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.
- 2) Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза.
- 3) Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
- 4) Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- 5) Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать и договариваться между собой в процессе решения игровых задач.

Содержание разработанных игровых упражнений и ситуаций способствует становлению **процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать** предметы и их свойства, определять сходство и различие, **видеть различные образы** в знакомых предметах. Использование в игровом сюжете разных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и в конце концов получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения, помогает развивать волевую регуляцию.

Детская деятельность в игровых ситуациях является **результативной**. Ребенок всегда получает результат от действий с различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, жесткими и гибкими) — собранную фигуру, построенную башню, сложенный конверт. Это способствует не только развитию **мелкой моторики пальцев и рук**, но и становлению **речемыслительных функций**.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей и самостоятельности**, гибкости и подвижности ума у детей. Взрослый создает ощущение внешней и внутренней безопасности, которое проявляется в отсутствии с его стороны отрицательной оценки и критических замечаний. При этом ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

В игровом общении детей друг с другом и с взрослым развивается коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети дают ответы на вопросы взрослого, называют составленные из частей предметы: посуда, одежда, животные и другие, сочиняют о них простые рассказы.

В процессе освоения математического содержания больше внимания уделяется тому, чтобы ребенок узнавал, называл и действовал с познаваемыми предметами, таким образом нет засилья деятельности по анализу геометрических фигур (называние количества углов и сторон).

Образовательное содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу **усложнения, постепенного и постоянного**, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующее содержание. Содержание выстроено на **достаточно высоком уровне трудности**. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

2. Описание вариативных форм, способов и методов реализации дополнительной общеразвивающей программы «Сказки фиолетового леса»

Методика «Сказки Фиолетового Леса» — это взаимодействие детей и взрослых через реализацию сюжета сказок Фиолетового Леса. В игровых ситуациях есть сюжет, роли и действия, но отсутствует воображаемая ситуация из-за того, что главный акцент сделан на освоении детьми развивающих игр и развитии познавательных процессов.

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу с различными превращениями и чудесами, участвуя в которых сказочный герой, а значит, и ребенок от его лица действует с развивающей игрой. Приключения могут быть реальные (лягушата наводят порядок на «Кораблике „Плюх-плюх"») и для этого подбирают соответствующие инструменты) и фантастические (квадрат превращается в конфету или конверт). Если игра новая для ребенка или решение задач в хорошо знакомой игре требуют от него проявления волевых усилий, сюжет ситуаций становится схематичным.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и другие. Взрослый и ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении неотложных проблем и различных задач.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делает обучение опосредованным, придает игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализует игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально-положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

3. Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы «Сказки фиолетового леса»

Важным этапом к реализации содержания программы является создание специфической **среды в виде сказочного Фиолетового Леса**, организованной на принципе не только сказочности, но еще и функциональности, то есть предоставления ребенку возможности действовать в сказочной среде.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия фирмы «**Развивающие игры Воскобовича**». Они отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры. Во-первых, вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможностью решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи. Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр — от малышей до взрослых. В-третьих, возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым. Все вышперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому — использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения цифр, понятия «количество», геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудосоты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры с буквами, слогами и словами. В них ребенку приходится решать логические задачи с буквами («Конструктор букв»), составлять слоги и слова («Теремки Воскобовича»), заниматься словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»).

Третья группа — игровые универсальные пособия (коврограф «Ларчик», «Игровизор»). Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек, зависит от этапа освоения игр детьми.

Все содержание представлено в виде игровых ситуаций, которые являются **совместной игровой деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решить задачу, что-то собрать или сделать за него, а дает возможность малышу подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Такой подход будет способствовать развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается **подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку**. В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили.

Программа предусматривает **вовлечение родителей** в образовательный процесс через участие в открытых занятиях, анкетирование, организацию фоторепортажа.

Возраст детей: программа рассчитана на детей дошкольного возраста (5-7 лет). Количество детей в группе: 8 - 10 человек.

Набор в группу производится в начале учебного года на свободной основе (по заявлению родителей (законных представителей)).

Сроки реализации: программа рассчитана 2 года обучения.

Режим занятий: 1 раза в неделю, продолжительность занятия - 30 мин.

4. Материально-техническое оснащение программы

Программа реализуется на базе муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №10», расположенного по адресу: г. Ярославль, Ленинградский пр-т 63-б.

Перечень основного оборудования, необходимого для освоения дополнительной общеразвивающей программы: стол детский – по кол-ву детей, стул детский – по кол-ву детей, мольберт магнитно-меловой – 1 шт., музыкальный центр - 1 шт., панно «Фиолетовый лес».

Игры и пособия, необходимые для реализации программы:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) - по количеству детей в подгруппе.
2. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - по количеству детей в подгруппе.
3. «Квадрат Воскобовича» + сказка – 1 шт.
4. «Змейка»- по количеству детей в подгруппе.
5. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.
6. «Фонарики „Ларчик"» — 1 шт.
7. «Чудо-крестики 1» - по количеству детей в подгруппе.
8. «Чудо-крестики 2» - по количеству детей в подгруппе.
9. «Чудо-крестики 3» - по количеству детей в подгруппе.
10. «Чудо-крестики» «Ларчик»-1 шт.
11. «Лепестки» — можно по количеству детей, можно 1 шт.
12. «Логоформочки 3» — по количеству детей в подгруппе.
- 13 «Логоформочки 5» — по количеству детей в подгруппе.
14. «Логоформочки 5» «Ларчик»-1 шт.
15. «Черепашки „Пирамидка"» - по количеству детей в подгруппе.
16. «Черепашки „Ларчик"» - 1 шт.
17. «Коврограф „Ларчик"» - 1 шт.
18. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок; забавные цифры — Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер.
19. «Чудо-соты 1» - по количеству детей в подгруппе.
20. «Чудо-цветик» - по количеству детей в подгруппе.
21. «Геоконт Малыш» - по количеству детей в подгруппе.
22. «Геоконт Великан» - 1 шт.
23. «Геовизор»- по количеству детей в подгруппе.
24. «Математические корзинки 5» - по количеству детей в подгруппе.
25. «Математические корзинки 10» - по количеству детей в подгруппе.
26. «Шнур-Затейник» - по количеству детей в подгруппе.
27. «Игровизор»+маркер - по количеству детей в подгруппе.
28. «Прозрачный квадрат» - по количеству детей в подгруппе.
29. «Прозрачная цифра» - по количеству детей в подгруппе.
30. «Кораблик Плюх-Плюх» - по количеству детей в подгруппе.
31. «Кораблик Брызг-Брызг» - по количеству детей в подгруппе.

5. Обеспечение методическими материалами

Методические пособия:

Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового Леса» (средний возраст). СПб.: ООО «Издательство «Детство-Прес», 2014.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.

Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.

6. Требования к кадровым условиям реализации дополнительной общеразвивающей программы

Кружковую работу по познавательнo-творческому развитию дошкольников «Сказки фиолетового леса» осуществляет педагог, который имеет высшее профессиональное образование или среднее специальное образование, прослушавший авторский курс «Сказочные лабиринты игры»-игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста» от 24 - 72) часов.

Должностные обязанности:

- Педагог осуществляет дополнительное образование воспитанников, посещающих Центр, в соответствии с образовательной программой, развивает их разнообразную творческую деятельность.
- Комплекует состав обучающихся кружка и принимает меры по сохранению контингента воспитанников в течение срока обучения.
- Обеспечивает педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов работы (обучения) исходя из психофизиологической и педагогической целесообразности, используя современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы.
- Проводит занятия, опираясь на достижения в области методической, педагогической и психологической наук, возрастной психологии, а также современных информационных технологий.
- Обеспечивает соблюдение прав и свобод обучающихся, воспитанников. Участвует в разработке и реализации образовательных программ.
- Составляет планы и программы занятий, обеспечивает их выполнение.
- Выявляет творческие способности воспитанников, способствует их развитию, формированию устойчивых профессиональных интересов и склонностей.
- Организует разные виды деятельности обучающихся, ориентируясь на их личности, осуществляет развитие мотивации их познавательных интересов, способностей.
- Организует самостоятельную деятельность детей.
- Оценивает эффективность обучения, учитывая овладение умениями, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса, используя компьютерные технологии, в т.ч. текстовые редакторы и электронные таблицы в своей деятельности.
- Оказывает особую поддержку одаренным и талантливым воспитанникам, а также имеющим отклонения в развитии.
- Участвует в работе по проведению родительских собраний, оздоровительных, воспитательных и других мероприятий, предусмотренных образовательной программой, в организации и проведении методической и консультативной помощи родителям или лицам, их заменяющим, а также педагогическим работникам в пределах своей компетенции.
- Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся, воспитанников во время образовательного процесса.
- Обеспечивает при проведении занятий соблюдение правил охраны труда и пожарной безопасности.

Преподаватель дополнительной общеразвивающей программы «Сказки фиолетового леса» знает:

- приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации;

- законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность;
- Конвенцию о правах ребенка;
- возрастную педагогику и психологию, физиологию, гигиену;
- содержание учебной программы, методику и организацию дополнительного образования детей;
- методы убеждения, аргументации своей позиции, установления контакта с обучающимися, воспитанниками, детьми разного возраста, их родителями, лицами, их заменяющими, коллегами по работе;
- технологии диагностики причин конфликтных ситуаций, их профилактики и разрешения; технологии педагогической диагностики;
- основы работы с персональным компьютером (текстовыми редакторами, электронными таблицами), электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием;
- правила внутреннего трудового распорядка образовательного учреждения;
- правила по охране труда и пожарной безопасности

7. Учебно-тематическое планирование

7.1. Учебно-тематический план для детей дошкольного возраста (5 - 6 лет)

№ п/п	Название игровой ситуации	Образовательные задачи/Материал	Кол-во часов
ОКТАБРЬ			
Занятие №1	Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки	Развивать у детей умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», выкладывать их контур, высказывать предположения. <i>Материал:</i> игры «Чудо-крестики-2», «Геоконт Малыш», цветные квадраты; <i>персонажи:</i> Малыш Гео, Паучок, Межвежонок Мишик.	1
Занятие №2	Как Магнолик увидел Малыша Гео	Развивать у детей умения составлять цифру "восемь" из палочек, понимать алгоритм расположения деталей на игровом поле (цвет и пространственное положение), видоизменять цифры "восемь" в "четыре", Конструировать силуэт человека по схеме (уровень 3). <i>Материал:</i> игры «Волшебная восьмерка1», «Чудо-крестики-2»; <i>персонажи:</i> Малыш Гео, «Забавные цифры».	1
Занятие №3	Как цветок исполнял желания	Развивать у детей умения складывать из частей фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформировать ее в фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей силуэт «Самолет» по схеме (уровень 2). <i>Материал:</i> игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-крестики 2», пособия «Лепестки», «Разноцветные веревочки», схема силуэта «самолет» <i>персонажи:</i> Малыш Гео, Лопушок, Гусеница Фифа.	1
Занятие №4-5	Как в Цифроцирке появились новые артисты	Развивать у детей 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 расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), придумывать и вышивать узор. <i>Материал:</i> игры «Волшебная восьмерка1», «Шнурзатейник» <i>персонажи:</i> «Забавные цифры».	2

НОЯБРЬ

Занятие №6	Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал	Развивать у детей умения отсчитывать заданное количество предметов, действие с числами (вычитать), составлять силуэт "расческа" по схеме. <i>Материал:</i> игра «Чудо-цветик» <i>персонажи:</i> «Забавные цифры».	1
Занятие №7	Как у Девочки Дольки появились цветы	Развивать у детей 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, дорисовать изображение до сюжетной картинки. <i>Материал:</i> игра «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», альбомные лист, карандаши цветные, схема силуэта; <i>персонажи:</i> Девочка Долька.	1
Занятие №8	Как команда отправилась в плавание на новом кораблике	Развивать у детей координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру «рыбка» путем трансформации. <i>Материал:</i> игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), кораблик «Брызг- Брызг» <i>персонажи:</i> Гусь и Лягушки.	1
Занятие №9	Как команда кораблика помогла Девочке Дольке	Развивать у детей умения составлять целое из разного количества частей; 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; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения. <i>Материал:</i> игра «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; <i>персонажи:</i> Девочка Долька, Гусь и Лягушки.	1

ДЕКАБРЬ

Занятие №10	Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова	Развивать у детей 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. <i>Материал:</i> игры «Волшебная восьмерка1», «Шнурзатейник», «Чудо соты 1», лист бумаги, карандаши. <i>персонаж:</i> Краб-Крабыч.	1
Занятие	Как друзья	Развивать у детей умения складывать фигуру «домик»	1

№11	гостили на Чудо-островах	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; придумывать и рассказывать, что может быть подарком. <i>Материал:</i> игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Шнур-затейник», «Логоформочки 5», «Чудо-соты». <i>персонаж:</i> Краб-Крабыч, Пчелка Жужа, Девочка Долька, Крутик По.	
Занятие №12	Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку	Развивать у детей умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «елка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачи на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «елочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть ее. <i>Материал:</i> игры «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник» <i>персонаж:</i> Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.	1
Занятие №13	Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года	Развивать у детей умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них. <i>Материал:</i> игры «Кораблик Брызг-Брызг», «Логоформочки 5» <i>персонаж:</i> Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька.	1
ЯНВАРЬ			
Занятие №14	Как команда кораблика опоздала в гости	Развивать у детей 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. <i>Материал:</i> игры «Кораблик Брызг-Брызг» <i>персонаж:</i> Краб-Крабыч, Пчелка Жужа, Девочка Долька, Крутик По.	1
Занятие №15	Как Лопушок ловил муху	Развивать у детей умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них 2домика»2 по схеме и словесной инструкции (пространственное расположение частей); ориентироваться на плоскости;	1

		<p>решать логическую задачу на поиск предмета по признакам. Материал: игры «Чудо-крестики 2», пособие «Игровизор», схема силуэта «домик». персонаж: Лопушок.</p>	
Занятие №16	Как друзья катались с горки	<p>Развивать у детей умения назвать признаки сезона (зимы); придумывать и рассказывать о сказочной зиме; находить геометрические фигуры по признакам; 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. Материал: игры «Чудо-крестики 2», пособие «Игровизор», листы с изображением горок. персонаж: Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка.</p>	1
Занятие №17	Как паучок пил чай и слушал истории	<p>Развивать у детей 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. Материал: игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», схема силуэта «чайник». персонаж: Паучок.</p>	1
ФЕВРАЛЬ			
Занятие №18	Как паучок пил чай и слушал истории	<p>Развивать у детей 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. Материал: игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», схема силуэта «чайник». персонаж: Паучок.</p>	1
Занятие №19	Как друзья побывали в Замке Превращений	<p>Развивать у детей умения придумывать и конструировать силуэт замка; 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 похож контур. Материал: игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный). персонаж: Малыш Гео, Незримка Всюсь.</p>	1
Занятие №20	Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям	<p>Развивать у детей умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить их 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</p>	1

		дорисовывать изображение. <i>Материал:</i> игры «Чудо-соты», «Геоконт Малыш», пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши. <i>персонаж:</i> Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.	
Занятие №21	Как начались занятия в Школе Волшебства	Развивать у детей умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть его; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру. <i>Материал:</i> игры «Геовизор», «Чудо-соты», листы бумаги, схема половины силуэта. <i>персонаж:</i> Околесик.	1
МАРТ			
Занятие №22	Как Околесик встретил Крутика По	Развивать у детей 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; конструировать картинку. <i>Материал:</i> игры «Логоформочки 5», «Чудо-цветик», силуэтная схема «зонт». <i>персонаж:</i> Околесик, Крутик По.	1
Занятие №23	Как команда сражалась с льдинками	Развивать у детей умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеция, треугольник) и размеру; составлять из них квадраты путем наложения пластинок друг на друга; конструировать картинку. <i>Материал:</i> игры «Кораблик «Брызг-Брызг», «Прозрачный квадрат». <i>персонаж:</i> Гусь, Лягушки.	1
Занятие №24	Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след	Развивать у детей 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. <i>Материал:</i> игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши. <i>персонаж:</i> Крутик По.	1
Занятие №25	Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм	Развивать у детей умения решать логическую задачу на поиск предметов по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга, определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей. <i>Материал:</i> игры «Кораблик «Брызг-Брызг», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2», схемы силуэтов «посуда», «якорь»;	1

		<i>персонаж:</i> Гусь, Лягушки.	
АПРЕЛЬ			
Занятие №26	Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу	Развивать у детей умения выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры. <i>Материал:</i> игры «Геоконт Малыш», «Геовизор», листы бумаги, карандаши <i>персонаж:</i> Паучок, Ворон Метр.	1
Занятие №27	Как зверята спорили из-за грибов	Развивать у детей умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше), конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его. <i>Материал:</i> игры «Математические корзинки 10», «Чудо-соты», альбомные листы, карандаши, силуэты цифр; <i>персонаж:</i> «Забавные цифры».	1
Занятие №28	Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась	Развивать у детей умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи, придумывать на что похож силуэт. <i>Материал:</i> игры «Лепестки»; <i>персонаж:</i> Гусеница Фифа.	1
Занятие №29-30	Как друзья помирились с Незримкой Всюсем	Развивать у детей умения анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нем; группировать предметы по цвету и его отрицанию; ориентировать предметы определенным способом в пространстве; обводить и дорисовывать фигуру. <i>Материал:</i> игры «Логоформочки 5», лист бумаги карандаши, маркеры; <i>персонаж:</i> Малыш Гео, Крутик По, Незримка Всюсь.	2
МАЙ			
Занятие №31	Как Околесик приготовил подарки для своих друзей	Развивать у детей умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); по схеме выкладывать контур; придумывать на что похожа фигура при перемещении ее в пространстве. <i>Материал:</i> игры «Логоформочки 5», лист бумаги карандаши, маркеры; <i>персонаж:</i> Малыш Гео, Крутик По, Незримка Всюсь.	1
Занятие №32	Как Лягушки-матросы угадывали желание Гуся-капитана	Развивать у детей умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики. <i>Материал:</i> игры «Шнур-затейник», «Кораблик «Брызг-Брызг»; <i>персонаж:</i> Гусь и Лягушки.	1

Занятие №33	Как Краб Крабыч всем загадывал загадки	Развивать у детей умения анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей; определять лишние детали; конструировать силуэт из частей по схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма, размер); обводить фигуру на листе бумаги; придумывать и дорисовывать изображение; рассказывать о нем; <i>Материал:</i> игры «Чудо-соты», «Чудо-крестики 2», схема силуэта «лампа»; <i>персонаж:</i> Краб Крабыч, Пчелка Жужа.	1
Занятие №34-35	Как Гусеница Фифа развеселила друзей (итоговое занятие)	Развивать у детей умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; анализировать окружающую обстановку и называть предметы заданного цвета; придумывать и составлять фигуры из частей; называть их. <i>Материал:</i> игры «Логоформочки 5», «Лепестки»; <i>персонаж:</i> Малыш Гео, Крутик По, Гусеница Фифа.	2

7.2. Учебно-тематический план для детей дошкольного возраста (6 - 7 лет)

№п/п	Название игровой ситуации	Образовательные цели и задачи/Материал	Кол-во часов
ОКТАБРЬ			
Занятие №1-2	Огород Всяся	Цель: выявление уровня знаний и умений детей в аспекте ФЭМП на начало учебного года. Задачи: - количество: счет и отсчитывание предметов, соотнесение количества и цифры, сравнение групп предметов по количеству; - фигуры: знание фигур: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник; - ориентация на плоскости: расположение предметов на листе, определение направления движения (направо, налево, вверх, вниз); - логические задачи: определение лишнего предмета, поиск признака; конструирование по схеме. Материалы: «Коврограф Ларчик», «Чудо-Крестики 1», геометрические фигуры, карточки «Овощи», «Игровизор»; <i>персонажи:</i> Незримка Всясь.	2
Занятие №3	В саду у Всяся	Цель: выявление уровня знаний и умений детей в аспекте ФЭМП на начало учебного года. Задачи: - количество: деление группы предметов на 2 части по некоторому признаку; составление и решение задачи по картинке;	1

		<p>- фигуры: свойства предметов фигур: цвет, форма;</p> <p>- ориентация на плоскости: расположение предметов на листе, определение направления движения (направо, налево, вверх, вниз);</p> <p>- логические задачи: классификация предметов по признаку; конструирование по схеме.</p> <p>Материалы: «Коврограф Ларчик», «Чудо-Крестики 1», геометрические фигуры, карточки «Фрукты»;</p> <p>персонажи: Незримка Всясь.</p>	
Занятие №4	За грибами	<p>Цель: выявление уровня знаний и умений детей в аспекте ФЭМП на начало учебного года.</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: составление и решение текстовых задач; запись решения; заполнение домика числа 4 на основе наглядности;</p> <p>- ориентация во времени: части суток (повторение);</p> <p>- логические задачи: конструирование по схеме; классификация.</p> <p>Материалы: «Коврограф Ларчик», «Чудо-Крестики 1», карточки «Грибы», схема «Опята», цифры от 1-5 (на каждого ребенка), игра «Математические корзинки 5»;</p> <p>персонажи: Медвежонок Мишик.</p>	1
Занятие №5	Путешествие на корабле	<p>Цель: формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности у дошкольников.</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше); составление и решение текстовых задач; запись решения; заполнение домика числа 5 на основе наглядности;</p> <p>- величина: сравнение по высоте (мерка);</p> <p>- логические задачи: поиск закономерности-чередование (3 предмета)</p> <p>Материалы: «Коврограф Ларчик», кораблик «Плюх-Плюх», игра «Математические корзинки 5»;</p> <p>персонажи: Медвежонок Мишик, Капитан Гусь,</p>	1
НОЯБРЬ			
Занятие №6	Грибная поляна	<p>Цель: обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы.</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, на сколько меньше) заполнение домика числа 6;</p> <p>- логические задачи: «четвертый лишний», комбинаторика</p> <p>Материалы: кораблик «Плюх-Плюх», игра «Математические корзинки 5»; карточки «Овощи», «Фрукты», «Грибы».</p> <p>персонажи: Медвежонок Мишик.</p>	1

Занятие №7	Радужные гномы	<p>Цель: формирование умения отвечать на поставленный вопрос, быть внимательными к формулировке.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: заполнение домика числа 7; решение текстовых задач; - ориентация во времени: дни недели; - логические задачи: задачи с палочками. <p>Материалы: «Волшебная восьмерка» на «Коврографе «Ларчик»», «Волшебная восьмерка-1», «Игровизор»;</p> <p>персонажи: «Радужные гномы».</p>	1
Занятие №9	Волшебная восьмерка	<p>Цель: формирование умения применять знания в нестандартной ситуации.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: заполнение домика числа 8; решение текстовых задач - ориентация в пространстве: движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево); - логические задачи: тренировка памяти и внимания; - величины: сравнение полосок по длине; мерка; <p>Материалы: «Волшебная восьмерка» на «Коврографе «Ларчик»», дерево и 2 восьмимерные веревочки. Полоски цвета радуги (уменьшение длины от красного к фиолетовому). Длина оранжевой полоски равна 2 голубым, 3 синим и 6 фиолетовым полоскам), «Игровизор», «Волшебная восьмерка-1».</p> <p>персонажи: «Радужные гномы».</p>	1
Занятие №10-11	Линейка	<p>Цель: формирование умения рационально выполнять задание.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: заполнение домика числа 9; решение текстовых задач, числовой отрезок; - ориентация на плоскости: движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево); - величины: измерение длины с помощью линейки; сравнение длин на основе измерений; - логические задачи: задачи с палочками; преобразования. <p>Материалы: «Волшебная восьмерка» на «Коврографе «Ларчик»», веревочки и двусторонние домики, линейка, лист бумаги, карандаш, «Волшебная восьмерка-1».</p> <p>персонажи: «Радужные гномы».</p>	2
ДЕКАБРЬ			
Занятие №12	В гостях у Лягушонка	<p>Цель: формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: цифра 0, число 10, заполнение домика числа 10; решение текстовых задач; числовой отрезок; - ориентация в пространстве: движение по 	1

		<p>направлениям (направо, налево);</p> <p>-логические задачи: конструирование (оригами).</p> <p>Материалы: Веревочка и цифры для числового отрезка, карточки «камыш» и «Кувшинка» на «Коврографе «Ларчик»». Схемы «Домик» и «Конфета» для игры «Квадрат «Воскобовича двухцветный», линейка, игра «Квадрат «Воскобовича двухцветный».</p> <p>персонажи: Лягушонок, Магнолик.</p>	
Занятие №13	Птичий двор	<p>Цель: формирование умения преодолевать сложности, прилагать усилия в процессе выполнения заданий, придумывать свои решения и отстаивать их.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: число 11; деление группы предметов по некоторому признаку на 2 части; сравнение двух групп предметов; - ориентация в пространстве: движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево); - логические задачи: конструирование (оригами). <p>Речевая тема «Домашние птицы».</p> <p>Предварительная работа: прочитать сказку Н. Сутеева «Цыпленок и утенок».</p> <p>Материалы: карточки «Домашние птицы». Набор утят и цыплят, схема для конструирования (рис.8 , стр.54, Э.Н. Панфилова «Развивалка.РУ», две мерные веревочки разной длины, линейка, набор цифр и знак сравнения, игра «Квадрат «Воскобовича двухцветный».</p> <p>персонажи: Незримка Всюсь, Утенок и Цыпленок.</p>	1
Занятие №14	Месяцы	<p>Цель: формирование умения работать в группе</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: число 12; десятки и единицы; способы получения числа 12 с опорой на наглядность; - ориентация во времени: времена года, месяцы, основные характеристики; - величины: деление круга на 2 и 4 равные части; половина, четверть круга, квадрата; - логические задачи: конструирование – «Квадрат Воскобовича четырехцветный» <p>Речевая тема «год и месяцы».</p> <p>Материалы: 10 красных карандашей и 2 зеленых; коробка-два прямоугольника один над другим для красных карандашей. На верхнем написано число 10), игра «Квадрат «Воскобовича четырехцветный», разноцветные бумажные круги (красный, желтый, зеленый, синий), ножницы.</p> <p>персонажи: «Радужные гномы».</p>	1
Занятие №15	Часы	<p>Цель: формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи.</p> <p>Задачи:</p>	1

		<p>- количество: решение тестовых задач для использования часов;</p> <p>- фигуры: классификация фигур по свойствам</p> <p>- ориентация в пространстве: графический диктант, симметричное отражение относительно вертикальной оси;</p> <p>- ориентация во времени: часы, определение времени с точностью до часа;</p> <p>- логические задачи: конструирование «Прозрачный квадрат».</p> <p>Материалы: часы, игра «Фонарики «Ларчик», веревочки на «Коврографе «Ларчик»» для диктанта и кругов Эйлера, для графического диктанта: «Игровизор», игра «Прозрачный квадрат»: две льдинки для туфельки.</p> <p>персонажи: Ворон Метр, Лев-Павлин-Пони-Лань</p>	
ЯНВАРЬ			
Занятие №16	Птицы	<p>Цель: развитие воображения и пространственного мышления.</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: соединение точек по порядку; решение текстовых задач; счет двойками (тройками);</p> <p>- логические задачи: конструирование «Сложи узор», «Прозрачный квадрат».</p> <p>Материалы: карточки «Птицы», 4 льдинки для птицы, «Игровизор».</p>	1
Занятие №17	Площадь	<p>Цель: формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10 и 10+; соединение пронумерованных точек по порядку;</p> <p>- величины: площадь; сравнение наложением;</p> <p>- логические задачи: конструирование «Прозрачный квадрат».</p> <p>Материалы: точки, веревочки, набор цифр (для изображения лошадки Ош), набор цифр от 0 до 9, игра «Прозрачный квадрат», «Игровизор».</p> <p>персонажи: Незримка Всюсь, ворон Метр.</p>	1
Занятие №18	Площадь. Мерка	<p>Цель: формирование мыслительных операций (анализ, аналогия).</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10; соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке);</p> <p>- величины: площадь; сравнение площадей с помощью мерки;</p> <p>- логические задачи: конструирование «Прозрачный квадрат».</p>	1

		<p>Материалы: 3 прямоугольных коврика (красный, желтый, синий), разделенные на мерки-квадраты, точки, веревочки, набор цифр (для изображения контура Ворона Метра на «Коврографе «Ларчик», набор цифр от 0 до 9, игра «прозрачный квадрат», четыре льдинки для лошадки Ош.</p> <p>персонажи: Гномы, паучок Чок-Чок.</p>	
Занятие №19	Хранитель озера Айс	<p>Цель: формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить их на другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10; - величины: площадь; мерка, расположение фигур в порядке увеличения площади; - логические задачи: конструирование «Прозрачный квадрат». <p>Материалы: схемы для конструирования из 4 льдинок, набор цифр, льдинки каждого вида по одной на «Коврограф «Ларчик»», набор цифр от 0 до 9, игра «Прозрачный квадрат».</p> <p>персонажи: Ворон Метр.</p>	1
ФЕВРАЛЬ			
Занятие №20	Весы (магазин)	<p>Цель: формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить его в бытовую ситуацию</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: решение текстовых задач с использованием весов; - величины: вес, мера веса (килограмм); сравнение тяжелее (легче); - ориентация в пространстве: симметричное отражение относительно вертикальной оси; - логические задачи: конструирование «Чудо крестики 1». <p>Материалы: карточки «Фрукты», «Овощи», изображения гирь 1, 2 и 5 кг на «Коврограф «Ларчик». Различные весы. Половинка изображения весов для симметричного отражения. Схема весов, предмет весом 1 кг, «Игровизор», игра «Чудо-Крестики 1».</p> <p>персонажи: Медвежонок Мишик.</p>	1
Занятие №21	Монеты (магазин)	<p>Цель: формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить его в бытовую ситуацию</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - количество: монеты 1, 2 и 5 рублей; решение примеров на сложение, деление множества на отдельные части (овощи, фрукты, грибы); - логические задачи: закономерности-чередование (3 предмета), логические задачи на соотнесение веса, количества и цены <p>Материалы: комплект монет по 1,2 и 5 руб. набор фруктов, овощей, грибов. Три корзинки. Ценники;</p>	1

		набор цифр от 0 до 9, игра «Фонарики». <i>персонажи:</i> Медвежонок Мишик.	
Занятие №22	Принцесса в башне	Цель: формирование мыслительных операций анализа и синтеза; навыков самоконтроля правильности выполнения заданий Задачи: - количество: решение примеров на сложение и вычитание; - фигуры: классификация фигур по свойствам, заполнение таблиц; - логические задачи: логическая таблица (игра «Логоформочки 3». Материалы: точки, веревочки, набор цифр для изображения Башни, «Логоформочки «Ларчик»», «Чудо-крестики 1», «Логоформочки 3». <i>персонажи:</i> Малыш Гео, Долька.	1
Занятие №23	День защитника Отечества	Цель: формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи Задачи: - количество: решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10; числа второго десятка; - фигуры: классификация фигур по свойствам; - ориентация в пространстве: графический диктант; - логические задачи: конструирование «Прозрачный квадрат». Материалы: точки, веревочки, набор цифр для изображения танка и диктанта на Коврографе «Ларчик», «Игровизор», Игра «Чудо-Крестики 1». <i>персонажи:</i> Незримка Всюсь, «Лев-Павлин-Пони, Лань».	1
МАРТ			
Занятие №24	Магазин игрушек	Цель: формирование мыслительных операций анализа и синтеза; тренировка памяти и внимания Задачи: - количество: числа второго десятка, состав числа 10+ _ = _ . Монеты 1,2, 5 и 10 руб.; - логические задачи: логические задачи, логические таблицы. Материалы: четыре группы игрушек из разного материала: резина, текстиль, пластмасса, дерево; набор монет по 1, 2, 5 и 10 руб.; игра «Логоформочки 3», сетка таблицы. <i>персонажи:</i> Медвежонок Мишик.	1
Занятие №25	Мамин день	Цель: формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи Задачи: - количество: решение примеров на сложение и вычитание;	1

		<p>- фигуры: классификация фигур по свойствам;</p> <p>- ориентация во времени: часы; решение задач</p> <p>- логические задачи: комбинаторика, конструирование по схеме (игра «Чудо-соты»).</p> <p>Материалы: четыре вазы и 2 вида цветков по 6 шт., точки, веревочки, набор цифр для изображения цветка, веревочки для кругов Эйлера, игра «Фонарики», «Игровизор», Игра «Чудо-соты»</p> <p>персонажи: Ворон Метр.</p>	
Занятие №26	Посуда	<p>Цель: формирование мыслительных операций анализа и синтеза; тренировка памяти и внимания.</p> <p>Задачи:</p> <p>- фигуры: свойства фигур (цвет, форма, размер), сопоставление предмета и его формы с учетом размера; символы предметов;</p> <p>- величины: знакомство с понятием «объем», сравнение объемов;</p> <p>- ориентация на плоскости: раскладывание предметов и с учетом взаимного расположения;</p> <p>- логические задачи: выбор предметов, не удовлетворяющих условию.</p> <p>Материалы: четыре группы предметов посуды из разного материала: стекло, фарфор, металл, 3 стакана (банки), «Фонарики «Ларчик», игра «Фонарики», лист бумаги, простой карандаш.</p> <p>персонажи: Гномы.</p>	1
Занятие №27	Объем. Мерка	<p>Цель: формирование мыслительных операций анализа и синтеза; тренировка памяти и внимания.</p> <p>Задачи:</p> <p>- фигуры: объемные геометрические фигуры (геометрические тела): куб, цилиндр, конус; проекции (вид спереди, вид снизу);</p> <p>- величина: сравнение и измерение объемов с помощью мерки;</p> <p>Материалы: предметы конструктора одинаковой высоты: два зеленых куба, два красных куба, красный и зеленый цилиндры, красный конус, тела геометрические, прозрачная емкость с водой, «Фонарики «Ларчик», игра «Фонарики», «кубики для всех».</p> <p>персонажи: Гномы.</p>	1
АПРЕЛЬ			
Занятие №28	Мебель (магазин)	<p>Цель: формирование мыслительных операций анализа и синтеза; навыков самоконтроля правильности выполнения заданий.</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: решение примеров на сложение; монеты 1, 2, 5 и 10 руб.;</p> <p>- фигуры: свойства фигур: цвет, форма, размер; сопоставление предмета и его формы с учетом размера;</p>	1

		<p>- ориентация на плоскости: раскладывание предметов на плоскости и с учетом их взаимного расположения;</p> <p>-логические задачи: выбор предметов, не удовлетворяющих условию.</p> <p>Материалы: карточки «Мебель», игра «Фонарики «Ларчик», лист бумаги, простой карандаш, игра «Фонарики».</p> <p>персонажи: Медвежонок Мишик.</p>	
Занятие №29	Обувь	<p>Цель: тренировка умения интегрировать знания, полученные в различных областях.</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: решение примеров; соединение пронумерованных точек в прямом и обратном порядке</p> <p>- величина: площадь, мерка</p> <p>-логические задачи: «четвертый лишний», конструирование и преобразование «Сложи узор».</p> <p>Материалы: картинки «Обувь», игра «Прозрачный квадрат», «Игровизор».</p> <p>персонажи: Незримка Всюсь.</p>	1
Занятие №30	Одежда	<p>Цель: формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: сравнение чисел</p> <p>- фигуры: изменение свойств: цвет, форма, размер</p> <p>- ориентация в пространстве: движение в заданном направлении</p> <p>-логические задачи: конструирование «Чудо – соты», логические цепочки «Фонарики»</p> <p>Материалы: головные уборы по форме и цвету соотносимые с фигурами игры «Фонарики». Схема платья. Изображение сумочки (по размеру квадрата), разноцветные квадраты на «Коврографе Ларчик», набор монет по 10, 5, 2 и 1 руб., игра «Фонарики»,</p> <p>персонажи: Девочка Долька.</p>	1
Занятие №31	Школа космонавтов	<p>Цель: формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач</p> <p>Задачи:</p> <p>- количество: решение примеров на сложение и вычитание, чет в прямом и обратном порядке</p> <p>- фигуры:</p> <p>- ориентация на плоскости: классификация фигур по свойствам</p> <p>-логические задачи: выделение лишнего предмета</p> <p>Материалы: игра «Фонарики «Ларчик», 5 космических кораблей (2 из них одинаковые), 5 веревочек на «Коврограф «Ларчик», изображения 4-х небесных тел (Земля, Сатурн, Юпитер, Луна), игра «Фонарики».</p>	1

персонажи: радужные гномы.

МАЙ

Занятие №32	День рождения Кохле	Цель: формирование комбинаторного мышления. Задачи: - количество: решение примеров на сложение и вычитание, чет в прямом и обратном порядке - ориентация в пространстве: построение симметричного отражения - логические задачи: комбинаторные задачи, тренировка зрительной памяти и внимания, конструирование «Чудо - крестики 1». Материалы: точки, веревочки, набор цифр для изображения контура Мельница. 7 одинаковых фигур пирожных, по 6 одинаковых предметов для украшения пирожных, игра «Чудо – крестики 1», набор цифр от 0 до 9. <i>персонажи:</i> радужные гномы.	1
Занятие №33	Паучок Чок-Чок	Цель: формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач Задачи: - количество: сравнение чисел - величина: сравнение длин кривых и ломаных с помощью мерок - ориентация в пространстве: определение места предмета на плоскости по двум координатам - логические задачи: комбинаторные задачи, конструирование «Геоконт». Материалы: «Геоконт», игра «Геоконт», набор цифр от 0 до 9. <i>персонажи:</i> Паучок Чок-Чок, Пчелка Жужа.	1
Занятие №34	Паутинки	Цель: формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач. Задачи: - фигуры: отрезок, ломаные замкнутые, незамкнутые - ориентация в пространстве: определение места предмета на плоскости по двум координатам - логические задачи: комбинаторные задачи, конструирование «Геоконт». Материалы: «Геоконт», «Разноцветные квадраты». игра «Геоконт», «Геовизор», набор цифр от 0 до 9. <i>персонажи:</i> Паучок Чок-Чок.	1
Занятие №35	Викторина «Весна»	Цель: формирование умения работать в паре (группе), активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач Материалы: игры «Чудо-Соты», «Кораблик «Плюх-Плюх», «Фонарики».	1

8. Ожидаемые результаты освоения программы

Ожидаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы:

- 1) Развитие у детей процессов внимания, памяти, умения анализировать, сравнивать, видеть различные образы.
- 2) Развитие сенсорных способностей.
- 3) Развитие мелкой моторики пальцев и рук, становление речемыслительной функции.
- 4) Развитие творческих способностей и самостоятельности детей.

Описание диагностической методики для анализа эффективности использования технологии в образовательном процессе

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей дошкольного возраста (5 - 6 лет)

Задание 1. «Дорисуй фигуры»

Цель: определение особенности развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист - половина листа А4, в центре - изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

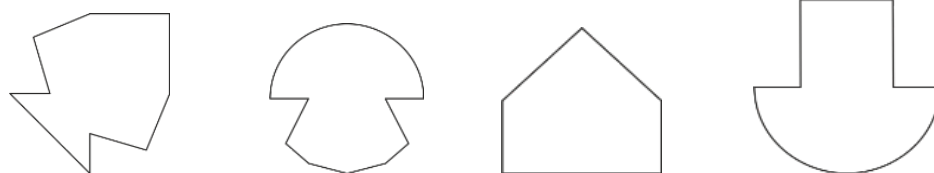
Процедура проведения: Ребёнку предлагается дорисовать фигурки. Придумать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на обратной стороне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

Критерии оценки 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.

16 баллов (высокий уровень) образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.



Задание 2. «Лабиринты»

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

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

Стимульный материал: Лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» - «Катя, Рыжик и Рыбка»), графический тренажер «Игровизор» и маркер.

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) - ребенок не справляется с заданием;

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

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

Задание 3. «Конструирование по схеме»

Цель: диагностика наглядно-образного мышления, организации деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо-Крестики 1», альбом со схемами или схематичные рисунки в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

Процедура проведения: Ребенку 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) - ребенок выкладывает изображение путем наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) - ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путем проб; требуется помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) - ребенок 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: лист бумаги формат $\frac{1}{2}$ А4, 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 черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных справа на рисунке, воспроизвести картинки, изображенные на этом же рисунке слева.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) - ребенок за 10 мин. смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень)- ребенок выполнил задание за 10 мин., в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень)- (высокий уровень) - ребенок за 10 мин. выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

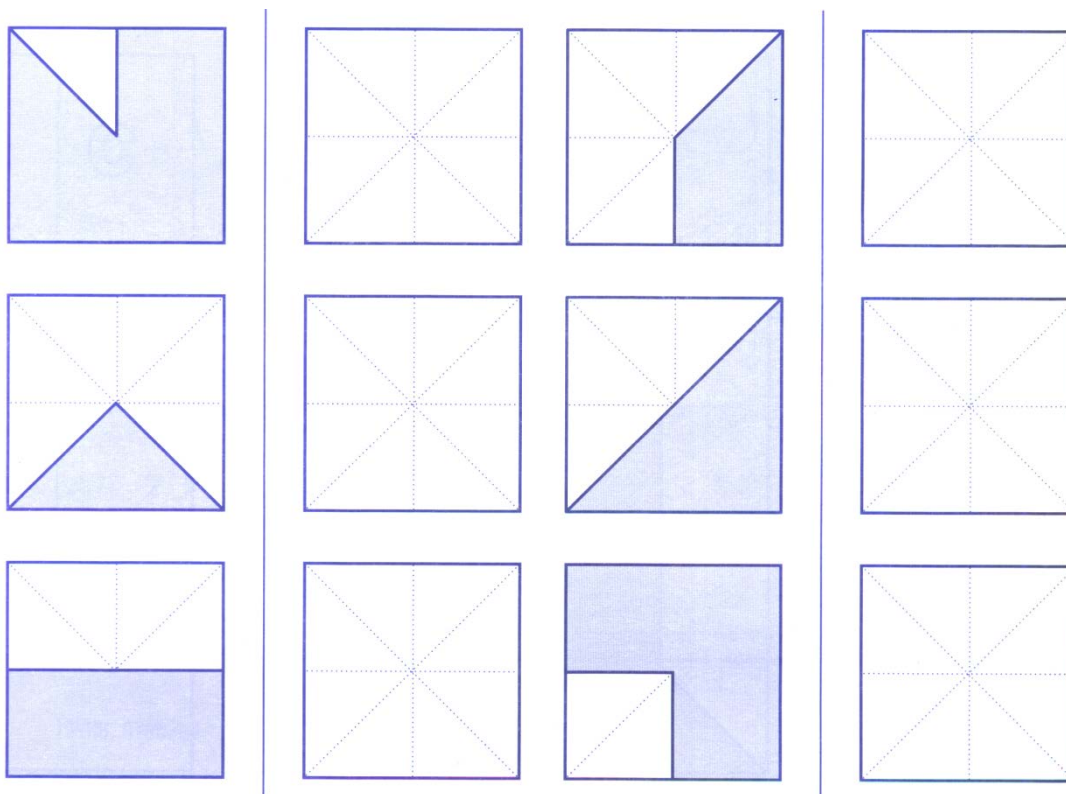


Рис. 2. Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»

Задание 5. «Стрелочки»

Цель: ориентировка 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: ребенка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирным кружка с помощью карты - схемы. «Два шага вниз, два шага влево, два шага вверх, два шага вправо».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) - ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.

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

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

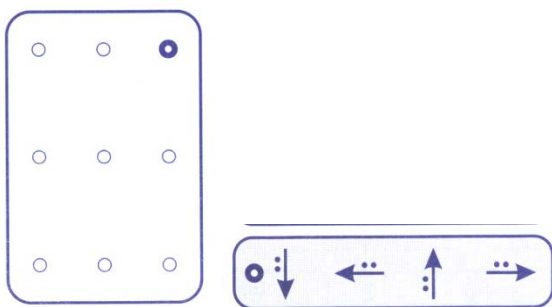


Рис. 3. Стимульный материал к заданию «Стрелочки»

Задание 6. «Придумай сказку»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: изображения персонажей Фиолетового леса – Малыш Гео, Ворон Метр, Гусеница Фифа, Медвежонок Мишик.

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).

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

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей дошкольного возраста (6 – 7 лет)

Задание 1. «Дорисуй фигуры»

Цель: выявление творческого потенциала.

Стимульный материал: опросный лист - половина листа А4, в центре изображения фигур (7 фигур, составленные из элементов игры «Логоформочки 5» и игры «Прозрачный квадрат»),

карандаши.

Процедура проведения: Ребёнку даётся 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки 5», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. После выполнения даётся качественная оценка рисунков.

Критерии оценки результатов:

0 -1 балл (низкий уровень) - ребёнок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишён дополнительных деталей.

5-7 баллов (средний уровень) - ребёнок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет воображаемый объект различными особенностями.

8 - 9 баллов (высокий уровень) - ребёнок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

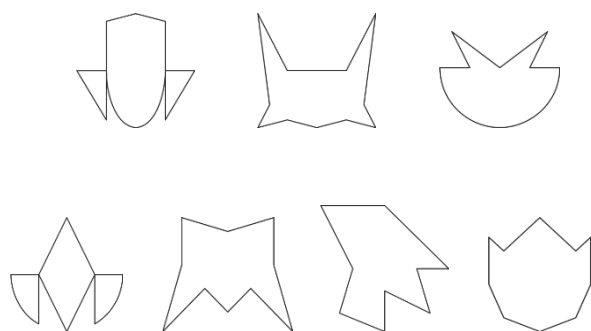


Рис. 7. Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»

Задание 2. «Стрелочки»

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки (12), имеющие следующие направления: в левый верхний угол, в правый верхний угол, в левый нижний угол, в правый нижний угол.

Процедура проведения: Ребенка просят раскрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол; синим – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зелёным – в верхний левый угол, жёлтым – в нижний правый. Остальные - любым цветом.

Критерии оценки результатов:

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

2 балла (средний уровень) – допущено 2 ошибки.

3балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

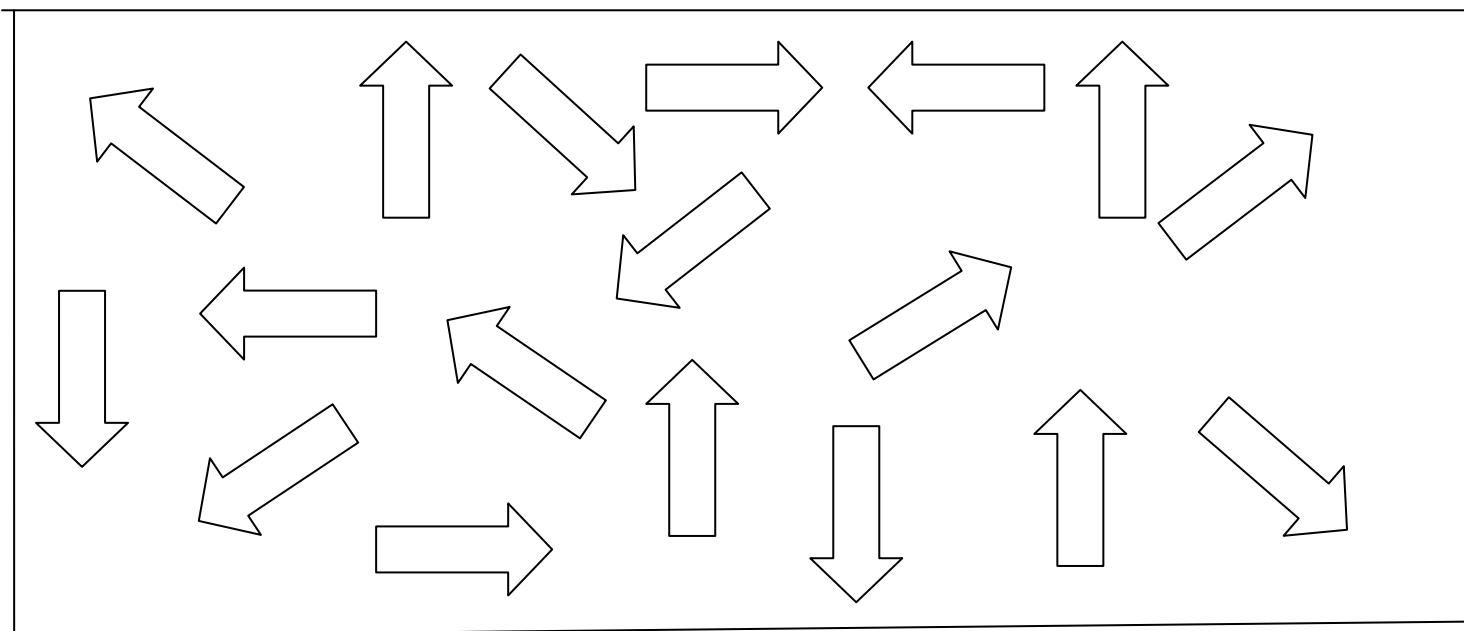


Рис. 8. Стимульный материал к заданию «Стрелочки»

Задание 3. «Повтори рисунок»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-действенного мышления у детей.

Стимульный материал: лист бумаги в клетку, на котором изображены 3 рисунка по клеткам, простой или черный карандаш.

Процедура проведения заключается в том, чтобы в правой части листа воспроизвести картинки, изображенные на этом же листе слева. Для этого ребенку дается карандаш темного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: «Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) - ребенок за 20 мин. не смог выполнить задание.

2 балла (средний уровень) - ребенок выполнил задание за 20 мин, но в его работе есть неточности: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположении рисунка.

3 балла (высокий уровень) - ребенок выполнил все задание менее чем за 20 минут, т.е. нарисовал в левой части все три фигуры.

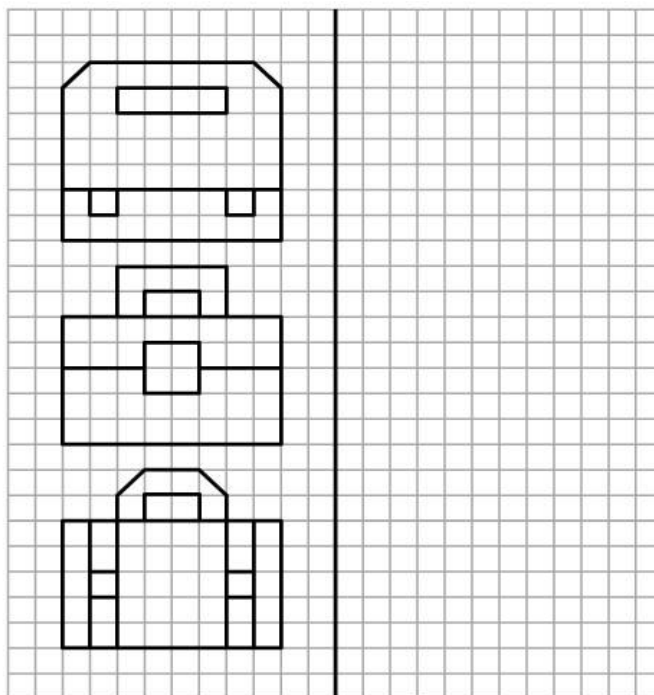


Рис. 9. Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»

Задание 4. «Продолжи узор»

Цель: диагностика степени развития логического мышления, выявление способности улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

Стимульный материал: приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 7), игра «Шнур-Затейник» (инструкция «Продолжи ряд»).

Процедура проведения: ребенка просят справа от пунктира симметрично отобразить изображение. Если в изображении есть закономерность, то продолжить ряд. С помощью шнура «написать» узор на игровом поле. Задания можно взять из приложения к игре «Шнур-Затейник» («Продолжи ряд»).

Критерии оценки результатов:

2 балла (средний уровень) - ребенок выполнил задание, т.е. уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле, допуская неточности при выполнении задания.

1 балл (низкий уровень) - ребенок выполнил задание, допуская множество неточностей, выполнял задание с помощью взрослого.

2 балла (средний уровень) - ребенок выполнил задание, т.е. уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле, допуская неточности при выполнении задания.

3 балла (высокий уровень) - ребенок выполнил задание, т.е. уловил закономерность в

следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле.

Задание 5. «Образная фигура»

Цель: диагностика усвоения пространственных отношений (на плане и схеме), усвоения алгоритмов выполнения действий по знаковым обозначениям, определение последовательности действий (чтение схемы, способы и пути выполнения действий).

Стимульный материал: игра «Геоконт Малыш», игра «Геовизор», маркер, приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 3, рис.1,4).

Процедура проведения: ребенку дается инструкция: «Построй ломаную линию по координатам (Б4-Ф3-Ф2-С3-Г1-Г2-32) с помощью кольцевой резинки на игре «Геоконт Малыш», затем симметричное ее отображение. Перенеси рисунок на «Геовизор», дорисуй до предметной картинки.

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) - ребенок выполнил часть задания, испытывает затруднения.
- 2 балла (средний уровень)- ребенок выполнил задание, но в его работе были неточности. С обучающей помощью взрослого.
- 3 балла (высокий уровень) - ребенок выполнил все задание самостоятельно.

Задание 6. «Придумай сказку»

Цель: выявить уровень речевого развития, творческого воображения, образности речи.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей Фиолетового леса – Малыш Гео, Ворон Метр, Гусеничка Фифа, Медвежонок Мишик, Девочка Долька, Галчонок Каррчик, Пчелка Жужа.

Процедура проведения: Придумать сказку о предложенных героях.

Оценка:

- 1 балл (низкий уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит их набора простых предложений
- 3 балла (средний уровень) - сюжет простой; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 6-8).
- 5 баллов (высокий уровень) – сказка имеет оригинальный сюжет, который объединяет всех героев; имеются основные части: начало, середина, конец; все персонажи имеют имена; в сказке не менее 8-12 предложений, есть сложносочинённые предложения.

Анализ и обработка данных

<i>Возрастная группа</i>	<i>Низкий уровень</i>	<i>Средний уровень</i>	<i>Высокий уровень</i>
<i>Старшая группа (5-6 лет)</i>	0-4 балла	5-13 баллов	14-22 балла
<i>Подготовительная группа (6-7 лет)</i>	0-6 баллов	7-19 баллов	20-32 балла

Периоды	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Чел.	%	Чел.	%	Чел.	%
Старший дошкольный возраст (5-6 лет)						
Начало уч.года						
Конец уч.года						
Старший дошкольный возраст (6-7 лет)						
Начало уч.года						
Конец уч.года						
ИТОГО:						
Начало уч.года						
Конец уч.года						

Заключение

Программа предлагает условия для развития познавательно-творческих способностей детей дошкольного возраста от 5-7 лет. Доступность дополнительной общеразвивающей программы для детей данного возраста делает ее наиболее востребованной для педагогов и родителей. Методика «Сказки Фиолетового Леса» поможет сделать насыщенным и интересным взаимодействие с детьми и достичь высоких результатов в их познавательно-творческом развитии.

