

ПРИНЯТО на
педагогическом совете
МБДОУ МО г.Краснодар
«Центр развития
ребёнка - детский
сад № 131»
Протокол №1
от 30 августа 2023года

УТВЕРЖДАЮ:
заведующий муниципального
бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
муниципального образования
город Краснодар «Центр развития
ребёнка - детский сад № 131»
_____М.А. Журавлева
30 августа 2023 года

**Дополнительная общеразвивающая программа
познавательной,
социально-гуманитарной направленности
«Занимательная математика» для детей старшего дошкольного возраста
(5 – 6 лет)
муниципального бюджетного дошкольного образовательного
учреждения муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка – детский сад № 131»**

Срок реализации программы: 1 год

Автор — составитель
старший воспитатель
Екатерина
Викторовна
Бунина

г. Краснодар
2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Целевой раздел.....	3 - 6
1.1. Пояснительная записка.....	3- 4
1.1.1. Цели и задачи.....	4
1.1.2. Принципы и подходы.....	4- 5
1.2. Значимые для разработки и реализации характеристики, в том числе особенности развития детей дошкольного возраста.....	5
1.3. Планируемые результаты.....	6
2. Содержательный раздел.....	6 - 21
2.1. Формы, способы, методы, средства реализации программы.....	6
2.2. Перспективно - тематический план.....	7- 21
3. Организационный раздел.....	22-24
3.1 Материально — техническое обеспечение : методическое, информационное.....	22
3.2. План образовательной деятельности.....	22
3.3. Предметно — развивающая среда.....	22-23
3.4. Список литературы.....	24

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Работая по ФГОС ДО возникает необходимость использования современных педагогических технологий, в свете нового восприятия реалий сегодняшнего дня. Дошкольное детство – период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становление индивидуальности.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребенок 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 ребенок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная. Прослушав авторский курс В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» – игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста (2014 г.) у меня возникла идея создания интеллектуально-развивающего кружка для воспитанников старшего дошкольного возраста с использованием игр Воскобовича. Особенно привлекли внимание оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

Создавая данную программу я опиралась на технологию «Сказки Фиолетового леса» Т. Г. Харько и «Сказочные лабиринты» В. В. Воскобовича, содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Методика представляет собой систему игровых ситуаций с октября по май, выстроенных с усложнением игровых развивающих задачи сюжетных линий. Каждая ситуация представляет собой законченный рассказ о приключениях сказочных персонажей, в который вплетены логические и творческие задачи, различные действия, проблемные ситуации. Проблемно-поисковый, занимательный сюжет помогает интегрировать различные содержание и виды деятельности, поддерживать у детей активный интерес к решению логических задач и придумыванию нового. Методику «Сказки Фиолетового Леса» можно назвать образовательным сериалом, в котором героев постоянно происходят веселые и грустные события в жизни, и в них они разбираются, решив задачи с использованием развивающих игр.

Игры В. Воскобовича – необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется,

экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

1.1.1. Цели и задачи программы.

Определяем следующие цели: развитие познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных, математических и творческих способностей.

Основные задачи:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
2. Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
3. Гармоничное развитие у детей образного и логического мышления.
4. Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
5. Развитие мелкой моторики рук.

1.1.2. Принципы и подходы.

-Принцип психической комфортности. Создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса. Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетового леса», что позволяет проводить обучения в игровой форме, «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая среда) дает ребенку чувство безопасности. В рамках сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.

- Принцип деятельностного подхода. Введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми. Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добыть» новые знания, что бы выйти из затруднения. А ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно если «ошибка» может привести к новому неординарному решению.

- Принцип минимакса Обеспечение возможности разноуровневого развития детей и развития каждого ребенка в своем темпе. Различные уровни выполняемых заданий и их разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком либо виде деятельности.

- Принцип формирования целостного представления о мире. При введении нового знания раскрытия его взаимодействия с предметами и явлениями окружающей природы. Несмотря на сказочность сюжетов, они являются отражением окружающего мира.

- Принцип вариативности. Формирование у детей умения осуществлять собственный выбор. Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

- Принцип творчества. Это принцип обучения на приобретение детьми собственного опыта в творческой деятельности.

1.2. Значимые для разработки и реализации характеристики, в том числе характеристики особенностей развития детей дошкольного возраста.

В старшем дошкольном возрасте является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. В 5-6 лет ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию. Научно доказано, что ребенок в этом возрасте запоминает столько материала, сколько он не запомнит потом никогда в жизни. В познавательной деятельности продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины. Дети называют не только основные цвета, но и их оттенки, знают формы. В этом возрасте ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора. Это период наивысших возможностей для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих процессов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать. Конструктор хорошо развивает логическое мышление. Здесь важным моментом является складывание по схеме – образцу, начиная с простых узоров. Кубики, различные головоломки, мозаику необходимо выкладывать по картинке, ориентируясь на цвет, форму, величину.

В логических играх ребенок должен увидеть последовательность, проследить логическую закономерность и обосновать.

В играх на логику прослеживается и личностный аспект дошкольника. Правильно решив упражнение, ребенок радуется, чувствует уверенность в себе и желание побеждать. Есть дети, которые сдаются, не верят в свои силы и задача родителей выработать у ребенка стремление победить. Важно, ребенок должен знать, что «Я могу». Необходимо прививать интерес к размышлению и рассуждению, поиску решений, научить испытывать удовольствие от прилагаемых усилий и получаемого результата. Важно, чтобы детям сопутствовал успех. Главное, в развитии детей 5-6 лет – это их познавательное развитие, расширение кругозора.

1.3. Планируемые результаты

Развивающие игры технологии, разработанной В.В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий.

К концу года дети научатся: различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу; использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность; ориентироваться в пространстве и на плоскости; Повышение степени активности в самостоятельной деятельности. высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение. концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца Ожидаемым результатом в работе с родителями является: Повышение педагогической культуры родителей. Формирование интереса к развивающим играм.

Контроль за эффективностью проведения занятий ведется в ходе индивидуального подхода. Формы подведения итогов реализации программы: открытое занятие для педагогов и родителей МБДОУ.

2. Содержательный раздел

2.1. Формы реализации программы: организация деятельности обучающихся — групповая.

Способы реализации программы: словесные, наглядные, практические.

Средства реализации программы: комплекты развивающих игр Воскобовича, сказочные герои фиолетового леса (соответствующие материалы, инвентарь, необходимый для реализации программы).

Методы реализации программы: игровые, практические, словесные.

Игровые приемы: - манипуляции с игровыми персонажами, фигурками; - побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности). Практические приемы: манипуляция, превращение, выбор, складывание, показ, совместные действия, сравнение. Словесные приемы: диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, самооценка, саморефлексия), игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

2.2.Перспективно — тематический план

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
СЕНТЯБРЬ	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-крестики 2»	Составление фигур-головоломок из частей по алгоритму «цвет», определение пространственного положения фигур на игровом поле (слева сверху, справа сверху, справа снизу, слева снизу, над, под)
		«Геоконт»	Придумывание и выкладывание контура предмета заданного цвета, его название
		«Волшебная восьмерка»	Составление цифры «восемь» из палочек, понимание алгоритма расположения деталей на игровом поле (цвет и пространственное положение), видоизменение цифры «восемь» в «четыре»
		Любые игры по выбору	Придумывание и называние предметов, в составе которых есть четыре части, конструирование их силуэтов
		<i>Речевое развитие</i>	
		Описание персонажа и его характера, высказывание предположений	
		<i>Физическое развитие</i>	
	Придумывание и показ физических упражнений с определенным количеством предметов		
	3	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-крестики 2»	Составление силуэта «самолет» по составной схеме
		«Квадрат Воскобовича»(двухцветный)	Самостоятельное складывание фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформация ее по цвету в соответствии со словесным описанием
		«Забавные цифры»	Исправление специально допущенных ошибок в числовом ряду
		«Прозрачная цифра»	Составление цифры «семь» путем наложения пластинок на схему и друг на друга
		«Волшебная восьмерка»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), самостоятельное составление цифры «восемь», ее видоизменение в цифру «девять»
		«Шнур-затейник»	Придумывание и вышивание узора
		Любые игры по выбору детей	Придумывание желаний за персонажа, составление картинki, его иллюстрирующей
Формирование представлений об окружающем мире		Придумывание предметов с украшением в виде узора	

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
СЕНТЯБРЬ	3	<i>Речевое развитие</i>	
		Придумывание названий цветку, желаний и действий за персонажа и рассказ о них, высказывание предположений	
		<i>Физическое развитие</i>	
	Хождение по разложенному на полу канату разными способами, удерживание равновесия		
	4	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-цветик»	Отсчитывание заданного количества предметов, действие с числами (вычитание), составление силуэта «расческа» по схеме
		«Забавные цифры»	Установление связей и зависимостей между числами в числовом ряду (меньше одного и больше другого)
		«Конструктор букв»	Придумывание и составление силуэтов «бабочка» из заданного количества частей
		Любые игры по выбору	Конструирование картинки, иллюстрирующей вариант решения проблемной ситуации
		Технология ТРИЗ	Решение проблемной ситуации, возникшей в результате мысленного уменьшения/увеличения предмета, придумывание положительного и отрицательного в измененном предмете
		<i>Речевое развитие</i>	
		Определение значения слова «укротитель», придумывание, кого может дрессировать сказочный персонаж (Зайка-укротитель)	
	«Конструктор букв»	Составление буквы по схеме из частей	
ОКТЯБРЬ	1	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-цветик»	Составление целого из разного количества частей, выкладывание составленных фигур в соответствии с заданными пространственными характеристиками (в круг)
		«Чудо-крестики 2»	Составление силуэта из частей, придумывание, на какой предмет он похож и как его можно использовать
		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Определение высоты предметов и их порядкового номера, группировка флажков по цветам, развитие глазомера и координации действий «глаз — рука»
		«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Складывание фигуры «рыбка» по схеме путем трансформации
Формирование представлений об окружающем мире	Беседа о среде обитания рыб и условиях, необходимых для роста растений		

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
ОКТАБРЬ	1	<i>Речевое развитие</i>	
		Рассказ о решениях проблемной ситуации	
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
		Развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи	
		<i>Художественно-эстетическое развитие</i>	
		Дорисовка обведенного изображения до сюжетной картинки	
		<i>Физическое развитие</i>	
	Участие в соревновательной игре «Перетягивание каната»		
	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Геоконт»	Конструирование контура по образцу
		«Чудо-цветик»	Составление фигур «семидолька» из разного количества частей, достраивание их до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой
		«Прозрачный квадрат»	Поиск геометрических фигур по заданным признакам, их сравнение и определение сходства и различия, аргументирование своего решения, составление силуэтов «елочка» по образцу, «конфета» — по собственному замыслу
		Любые игры по выбору детей	Конструирование предметного силуэта или сюжетной картинки, иллюстрирующих вариант решения проблемной ситуации, рассказ о них
		Формирование представлений об окружающем мире	Беседа о сходстве и различии строения и условий произрастания представителей разных групп растений (дерево и цветок)
		<i>Речевое развитие</i>	
		Высказывание предположений, составление рассказов, придумывание слов на заданную букву, высказывание предположений	
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
		Развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи	
	3	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), решение задач на пересечение множеств (круги Эйлера), придумывание и достраивание геометрической фигуры до предметного силуэта, называние его, конструирование силуэтов «домашние животные» по составной схеме
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура трапеции по схеме, исправление специально допущенной ошибки, придумывание и доделывание контура геометрической фигуры до предметного, называние его

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ			
		<i>Направление развития и образования детей</i>			
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи		
ОКТАБРЬ		«Геокоонт»	Конструирование контуров геометрических фигур по точкам координатной сетки, их называние		
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов использования предмета, называние частей одного и того же предмета		
		Формирование представлений об окружающем мире	Рассказ об условиях содержания домашних животных		
			<i>Речевое развитие</i>		
			Высказывание предположений, рассказ по заданной теме		
	4	<i>Познавательное развитие</i>			
		«Логоформочки 5»	Сравнение и поиск фигур по признакам, понимание алгоритма составления фигур из частей, придумывание, на что похожа фигура		
		«Чудо-соты 1»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, составление силуэта по схеме, достраивание его до предметного изображения		
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление силуэтов из частей, называние их		
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше предметов по одинаковой части		
				<i>Речевое развитие</i>	
		«Конструктор букв»	Составление букв по схеме, трансформация одной буквы в другую		
			Высказывание предположений, буквенный анализ слов, придумывание слов на заданную букву		
	НОЯБРЬ	1	<i>Познавательное развитие</i>		
«Математические корзинки 10»			Действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение)		
«Счетовозик»			Понимание отношения чисел в числовом ряду		
«Геокоонт»			Конструирование контура по точкам координатной сетки, определение геометрической фигуры (шестиугольник), достраивание ее до предметного контура «посуда»		
«Коврограф „Ларчик“»			Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево), решение проблемной ситуации		
Любые игры по выбору детей			Придумывание и конструирование силуэта «сказочный стол»		
Технология ТРИЗ			Рассматривание существующего стола и придумывание нового с помощью системного оператора		

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
НОЯБРЬ	1	Формирование представлений об окружающем мире	Беседа о предметах посуды, их назначении и строении, рассматривание стола (части, прошлое по функции)
		<i>Речевое развитие</i>	
		Рассказ о решениях проблемной ситуации, описание придуманного стола	
	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Прозрачный квадрат»	Составление силуэта по схеме и правилам, группировка геометрических фигур по форме (треугольники, четырехугольники, пятиугольники, шестиугольники)
		«Волшебная восьмерка»	Конструирование цифры из палочек, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), придумывание и составление предметных силуэтов, их называние
		«Шнур-затейник»	Определение геометрической фигуры по количеству сторон и углов (шестиугольник), вышивание ее контура
		«Чудо-соты 1»	Обведение геометрической фигуры на листе бумаги
		«Квадрат Воскобовича»(двухцветный)	Складывание фигур по схеме путем трансформации, видоизменение одной фигуры в другую
		Технология ТРИЗ	Придумывание других функций предмета
		<i>Речевое развитие</i>	
		Высказывание предположений, объяснение значения пословиц, рассказ по своей картинке	
		<i>Художественно-эстетическое развитие</i>	
	Дорисовка геометрической фигуры до предметного изображения		
	3	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Квадрат Воскобовича»(двухцветный)	Складывание фигуры «домик» по схеме путем трансформации, решение задач на поиск геометрических фигур по форме и цвету
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура геометрической фигуры, достраивание до предметного, его называние
		«Чудо-соты 1»	Определение геометрической фигуры на ощупь
		«Кораблик „Брызг-Брызг"»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Логоформочки 5»	Понимание алгоритма расположения фигур на игровом поле (пространственное положение общей части)
Любые игры по выбору детей	Конструирование придуманного предметного силуэта, рассказ о нем		

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
НОЯБРЬ		<i>Речевое развитие</i>	
		Рассказы о решениях проблемной ситуации, о том, что может быть подарком, о составленном предмете	
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
	4	Придумывание игр и участие в них	
		<i>Познавательное развитие</i>	
		«Лепестки»	Определение и называние порядкового номера, ориентировка на плоскости, понимание предлогов, которые отражают в речи, пространственное положение предметов, придумывание, на что похож силуэт
		«Прозрачная цифра»	Составление предметного силуэта по схеме
		«Чудо-крестики 2»	Решение задач на поиск фигур-головоломок (по цвету, количеству и названию частей — геометрических фигур), конструирование из них силуэта «домик» по схеме и словесной инструкции (пространственное положение)
		«Игровизор + маркер»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование украшения для персонажа, его называние
		Технология ТРИЗ	Мысленное изменение состояния предмета (замедление-убыстрение), придумывание, что в этом хорошего, что плохого
		<i>Речевое развитие</i>	
		Высказывание предположений, придумывание предметов на букву Б	
		«Конструктор букв»	Составление буквы по схеме из частей
ДЕКАБРЬ	1	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Конструктор букв»	Придумывание и составление предметных силуэтов, их называние
		«Квадрат Воскобовича»(двухцветный)	Складывание фигуры по схеме путем трансформации
		«Игровизор + маркер»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, решение проблемной ситуации
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по форме, сравнение их между собой, обобщение по форме (многоугольники)
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование зимней одежды для персонажей
		Технология ТРИЗ	Придумывание и выполнение движений только одной частью тела

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
ДЕКАБРЬ	1	Формирование представлений об окружающем мире	Называние признаков сезона (зимы)
		<i>Речевое развитие</i>	
		Рассказ о предполагаемых действиях персонажей, произнесение звука гласной буквы, придумывание сказочной зимы, описание зимней одежды для сказочных персонажей, высказывание предположений	
		«Забавные буквы»	Придумывание и показ моторного образа буквы, дифференциация первой буквы в словах
		«Прозрачные буквы, цифры»	Определение зеркально написанной буквы
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
		Участие в коллективных подвижных играх, развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи	
		<i>Познавательное развитие</i>	
		«Прозрачная цифра»	Конструирование цифры из частей путем наложения пластинок на схему и друг на друга
		«Волшебная восьмерка»	Составление цифры по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
	«Математические корзинки 10»	Определение количества и состава числа «десять» из меньших чисел	
	«Коврограф „Ларчик“»	Ориентировка на плоскости, называние пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево)	
	«Геокоонт»	Конструирование контура по координатным точкам, придумывание, на что похоже изображение	
	«Чудо-крестики 2»	Придумывание, на что похожи геометрические фигуры (квадрат и трапеция), составление силуэта «чайник» по схеме	
	«Прозрачный квадрат»	Анализ ряда геометрических фигур, определение изменений в нем	
	<i>Речевое развитие</i>		
	Придумывание прилагательных (характеристики предмета), сочинение сюжетного рассказа		
	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-цветик»	Определение количества частей в целом, составление силуэта «елка», понимание пространственных характеристик (нижний, верхний)
		«Прозрачная цифра»	Группировка пластинок по одинаковой части, придумывание и составление силуэта «гирлянда»

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ		
		<i>Направление развития и образования детей</i>		
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи	
ДЕКАБРЬ	4	«Прозрачный квадрат»	Группировка геометрических фигур по форме и размеру, составление квадрата из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, определение количества частей, придумывание и составление предметного силуэта из ограниченного количества частей, его название	
		«Чудо-крестики 2»	Решение задачи на поиск цвета в радуге, придумывание и составление силуэта «елочное украшение», его название	
		«Шнур-затейник»	Вышивание контура геометрической фигуры по схеме, придумывание и вышивание узора (украшение)	
		«Геокоонт»	Конструирование контура дерева по рисунку	
		Технология ТРИЗ	Мысленное изменение перемещения частей предмета (оживление-окаменение), придумывание, что в этом хорошего, что плохого, решение проблемной ситуации, возникшей в результате изменения предмета	
		Формирование представлений об окружающем мире	Называние пород деревьев	
	<i>Речевое развитие</i>		Рассказ о решениях проблемной ситуации, высказывание предположений, описание воображаемого предмета (как выглядит, из чего сделан)	
	<i>Познавательное развитие</i>			
	4	«Кораблик „Брызг-Брызг"»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)	
		«Логоформочки 5»	Составление целого из двух частей, поиск фигур по форме, название придуманных и составленных силуэтов	
«Чудо-соты 1»		Составление фигуры по частично силуэтной схеме		
«Прозрачный квадрат»		Придумывание и конструирование сюжетной картинки из всех пластинок игры		
<i>Речевое развитие</i>				
Рассказ о решениях проблемной ситуации, высказывание предположений, сочинение сюжетного рассказа				
<i>Социально-коммуникативное развитие</i>				
Придумывание игр и участие в них, развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи				
ЯНВАРЬ	1	<i>Познавательное развитие</i>		
		«Прозрачный квадрат»	Составление силуэта «собака» по схеме, придерживаясь правил	
		«Геокоонт»	Придумывание и выкладывание контура «ягода», ее название, конструирование геометрических фигур по координатным точкам, их видоизменение, придумывание, на что похож кон тур	

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
ЯНВАРЬ	3	«Чудо-крестики 2»	Конструирование фигуры «ковер-самолет» по частично силуэтной схеме, придумывание и составление силуэта «замок»
		«Квадрат Воскобовича»(четырёх-цветный)	Складывание фигур по схеме путем трансформации, решение задачи на поиск в игровом поле квадратов разного цвета
		«Игровизор + маркер»	Рисование изображения с помощью графического диктанта, решение проблемной ситуации и дорисовка изображения в русле своих предложений
		Технология ТРИЗ	Называние как можно больших частей замка
		<i>Речевое развитие</i>	
	Рассказ о решениях проблемной ситуации, рассказ об использовании предметов		
	4	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Прозрачная цифра»	Составление цифры путем наложения пластинок на схему и друг на друга, сортировка по цвету
		«Геоконт»	Конструирование фигуры по координатным точкам, деление квадрата на две одинаковые (равные) части
		«Чудо-соты 1»	Анализ схем двух силуэтов, определение одинаковой части, составление силуэта из частей
		«Игровизор»	Решение задачи на ориентировку в пространстве
		«Забавные цифры»	Ориентировка в числовом ряду, счет обратный, через один, два, три, в разные стороны числового ряда с любой цифры
		Формирование представлений об окружающем мире	Беседа о рыбной ловле
		<i>Речевое развитие</i>	
		Придумывание слов по определенной теме на заданную букву, составление слова, рассказ о нарисованной картинке	
		«Конструктор букв»	Составление буквы из деталей по схеме
		<i>Художественно-эстетическое развитие</i>	
		Обведение силуэта «цветок» на листе бумаги, дорисовка его до картинке	
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
	Развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи		
ФЕВРАЛЬ	1	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Коврограф „Ларчик“»	Измерение длины лучей с помощью условной мерки
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрической фигуры, придумывание и достраивание ее до силуэта «цветок»
		«Геовизор»	Рисование геометрической фигуры по координатным точкам, называние ее, придумывание и дорисовка фигуры до предметного изображения, придумывание названий

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
ФЕВРАЛЬ	1	«Чудо-соты 1»	Понимание линии Симметрии, достраивание симметричного силуэта «бабочка»
		«Лепестки»	Видоизменение формы силуэта
		«Прозрачный квадрат»	Придумывание и составление картинки «Место обитания цветов» из всех пластинок игры
		Технология ТРИЗ	Придумывание и выполнение движений только одной частью тела
		Формирование представлений об окружающем мире	Называние условий и мест произрастания цветов
		<i>Речевое развитие</i>	
		Рассказ по составленной картинке, высказывание предположений	
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
		Развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи	
		<i>Познавательное развитие</i>	
	2	«Геовизор»	Рисование геометрических фигур по координатным точкам, определение закономерности в уменьшении размера фигур и исправление специально допущенной ошибки, придумывание и дорисовка геометрических фигур до предметного изображения
		«Чудо-соты 1»	Составление силуэта путем наложения деталей игры на силуэтную схему, называние частей машины
		Технология ТРИЗ	Мысленное изменение размера части предмета, придумывание, что в этом хорошего, что плохого, решение проблемной ситуации, возникшей в связи с этим изменением
		«Логоформочки 5»	Анализ структуры целого и мысленное определение частей, из которых оно составлено
		«Чудо-цветик»	Решение задачи на составление силуэта «зонт» из разного количества частей, деление зонтов поровну между персонажами
		Любые игры по выбору детей	Конструирование картинки, иллюстрирующей назначение предмета
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больших вариантов использования одного и того же предмета
		<i>Речевое развитие</i>	
		Высказывание предположений, рассказ по составленной картинке	
		<i>Художественно-эстетическое развитие</i>	
		Исполнение танца с предметами (зонты)	
		3	<i>Познавательное развитие</i>
	«Кораблик „Брызг-Брызг"»		Поиск флажков по пространственному положению

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
ФЕВРАЛЬ		«Прозрачный квадрат»	Поиск геометрических фигур по форме и размеру, составление из них квадратов путем наложения пластинок друг на друга, называние признаков квадрата, придумывание, на что он похож
		«Счетовозик»	Действия с числами (прибавление каждый раз по два), сравнение предметов с разным количеством частей между собой и поиск одинаковых
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Решение задач на трансформацию квадратов разного цвета
		Любые игры по выбору детей	Конструирование картинки, иллюстрирующей решение проблемной ситуации
		Формирование представлений об окружающем мире	Беседа о железнодорожном транспорте
		<i>Речевое развитие</i>	
	Высказывание предположений о решении проблемной ситуации, рассказ по составленной картинке		
	4	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Складывание фигуры «мышка» путем трансформации
		«Волшебная восьмерка»	Конструирование цифры по модели «цвет», понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Логоформочки 5»	Заполнение игрового поля с помощью графического диктанта
		«Геовизор»	Рисование геометрической фигуры по координатным точкам, ее называние, придумывание и дорисовка фигуры до предметного изображения
		«Математические корзинки 10»	Понимание принципа образования числа путем присчитывания по единице
		Формирование представлений об окружающем мире	Называние предметов по части
		<i>Речевое развитие</i>	
		Называние всех значений многозначного слова	
		«Конструктор букв»	Конструирование букв из деталей по схеме, составление из них слова
	<i>Физическое развитие</i>		
	Выполнение упражнений на сохранение равновесия		

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
МАРТ		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
		Развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи	
	1	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-цветик»	Составление целого по силуэтной схеме из разного количества частей
		«Шнур-затейник»	Понимание линии симметрии и достраивание симметричного узора, придумывание, на что похоже изображение
		«Прозрачный квадрат»	Составление силуэта из частей по схеме, следуя правилам
		«Коврограф „Ларчик“»	Ориентировка на плоскости
		Технология ТРИЗ	Мысленное изменение функций предметов на противоположные
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование силуэта по заданной теме
		<i>Речевое развитие</i>	
		«Конструктор букв»	Конструирование буквы К, ее видоизменение в букву А
		Придумывание глаголов на заданную букву, рассказ о своем силуэте, высказывание предположений	
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
	Проявление инициативы, придумывание игр и участие в них		
	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-цветик»	Составление изображения по силуэтной схеме, его достраивание
		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга
		«Чудо-крестики 2»	Выбор предметного силуэта (посуда) и составление его по схеме
		«Прозрачная цифра»	Конструирование силуэта «якорь» по схеме
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление силуэта сказочного артиста цирка
Формирование представлений об окружающем мире		Определение предмета посуды, в котором можно согреть воду, аргументирование своего выбора	
<i>Речевое развитие</i>			
Рассказ о вариантах решения проблемной ситуации и предполагаемых действиях персонажа			

месяц	неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
МАРТ		«Забавные буквы»	Определение йотированных звуков
		«Теремки Воскобовича»	Составление слова «сила», понимание его смысла слова «сила» в слово «лиса»
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
	Проявление инициативы, выбор коллективных подвижных игр и участие в них		
	3	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Шнур-затейник»	Вышивание узора с помощью графического диктанта
		«Чудо-соты 1»	Решение логической задачи на поиск фигур-головоломок по признакам
		«Чудо-крестики 2»	Составление силуэта «мобильный телефон» путем наложения частей на силуэтную схему, составление придуманной картинки
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Складывание разных геометрических фигур заданного цвета путем трансформации
		«Геовизор»	Рисование изображения по координатным точкам, его дорисовка
		«Чудо-цветик»	Придумывание и конструирование картинка, иллюстрирующей необычную природу
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов того, где может находиться предмет
		<i>Речевое развитие</i>	
		Придумывание и рассказывание о сказочной природе и предполагаемых действиях персонажей, высказывание предположений	
	4	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Прозрачный квадрат»	Поиск геометрических фигур по форме и размеру, придумывание и составление из них силуэта «теремок»
		«Геоконт»	Выкладывание контура по координатным точкам, деление его на части, сравнение их по размеру
		«Геовизор»	Перенос изображения на лист бумаги по координатным точкам, решение задачи на определение размера частей
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и конструирование персонажа
		Формирование представлений об окружающем мире	Сравнение предметов между собой и определение одинаковых частей, свойств, материала, назначения, окружения (технология ТРИЗ), называние назначения разного вида сапог
<i>Речевое развитие</i>			
Высказывание предположения, рассказ о своем персонаже			
<i>Художественно-эстетическое развитие</i>			
Использование элементов театрализации, наклейка вырезанных фигур на лист бумаги, дорисовка изображения			

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
АПРЕЛЬ	1	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Математические корзинки 10»	Отсчитывание заданного количества, понимание отношения чисел (больше, меньше), действия с числами (сложение), обозначение числа «десять» цифрой
		«Чудо-соты 1»	Составление цифр по схеме
		«Лепестки»	Понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга, придумывание, на что похожа фигура
		Любые игры по выбору детей	Придумывание и составление предмета, его название
		Формирование представлений об окружающем мире	Называние предметов по части и их назначений
		<i>Речевое развитие</i>	
		Высказывание предположений, рассказ о решениях проблемной ситуации, понимание смысла слова в зависимости от ударения, придумывание названий цветку, понимание предлогов, которые отражают в речи пространственное положение предметов относительно друг друга	
		«Конструктор букв»	Составление букв по схеме из частей и слова из них
		<i>Социально-коммуникативное развитие</i>	
	Развитие умений общаться со сверстниками в процессе решения общей задачи		
	<i>Художественно-эстетическое развитие</i>		
	Обведение силуэтов, дорисовка изображений		
	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Волшебная восьмерка»	Конструирование цифры из палочек по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение)
		«Счетовозик»	Ориентировка в числовом ряду, понимание связей и зависимостей между числами
		«Логоформочки 5»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле, обведение и дорисовка фигур, называние того, что получилось
«Прозрачная цифра»		Группировка предметов по цвету и его отрицанию, определение положения частей в пространстве	
«Игровизор»		Решение задачи на поиск предмета по признакам	
<i>Речевое развитие</i>			
Рассказ о предполагаемых действиях персонажей и решениях проблемной ситуации			

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
АПРЕЛЬ		<i>Художественно-эстетическое развитие</i>	
		Придумывание и выполнение движений под музыку в зависимости от сюжета	
	3	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Складывание фигур путем трансформации, решение задач на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету
		«Чудо-соты 1»	Составление силуэта «машина» путем наложения частей на силуэтную схему
		Технология ТРИЗ	Придумывание как можно больше вариантов назначений одного предмета
		<i>Речевое развитие</i>	
		«Теремки Воскобовича»	Составление слов, их изменение, понимание смысла прочитанного слова
		Рассказ о предполагаемых событиях в жизни сказочных героев	
	4	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Геокоонт»	Выкладывание контура по рисунку и схеме, придумывание, на что похожа фигура после ее перемещения в пространстве
		«Чудо-крестики 2»	Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), придумывание и составление из них силуэта
		«Кораблик „Брызг-Брызг“»	Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), понимание пространственного положения предметов
		«Прозрачный квадрат»	Составление второй половины симметричного силуэта
		<i>Речевое развитие</i>	
		Высказывание предположений, рассказ о предполагаемых действиях персонажей, придумывание слов по заданному слогу, объяснение значения слов	
		«Шнур-затейник»	Вышивание контуров букв с помощью графического диктанта
	МАЙ	1	<i>Познавательное развитие</i>
«Прозрачный квадрат»			Конструирование квадратов из разных геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга
«Чудо-цветик»			Решение задачи на составление силуэта из заданного количества частей
«Чудо-соты»			Анализ и сравнение схемы и количества частей, определение лишних деталей, составление силуэта из частей по схеме
		«Чудо-крестики 2»	Решение задачи на поиск геометрических фигур по признакам (цвет, форма и размер), их обведение на листе бумаги

3.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально техническое обеспечение.

Для реализации содержания Программы имеются комплекты методических пособий для педагога и для детей, которые обеспечивают:

- развитие комплекса личностных качеств и навыков социального поведения (инициативности, аккуратности, самостоятельности);
- условия для самостоятельной деятельности ребенка, что достигается решением учебно-игровых заданий, в которых нет готовых образцов. Ребенок самостоятельно ищет способ и порядок выполнения работы;
- условия для оптимального сочетания индивидуальной и совместной деятельности ребенка и педагога.

3.2. План образовательной деятельности

Формы и режим занятий:

- подгрупповая
- 2 раза в неделю с сентября по май.

Кружковая работа организуется в кабинете Педагог - психолога. На каждого ребенка необходим комплект всех, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним. Результативность освоения программы отслеживается в процессе ежегодного диагностирования развития познавательных процессов в начале и в конце учебного года на каждом этапе обучения.

3.3 Предметно — развивающая среда

Для педагога	Для детей
1.Воскобович В.В., Харько Т.Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры., СПб., 2007 г.;	Игры В.Воскобовича: · прозрачный квадрат, квадрат Воскобовича, · Мини-ларчик, · Чудо-соты, · Чудо-крестики, · Геоконт · Игровизор, · Чудо-цветик и др.
2.Воскобович В.В. «Негающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г	

<p>3. Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов/Авт.-сост. З.А. Михайлова и др. СПб.: «Детствопресс», 2006 г.</p>	
<p>4. А.А. Смоленцева, О.В. Пустовойт «Математика до школы» СПб.: «ДетствоПресс, 2000г.</p>	
<p>5. Харько Т.Г. Методика познавательнотворческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (для детей 5-7 лет), СПб.: «Детство-Пресс», 2016г.;</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Математические корзинки 10 · Конструктор букв · «Яблонька» · Логоформочки 5 · Прозрачная цифра · Счетовозик · Волшебная восьмерка 1 · Шнур-затейник · Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) · Чудо-крестики 2 · Чудо-крестики 3 · Геовизор · Игровизор · Геоконт Малыш

3.4. Список литературы:

1. В.Воскобович «Сказочные лабиринты игры» СПб., 2000 .
2. Карелина С.Н. «Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича.» Д\П., 2008.№10.
3. Т. Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» – СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016.
4. Несина Т.Н., Курашинова С.Г., Филь Е.А. «Методические рекомендации проектирования дополнительных общеразвивающих программ в ДОО Краснодар 2020г.
5. А.А. Смоленцева, О.В. Пустовойт «Математика до школы»СПб: «ДетствоПресс, 2000г

