

Управление образования администрации Камешковского района Владимирской области
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №8 «Солнышко» города Камешково

Заведующий МДОУ детский сад №8 «Солнышко» _____ Бритенкова С.В.
Протокол педсовета № 2
от « 20» мая 2020 г.

Приказ по МДОУ №79
от « 19»мая 2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-
педагогической направленности

«Сказки Фиолетового Леса»

(развивающие игры В.В. Воскобовича) для детей 4-5лет

срок реализации 1 год

Автор

Мокина Ольга Викторовна

2020 год

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 рассматривается как особое образовательное пространство, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию ребенка, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование выполняет функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение — 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 дело не в «многознании». 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.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным, придёт ребёнок в школу — имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода — школьного детства.

Отличительной особенностью программы является то, что на протяжении всего дошкольного детства развивается интересная, не ограниченная во времени, сказка. Путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи,

выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности.

Педагогическая целесообразность

Принципы, заложенные в основу этих 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 добывается 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 программа «Сказки Фиолетового леса»** по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Цель: развитие интеллектуальных способностей детей посредством развивающих игр В.Воскобовича

Задачи программы:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативность мышления;
- развитие эмоциональной отзывчивости через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес;
- актуализация сенсорных анализаторов как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей раннего и дошкольного возраста;
- социально — личностное развитие детей.

Отличительная особенность заключается в принципах развивающих игр В.Воскобовича.

Игра плюс сказка

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. "Сказочные лабиринты игры" — это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно —

взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Интеллект

Второй принцип технологии Воскобовича — построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть "приобретенный", интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют "натасканными". Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть "врожденный" интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии "Сказочные лабиринты игры" является развитие именно невербального интеллекта у детей. Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

Творчество

Третий принцип "Сказочных лабиринтов игры" — раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Развивающая среда — Фиолетовый лес

По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковролина, рисуют на стене, ткани. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи — НезримкаВсюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

Возраст детей, участников данной программы: дети среднего возраста – 4-5 лет.

Вид детской группы – постоянная.

Набор детей в группу – свободный

Число обучающихся – 7 человек

Формы и режим занятий данной программы - 1 раз в неделю.

Продолжительность составляет 8 месяцев - 29 занятий.

В соответствии с требованиями СанПиН (а), проводится во второй половине дня:

4-5 лет - 20 минут.

Прогнозируемые результаты

Градация изменений интеллектуального развития выглядит так: *интеллект* ниже среднего, средний интеллект, норма, высокий, очень высокий, превосходный.

Лучше всего у малышей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать.

4-5ти летние дети легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать. Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

Мониторинг достижений детьми итоговых результатов

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

1. Развитие внимания

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности. При этом:

– удерживает внимание на 15-20 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

2. Развитие памяти.

Ребенку предлагается рассмотреть 10 картинок или предметов. А затем назвать:

– 4-5 из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

3. Развитие восприятия.

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии с возрастом.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

4. Развитие воображения.

Ребенку предлагается выполнить упражнения:

– «Придумай игру», – «Дорисуй элемент», – «Придумай несуществующее животное».
Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

5. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

- 1. «Чего не хватает на рисунке?»
- 2. «Что лишнее на рисунке?»
- 3. «Раздели на группы и назови одним словом»
- 4. «Сложи картинку»
- 5. «Продолжи ряд»
- 6. «Заплатки к коврикам»

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

Организация и содержание деятельности

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач.

Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию.

Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

План работы

Октябрь

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«Как мы оказались в необычном лесу»	Познакомить детей с необычным Фиолетовым лесом, некоторыми его сказочными областями и населяющими их персонажами, вызвать у детей интерес к необычной игровой обстановке и развивающим играм,	«Геоконт Великан», Паук Юк, «Забавные цифры», «Игровое поле», Лопушок, «Лепестки»

		развивать умение выбирать заданный цвет.	
2неделя	«Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвета радуги », придумывать предметы заданного цвета, конструировать их контуры, называть эти предметы высказывать различные предположения	«Черепашки» Пирамидка, «Фонарики», персонаж Магнолик
3неделя	«Как Крутик По пришел в гости»	Развивать умения понимать пространственные характеристики, составлять целое из частей, складывать силуэты «машина» путем наложения частей на схему и «конфета» путем перемещения частей в пространстве	«Чудо – соты 1», «Логоформочки 3», персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик и Крутик По, схема «машина».
4неделя	«Как друзья попали в аварию»	Развивать умения составлять силуэт «машина» по образцу, различать и называть геометрические фигуры, соотносить фигуры по форме, решать проблемную ситуацию	«Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1», «Фонарики», персонажи Крутик По, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа и Магнолик, схема «машина».

Ноябрь

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«Как Девочка Долька дарила цветы Пчелке Жуже»	Развивать умения делить предмет на две части, сравнивать количество частей, понимать характеристику «поровну», составлять силуэт «растение» по схеме, определять и называть существенные признаки растений	«Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», предметная картинка с изображением растения «цветок», персонажи Девочка Долька и Пчелка Жужа, схема «цветок»
2неделя	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в конфетах (технология ТРИЗ).	«Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик», персонажи Пчелка Жужа и Галчонок Каррчик
3неделя	«Как Малыш Гео оказался на «Чудо – островах»	Развивать умения вышивать узор, придумывать, на что он похож, называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму (цвета радуги), видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	«Шнур-Затейник» и «Чудо-крестики 2», пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.

4неделя	«Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	Развивать умения отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из фигур силуэты, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	«Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик», пособие «Коврограф «Ларчик», персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч
----------------	---	--	---

Декабрь

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества меньших частей (от одного до пяти), придумывать и конструировать контуры разных силуэтов, сортировать фигуры по форме	«Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (все - по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик», схема «пятидолька».
2неделя	«Как Краб Крабыч украшал «Чудо-острова»	Развивать умения придумывать и оставлять из палочек разные предметные силуэты, называть их, составлять цифру из палочек по алгоритму (цвет), определять геометрическую фигуру по признакам (количество сторон и углов) и вышивать ее контур, обводить геометрическую фигуру на листе бумаги, придумывать и дорисовывать изображение до картинки, рассказывать ее содержание.	«Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник», «Чудо-соты 1», листы бумаги, фломастеры или карандаши, «Волшебная восьмерка 3», пособие «Коврограф Ларчик», персонаж Краб Крабыч.
3неделя	«Как украшали елочку на чудо - островах»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки вне игрового поля по заданному алгоритму (цвет, количество и название частей).	«Чудо-соты 1», «Чудо-соты 1» Ларчик, «Чудо-крестики 1», «Коврограф «Ларчик», персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.
4неделя	«Как девочка Долька готовилась к Новому году»	Развивать умения составлять силуэты «елочка» по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать «конфету» путем перемещения частей в пространстве.	«Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), персонаж Девочка Долька, схема «елочка».

Январь

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
3неделя	«Как медвежонок и галчонок поссорились и помирились»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать	«Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2» «Ларчик», пособия

		фигуры «башмачок» и «самолет» путем перемещения частей в пространстве	«Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Круговерт и стрелочка», персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
4неделя	«Как гусеница Фифа нашла льдинки»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт, путем наложения пластинок на схему.	«Прозрачный квадрат» (по количеству детей), пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы», схема предметного силуэта (по количеству детей), персонаж Гусеница Фифа.

Февраль

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«Как гномики друг к другу в гости ходили»	Составление рассказа, установление позитивных взаимоотношений друг с другом. Закрепление представлений об основных цветах, классификация объектов по заданному признаку, формирование пространственных представлений. Игра «Что изменилось»	«Коврограф Ларчик», фигурки гномов Кохле, Желе, Зеле, «разноцветные квадраты», «разноцветные веревочки»,
2неделя	«Подарки Слона Лип-Лип»	Развивать умение соотносить предмету по цвету и форме. Учить составлять рисунок используя большой и маленький размеры, цвет. Учить работать в паре.	Игровое поле «Коврограф Ларчик», набор карточек «Разноцветные гномы», «Разноцветные листочки», персонаж «Слон Лип – Лип»
3неделя	«Как на чудо острове появилась необычная машина»	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.	Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); Пособие «Коврограф —Ларчик»; Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.
4неделя	«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики —Ларчик»; Пособие «Коврограф—Ларчик», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные

			квадраты»; Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.
--	--	--	--

Март

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	Развивать умения составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов	«Чудо-соты 1», пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ежик Наездник, Зайка Укротитель, Мышка Гимнастка, Крыска Силачка, Пес Жонглер
2неделя	«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».	«Чудо-соты 1» и «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты «Ларчик», пособия «Коврограф «Ларчик», «Кружки и зажимы», схема «цветок», персонажи Малыш Гео и Ворон Метр.
3неделя	«Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка-невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «Что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседу на предложенные темы	Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат», «Фонарики», «Чудо-соты «Ларчик», по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик», персонажи Ворон Метр и Малыш Гео
4неделя	«Как Магнолик удивил Крутика По»	Развивать умения «вышивать» контуры геометрических фигур (квадрат, треугольник), решать задачу на определение фигуры по признакам (количество сторон и углов), анализировать окружающую обстановку и находить предметы заданной формы, определять фигуры по части, сочинять рассказ на тему «Зачем нужен этот предмет»	«Логоформочки 3» и «Шнур-Затейник», персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры») и Крутик По

Апрель

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«В след за солнышком в фиолетовый лес»	Закрепить правильное произношение звуков ж, ш, з, д, ф. Закреплять умение соотносить геометрические фигуры по форме и размеру. Закреплять умение соотносить животных по «мама – детеныш». Преобразование квадрата по словесной инструкции.	Разноцветные тропинки Персонажи: Галчонок Карчик, Пчелка Жужа. Макеты деревьев, птиц, насекомых, животных. Макет солнышка, тучки. Квадрат Воскобовича

2неделя	«Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".	Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей); Пособие «Коврограф—Ларчик!», «Геоконт », «Фонарики "Ларчик"», Паучок и Магнолик, пособие «Забавные цифры».
3неделя	Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.	Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей); Пособие «Каврограф—Ларчик!»; Персонажи Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.
4неделя	Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ .	Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей); Персонаж Зайкаукротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).

Май

Сроки	Тема	Задачи	Игровой материал
1неделя	«Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); Пособие «Коврограф—Ларчик!»; Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик и Краб Крабыч.
2неделя	«Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры , сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.	Игра «Чудо-соты 1», схема "пчелка" (по количеству детей); Игры «Чудосоты"Ларчик"», пособие «Каврограф "Ларчик"», «Фонарик "Ларчик"»; Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.
3неделя	«Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики	Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); Схема «лошадка»

		«слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.	Пособие «Геоконт Великан»; Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок.
4неделя	Мониторинг		