

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского  
района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г. Белоярский»**

**ПРИНЯТА**  
решением Педагогического совета  
МАДОУ «Детский сад «Березка» г. Белоярский»  
протокол от 31 августа 2021 года № 1

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом заведующего МАДОУ  
«Детский сад «Березка» г. Белоярский»  
от 31 августа 2021 года № 227

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Учимся, играя»**

Возраст детей: 4-5 лет  
Срок реализации: 8 месяцев

Автор-составитель:  
Нуриахметова Альфия Сагитовна, воспитатель

**г. Белоярский**

## Содержание

1.	Информационная карта программы	3
2.	Актуальность	4
3.	Отличительные особенности программы	5
4.	Педагогическая целесообразность	6
5.	Цель и задачи	7
6.	Возрастные характеристики детей	8
7.	Планируемые результаты	9
8.	Оценка реализации	10
9.	Содержание и структура программы	10
10.	Условия реализации программы	11
11.	Учебный план	11
12.	Содержание программы дополнительного образования «Учимся, играя»	14
13.	Список литературы	24
14.	Приложение 1. Карта проверка выполнения программы	26
15.	Приложение 2	27
16.	Приложение 3	33
17.	Приложение 4	37
18.	Приложение 5	43

## **Актуальность**

Сегодня каждый педагог и родитель осознает, что современных детей надо учить по-новому. Это диктует современная социально-политическая ситуация, стремительные изменения современного мира, и наши дети должны быть к этому готовы.

Дошкольным образовательным организациям необходимо знать, на что ориентировать выпускников, насколько меняются подходы к обучению в школе, что ожидает в будущем сегодняшних дошколят. Именно в дошкольном детстве складывается потенциал для дальнейшего познавательного развития ребенка.

Исследователи выделяют целый спектр составляющих сформированности у ребенка познавательного отношения к окружающему, где наиболее значимыми выступают познавательная активность и познавательный интерес, отсутствие и слабовыраженность которых, отрицательно отражаются на деятельности ребенка, на формирование его личности в целом. В качестве ведущей обучающей деятельности в детском саду выступает игровая деятельность, в процессе которой осуществляется развитие познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению. Поэтому для успешного и эффективного обучения дошкольников необходимо внедрение развивающих игровых технологий.

Поиск наиболее эффективных методов и приемов активизации познавательных интересов и познавательных действий дошкольников приводит к нетрадиционным развивающим игровым технологиям В. В. Восковича, Т. Г. Харько «Сказки фиолетового леса», которые являются эффективным средством по развитию интеллектуальных и творческих способностей, психических процессов (внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи) у детей дошкольного возраста.

Особенностями данных развивающих игр являются:

- связь образного восприятия с логическим (через образ и сказочный сюжет, через символ и алгоритм решения);
- система постоянно усложняющихся вопросов и познавательных заданий к каждой игре.

Развивающие игры технологии, разработанной В. Восковичем, 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.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными. Учитывая особенности высшей психической деятельности рассматриваемой категории детей, всё вышеперечисленное приобретает наибольшую значимость и определяет **актуальность** для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Учимся, играя» (далее - Программа).

## **Отличительные особенности Программы**

В данной Программе большое внимание уделено решению творческих задач - самостоятельное определение способа решения, поиск и нахождение закономерностей, ранее не известных, но необходимых при проектировании, а в дальнейшем и при

изготовлении того или иного объекта решения задач, содержащие поисковые творческие элементы.

Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Все развивающие игры подобраны с учётом возрастных особенностей возраста, подготовленности, а также индивидуальных способностей и психического развития детей.

### **Педагогическая целесообразность**

Все современные педагогические технологии и программы дошкольного образования 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.

Благодаря использованию развивающих игр, процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребёнка. Что способствует развитию памяти, воображения, внимания, восприятия, логического и творческого мышления, речи.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, а на более поздних этапах – и самостоятельной.

### **Цель:**

Формирование познавательного интереса и познавательных действий детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

### **Задачи:**

#### **Образовательные.**

- Формировать самостоятельность, инициативу, творчество в поиске вариативных способов сравнения, упорядочения, классификации объектов окружения.
- Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять деятельность в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.

#### **Развивающие.**

- Развивать умения использовать наглядные модели и символические средства (планы, схемы, цвета) для познания окружающего мира.
- Поддерживать и стимулировать попытки самостоятельно отбирать средства и способы, необходимые для решения поставленной задачи.

- Развивать интеллектуально-творческие проявления детей: находчивость, смекалку, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач.

#### **Воспитательные.**

- Воспитывать стремление сохранять и оберегать природный мир, видеть его красоту, следовать доступным экологическим правилам в деятельности и поведении.

### **Возрастная характеристика детей**

В возрасте от 4 до 5 лет продолжается усвоение детьми общепринятых сенсорных эталонов, овладение способами их использования и совершенствование обследования предметов. К пяти годам дети, как правило, уже хорошо владеют представлениями об основных цветах, геометрических формах и отношениях величин. Ребёнок уже может произвольно наблюдать, рассматривать и искать предметы в окружающем его пространстве. Восприятие в этом возрасте постепенно становится осмысленным, целенаправленным и анализирующим.

В среднем дошкольном возрасте связь мышления и действий сохраняется, но уже не является такой непосредственной, как раньше. Во многих случаях не требуется практического манипулирования с объектом, но во всех случаях ребёнку необходимо отчётливо воспринимать и наглядно представлять этот объект. Внимание становится всё более устойчивым, в отличие от возраста трех лет (если ребёнок пошёл за мячом, то уже не будет отвлекаться на другие интересные предметы). Важным показателем развития внимания является то, что к пяти годам появляется действие по правилу — первый необходимый элемент произвольного внимания. Именно в этом возрасте дети начинают активно играть в игры с правилами: настольные (лото, детское домино) и подвижные (прятки, салочки). В среднем дошкольном возрасте интенсивно развивается память ребёнка. В 5 лет он может запомнить уже 5—6 предметов (из 10—15), изображённых на предъявляемых ему картинках.

В возрасте 4—5 лет преобладает репродуктивное воображение, воссоздающее образы, которые описываются в стихах, рассказах взрослого, встречаются в мультфильмах и т.д. Элементы продуктивного воображения начинают складываться в игре, рисовании, конструировании.

Возможность устанавливать причинно-следственные связи отражается в детских ответах в форме сложноподчиненных предложений. У детей наблюдается потребность в уважении взрослых, их похвале, поэтому на замечания взрослых ребёнок пятого года жизни реагирует повышенной обидчивостью. Общение со сверстниками по-прежнему тесно переплетено с другими видами детской деятельности (игрой, трудом, продуктивной деятельностью), однако уже отмечаются и ситуации чистого общения.

В художественной и продуктивной деятельности дети эмоционально откликаются на произведения музыкального и изобразительного искусства, художественную литературу, в которых с помощью образных средств переданы различные эмоциональные состояния людей, животных, сказочных персонажей. Дошкольники начинают более целостно воспринимать сюжеты и понимать образы.

Дети владеют простейшими техническими умениями и навыками. Конструирование начинает носить характер продуктивной деятельности: дети замысливают будущую конструкцию и осуществляют поиск способов её исполнения.

## Планируемые результаты

### К завершению обучения дети:

<b>Сенсорное развитие</b>
<p>Различают и называют цвета спектра - красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый; черный, серый, белый; 2-3 оттенка цвета (светло-зеленый, темно-синий).</p> <p>Различают и называют геометрические фигуры (круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник, звезда, крест), воссоздают фигуры из частей.</p> <p>Используют сенсорные эталоны для оценки свойств предметов (машина красная, кошка пушистая, чай горячий, стул тяжелый).</p> <p>Сравнивают предметы, выделяют отличия и сходства по 2-3 признакам, группируют (по цвету, форме, размеру, материалу, вкусу, запаху, фактуре поверхности). Описывают предметы по 3-4 основным свойствам.</p>
<b>Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности</b>
<p>Умеют создавать постройки по собственному замыслу, рисунку, схеме, по образцу, по заданию взрослого, самостоятельно подбирая детали.</p> <p>Выделяют структуру объекта и устанавливают ее взаимосвязь с практическим назначением объекта.</p> <p>Освоение умений пользоваться схематическим изображением действий, свойств, придумывать новые знаки- символы; понимание замещения конкретных признаков моделями.</p> <p>Отражение признаков предметов в продуктивных видах деятельности.</p>
<b>Формирование элементарных математических представлений</b>
<p>Умеют сравнивать предметы ( по форме, длине, ширине, высоте, толщине).</p> <p>Сравнивают объекты по пространственному расположению (слева (справа), впереди (сзади от...), определяют местонахождения объекта в ряду (второй, третий).</p> <p>Определяют последовательность событий во времени (что сначала, что потом) по картинкам и простым моделям.</p> <p>Осваивают практическое деление целого на части, соизмерения величин с помощью предметов-заместителей.</p> <p>Понимают и используют числа как показатель количества, итога счета, освоение способов восприятия различных совокупностей (звуков, событий, предметов), сравнения их по количеству, деления на подгруппы, воспроизведения групп предметов по количеству и числу, счета и названия чисел по порядку до 5-6.</p>
<b>Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей</b>
<p>Имеют представление о названии родного города (села), некоторых городских объектах, видах транспорта.</p> <p>Знают правила поведения на улице, в транспорте.</p> <p>Принимают участие в создании поделок на тему «Мой город».</p> <p>Имеют представления о родной стране: название, некоторых общественных праздниках и событиях. Освоение стихов, песен о родной стране.</p>

## Оценка результативности

Результативность освоения Программы отслеживается на данном возрастном этапе дважды в год в процессе диагностирования развития познавательных интересов в рамках образовательной области «Познавательное развитие».

Во время диагностического обследования важно поддерживать доверительную, доброжелательную атмосферу: не высказывать своего недовольства неправильными действиями детей, не указывать на ошибки, не выносить оценочных суждений, чаще говорить слова одобрения. Продолжительность индивидуального обследования не должна превышать 15 минут. Для педагогической оценки достижений ребенка невозможно указать конкретное количество проб, тестов, заданий, которое можно считать достаточным для вывода.

Осуществляя педагогическую оценку, воспитатель преследует чрезвычайно важную цель: оценить зону ближайшего развития ребенка и превратить эту зону с помощью педагогики сотрудничества в актуальный уровень развития. Диагностическое обследование рекомендуется проводить в 4 этапа (подготовительный, обследование, анализ результатов, обобщение результатов).

В качестве основных методов, позволяющих выявить качество программы и оценить уровень развития детей, предлагаются: наблюдения за детьми, изучение продуктов их деятельности (рисунков, аппликаций), несложные эксперименты (виде отдельных поручений ребенку, проведения дидактических игр и пр., беседы). Регулярные наблюдения позволяют достаточно объективно оценить присущие возрасту достижения ребенка (освоение им определенных способов, уровень овладения знаний им).

Все результаты заносятся в таблицу в начале и в конце года. Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями:

- **«высокий»** уровень - все компоненты интегративного качества отмечены знаком «+»;
- **«средний»** уровень - большинство компонентов отмечены знаком «+»;
- **«низкий»** уровень - большинство компонентов отмечены знаком «-».

(Приложение 1).

Формы подведения итогов реализации образовательной программы (выставки, фестивали, соревнования, учебно-исследовательские конференции и т.д.)

## Содержание и структура программы

Структура программы представляет собой модульную реализацию программного содержания, каждый модуль реализует отдельную задачу, которые объединяет единая цель:

- ⇒ Первый модуль: развитие сенсорной культуры
- ⇒ Второй модуль: развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности
- ⇒ Третий модуль: формирование элементарных математических представлений.

Все образовательные модули предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно - практического опыта. В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий по заданию.

Для данной программы характерны следующие формы организации деятельности детей:

- ⇒ Логико-математические игры.
- ⇒ Интегрированные игровые занятия.
- ⇒ Совместная деятельность педагога и детей.
- ⇒ Самостоятельная игровая деятельность.
- ⇒ Игровые упражнения.
- ⇒ Проблемные ситуации.
- ⇒ Рассматривание чертежей и схем.

При отборе форм работы по формированию у детей дошкольного возраста познавательного интереса необходимо руководствоваться следующими принципами, которые интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития детей.

Программа рассчитана для детей 4-5 лет, обосновывает определенное количество занятий в год.

Возраст	Кол-во занятий в неделю/ продолжительность	Количество занятий в год		
		В неделю	В месяц	Всего
Средняя группа	2*20	2	8	60

Группа занимающихся одновременно детей составляет:

- для средней группы (4-5 лет) – 8-10 человек;

Обучение оригами ведется в форме занятий, совместной деятельности воспитателя и детей, индивидуальной работы с отдельным ребенком. При этом курс обучения предполагает проведение двух занятий в неделю, восемь - в месяц, 60 - в год. Продолжительность занятия в старшей группе – 20 минут.

### Условия реализации программы

Материально – техническое оснащение	Предметно – развивающая среда группы
<p>Технология В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» Методическое обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк,</li> <li>— Игра «Геовизор»;</li> <li>— Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.</li> <li>— Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов;</li> <li>— Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всясь.</li> <li>— Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи Магнолик.</li> </ul>	<p>«Фиолетовый Лес» – методическая, развивающая среда в виде сказок.</p> <p>Сказки «Фиолетового Леса» содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.</p> <p>Игровые «центры» оснащенные дидактическим материалом:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>логико-математический центр;</li> <li>центр экспериментирования;</li> <li>центр конструирования;</li> <li>центр дидактических игр.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>— Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - «Цифроцирк», персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.</li> <li>— Комплект «Игровизор»;</li> <li>— Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа;</li> <li>— Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч;</li> <li>— Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.</li> <li>— Игры «Конструктор цифр»;</li> <li>— Игры «Конструктор букв», «Шнур затейник» - Цифроцирк, персонажи Филимон Коттерфильд.</li> <li>— Игры «Логоформочки»;</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Логические блоки Дьенеша – методические советы по использованию комплекта игр «Давайте вместе поиграем», Н.О.Лелявина, Б.Б.Финкельштейн</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Развивающая игра «Палочки Кюизенера», методические советы по использованию комплекта игр «На золотом крыльце...» Б.Б.Финкельштейн</li> </ul>	
Рабочие тетради	

## Учебный план

№ п/п	Наименование тем	Кол-во занятий
	4-5 лет	
1.	Формирование группы/вводное занятие	1
2.	Диагностика воспитанников	2
3.	Тематические занятия	56
4.	Итоговое занятие	1
	<b>ИТОГО:</b>	<b>60</b>

## Календарный учебный график

Наименование периода/содержание	Сроки
Начало учебного года	01.10.2020.
Окончание учебного года	31.05.2021
Праздничные (нерабочие) дни	4 ноября, 1-8 января, 24 февраля, 9 марта. 1-
Продолжительность учебного года (всего недель), из	<b>30</b>
I - я половина года с 01.10.2020 по 25.12.2020	<b>12</b>
II - я половина года с 11.01.2021 по 31.05.2021	<b>18</b>
Учебный период	01.10.2020 - 25.12.2020

	11.01.2021 - 26.02.2021
	09.03.2021 - 29.04.2021
	17.05.2021 - 31.05.2021
Каникулярный период, из них:	
зимний период	28.12.2020 - 10.01.2021
весенний период	01.03.2021 - 08.03.2021
Диагностический период	01.10.2020 - 11.09.2020
	04.05.2021 - 14.05.2021

## Режим работы

Наименование кружка	Среда	Четверг	Место проведения
«Учимся, играя» (развивающие игры)	16:00 – 16:20	16:00 – 16:20	Группа № 10

### Содержание программы «Учимся, играя»

Месяц	Тема	Содержание	Методическое оснащение	
Сентябрь	1.	Вводное занятие	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 4-5 лет; корректировка содержания программы.	Диагностика познавательного развития.
	2.	Диагностика воспитанников		
	3.	«Геоконт» (конструктор)	Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.	Игра В.В.Воскобовича Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	4.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Знакомство с игрой, сказкой; Конструирование геометрических фигур, назвать сходства и различия. Определение количества квадратов красного (зелёного) цвета, разноцветных квадратов. Учить складывать разноцветные и одноцветные фигуры так, чтобы в ней было два красных (зелёных или разноцветных) квадрата, треугольника.	Игра В.В.Воскобовича Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	5.	«Геоконт» «Двусторонний квадрат»	Продолжать учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; делить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015.
	6.	«Чудо- соты» Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Домино» (И)	Знакомство с игрой. Развивать мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развивать мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины.	Игра В.В.Воскобовича «Чудо- соты» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
	7.	«Логические фигуры»	Знакомство с игрой. Учить детей упорядочивать фигуры по форме.	«Логические фигуры» (блоки Дьенеша) «Найди все фигуры как эта»

		(блоки Дьенеша)	Развивать умения выявлять свойства предметов. Развивать творчество, мышление, память, воображение, умение классифицировать, обобщать;	«Математика от 3 до 7» З.А.Михайлова. «Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов», СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;
	8.	«Геоконт» «Красивый ковер»	Развивать познавательные процессы; Закрепление представлений о форме, цвете; Формировать умения ориентироваться в пространстве; Развивать мелкую моторику рук.	«Геоконт» (игры В.В.Воскобовича) «Красивый ковер» Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999
Октябрь	9.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление (игры «Цепочка», «Раздели фигуры»). Учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки.	«Математика от 3 до 7» З.А.Михайлова. «Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов», СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;
	10.	«Геоконт» палочки Кюизенера	Формировать процессы мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	«Геоконт» (2,3) (игры В.В.Воскобовича) «Спортсмены строятся» палочки Кюизенера Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	11.	Палочки Кюизенера	Знакомство с игрой. Способствовать развитию познавательных процессов. Формировать представления о величине, цвете и числах. Формировать навыки счета, понятие «условная мерка».	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»
	12.	«Чудо-соты»	Помочь детям освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу, развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Учить находить детали по определённым признакам. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999
	13.	«В гости к веселым гномам»	Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015

			памяти, внимания, воображения.	
	14.	«Прозрачный квадрат»	Знакомство с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются обыкновенные льдинки от «нетающих»?; учить сортировать пластины по группам: треугольники, четырёхугольники, многоугольники и называют их количество; учить конструировать квадраты из одинаковых и из разных фигур.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геокоонт», Сборник ВОИПКРО, 1999
	15.	«Геокоонт»	Развивать познавательные процессы; Закрепление представлений о форме, цвете; Формировать умения ориентироваться в пространстве; Развивать мелкую моторику рук.	«Геокоонт» (игры В.В.Воскобовича) «Красивый ковер» Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геокоонт», Сборник ВОИПКРО, 1999
	16.	«Шнур-затейник»	Знакомство с игрой, чтение сказочной истории, знакомство с приёмом отгибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2). Знакомство с приёмом закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис. 7-8). Познакомить со схемами «Шнура-затейника»; плетение из двух шнуров(рис.25).	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
Ноябрь	17.	«Здравствуй, Ежик»	Развивать у детей познавательный интерес к природе, представления о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды. Освоение количественного счета. Развивать мелкую моторику рук.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015
	18.	«Чудо-цветик»	Знакомство с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудо-цветика; складывание из лепестков 2х,3х,4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать). Выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
	19.	«Чудо кубики»	Знакомство с игрой. Развивать мелкую моторику рук, конструктивные способности. Способствовать развитию познавательных процессов. Развивать умения анализировать, делать умозаключения. Закреплять представления о цвете форме.	Игры Никитина «Сложи узор»; Семенова Н.Г. «Чудо кубики» для игры «Сложи узор». Альбом заданий 4-8 лет; Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г. Игра «Цветная лесенка» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.

	20.	«Кораблик «брызг-брызг»	Знакомство с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт; количественный счёт; соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; определение пространственных отношений (1-3).	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015
	21.	«Двуцветный квадрат» «Логические фигуры»	Способствовать развитию познавательных процессов, конструктивных умений и навыков. Познакомить детей с приемами складывания цветного квадрата, большие и маленькие. Формировать представления о величине, форме, цвете. Развивать мелкую моторику рук.	Игры В.В.Воскобовича: «Двуцветный квадрат»; Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Игра «Логические фигуры» (блоки Дьенеша) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
	22.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Игры «Цепочка», «Раздели фигуры», учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки.	«Математика от 3 до 7» З.А.Михайлова. «Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов», СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;
	23.	«Прозрачный квадрат»; «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате».	Знакомство с игрой, чтение сказочной истории. Развивать познавательные и творческие способности. Знакомить детей с эталонами формы и величины. Учить соотносить целое и часть. Развивать пространственные представления и ориентировку в пространстве. Формировать понятия прозрачности и гибкости.	Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г. ; Воскобович В.В. «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г.
	24.	«Чудо-крестики»	Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; складывание нецветной полянки; игра «Волшебный мешочек». Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
Декабрь	25.	«Мы строим дом, волшебный дом»	Учить детей выбирать полоски по словесному указанию воспитателя, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель для попугаев. Закрепить знание детей «волшебных слов». Способствовать запоминанию форм. Развивать память, мышление, воображение, речь.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015

26.	«Четырёхцветный квадрат»	Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных. Сложение фигур, в которых нет красного (зелёного, синего) цвета. Складывание плоскостных фигур по сказке.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015
27.	«Прозрачный квадрат»; «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате».	Развивать познавательный интерес. Развитие сенсорных, познавательных и творческих способностей. Ознакомление с эталонами формы и величины. Учить соотносить целое и часть. Развитие пространственных представлений и ориентировки в пространстве. Знакомство со свойствами – прозрачность и гибкость.	Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г.
28.	«Палочки Кюизенера»	Закрепление цвета, количественный и порядковый счёт; условную мерку, развивать умение задавать вопросы (зад. № 19), закрепить ориентировку в пространстве (зад. № 20).	Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
29.	«Двухцветный квадрат» «Логические фигуры» (3,4)	Развивать познавательный интерес, аналитические способности, способности к комбинированию. Закреплять представления о цвете и форме.	Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», воронеж, 2004. «Логические фигуры» (3,4) (блоки Дьенеша) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
30.	«Геоконт»	Продолжаем выполнять задания Паука Юка: Выложить на «Геоконте» прямоугольник и разделить его сначала на четыре равные, а затем неравные части. На какие геометрические фигуры разделили фигуру? Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999
31.	«Знаки коды» (блоки Дьенеша) «Двухцветный квадрат»	Учить характеризовать признаки определенных фигур при помощи знаков-кодов. Развивать познавательный интерес. Развивать пространственные представления. Развивать конструктивные и комбинаторские	«Знаки коды» (блоки Дьенеша) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»; «Двухцветный квадрат»

			способности. Развивать сообразительность, смекалку, находчивость.	Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	32.	«Чудо-крестики»	Конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам в уменьшенном масштабе: пчёлка Жужа мечтает собрать коллекцию всех фигурок, дети самостоятельно складывают все фигурки из деталей головоломки; взрослый складывает простую геометрическую фигуру, а дети говорят, на что она похожа.	Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
Январь	33.	«Чудесный мешочек» «Знаки коды» (блоки Дьенеша);	Развивать познавательные процессы: овладение мыслительными операциями и действиями; выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение. Развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	«Чудесный мешочек» «Знаки коды» (блоки Дьенеша); «Математика от 3 до 7». З.А.Михайлова Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов.СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;
	34.	«Шнур-затейник»	Продолжать работать по схемам «шнура-затейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки (рис. 7-12), прокладывают «стёжки-дорожки» (рис.13-24), плетут узоры из двух-трёх шнурков(рис.25-36); Затем вышивают слова, меняя в них по одной букве (рис.37-48), отгадывание загадок.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999
	35.	«Математические корзинки»	Знакомство с игрой. Обучать детей счёту. Развивать логическое мышление, сенсорные способности. Воспитывать любовь к природе. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015
	36.	«Прозрачный квадрат»	Складывание из маленьких треугольников или других геометрических фигур цветной льдинки; складывание цветного квадрата из большого треугольника или другой геометрической фигуры; конструирование фигур по памяти в процессе чтения сказки.	Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
	37.	«Логоформочки»	Знакомство с игрой. Учить моделировать линейки «вершки и	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ



			корешки» с помощью эталонных и составных геометрических фигур. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	Сфера, 2015
	38.	«Кораблик «брызг-брызг»	Сортировка флажков по цвету, познакомить с понятиями: вертикаль, горизонталь, диагональ. Игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».	Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	39.	«Логоформочки»	Учить выкладывать ряды по горизонтали и вертикали. Учить оперировать понятиями «вертикаль», «горизонталь». Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015
	40.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Дети самостоятельно рассказывают сказку и конструируют по схемам все фигуры; Дети придумывают новые фигуры, а также свои приёмы сложения хорошо известных фигур. Сочиняют свою сказочную историю.	Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	41.	«Чудо крестики»	Знакомство с игрой. Учить составлять фигуры по схемам. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015
	42.	«Чудо-соты»	Придумывание детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999
	43.	Палочки Кюизенера	Способствовать развитию познавательного интереса. Упражнять в навыках счета. Развивать умение анализировать. Формировать понятие «условная мерка».	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»
	44.	«Геоконт»	Взрослый на своём «Геоконте» строит и показывает паутинку необычной формы. Затем эта паутинка исчезает, а дети воспроизводят её на своём «Геоконте». Затем взрослый предлагает свой вариант какой-либо фигуры, а дети свои.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999

45.	«Путешествие на кораблике «Плюх-плюх»»	Учить детей раскладывать предметы по одному признаку (цвету). Развивать мелкую моторику рук. Развивать навыки счета в пределах 5. Учить определять размер предметов- матч кораблика: высокая, чуть ниже, средняя, еще ниже, низкая.	Т. М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»- Воронеж, ООО «Метода», 2013.
46.	«Блоки Дьенеша»	Игры с одним и двумя обручами. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего (классификация блоков по двум свойствам)	«Математика от 3 до 7» З.А.Михайлова. «Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов», СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;
47.	«Двухцветный квадрат»; «Шнур-затейник»	Развивать мелкую моторику руки. Развивать пространственное мышление и творческое воображение. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. Способствовать освоению эталонов формы и величины. Знакомство с игрой, учить способам и приёмам обгибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2), закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис.7-8), плетение одним шнуром.	Игры Воскобовича: «Двухцветный квадрат»; 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. ; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г. ; Воскобович В.В. «Сказка о двухцветном квадрате». Методическая сказка, 2006 г.
48.	«Прозрачный квадрат»	Взрослый предлагает детям сложить из пластинок любую сюжетную картинку, перерисовать её на лист бумаги и придумать рассказ.	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО,1999
49.	«Логоформочки»; «Математические корзинки»	Развить мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развить мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	Игры Воскобовича: «Логоформочки»; Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет. «Кто быстрее соберет гирлянду». Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж,2004.
50.	«Чудо-цветик»	Определение на ощупь деталей головоломки; найти детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или	Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с

			двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т. д. (закрепить состав числа).	помощью игры «Геокопт», Сборник ВОИПКРО, 1999
	51.	«Счетовозик»	Знакомство с игрой, персонажами. Развивать мышление, познавательную сферу. Упражнять в приёмах огибания шнуром «кнопки» закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку», упражнять узнавать и находить цифры в пределах первого десятка.	Т. М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»- Воронеж, ООО «Метода», 2013.
	52.	Игры «Ларчик»	Развивать умение ориентироваться на плоскости. Упражнять в измерительной деятельности. Закреплять имеющиеся знания детей о цифре их печатном воспроизведении.	Игры В.В.Воскобовича: «Ларчик»; Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие. («Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В. «Сказка о двухцветном квадрате». Методическая сказка, 2006 г.
	53.	Блоки Дьенеша	Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Формировать элементарную алгоритмическую культуры мышления. Развивать способность действовать в уме. Осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	Блоки Дьенеша; «Найди пару» «Магазин» Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
	54.	«Ларчик» «Кораблик Плюх-Плюх»	Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать знания детей цветового спектра. Развивать умения ориентироваться на плоскости. Упражнять в измерительной деятельности. Закрепить понятия «высокий», «низкий».	Игры В.В.Воскобовича: «Ларчик»; Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие. «Кораблик Плюх-Плюх» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», воронеж, 2004.
	55.	Палочки Кюизенера	Формировать представления о величине, цвете и числах. Закрепить навыки счета.	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн

			Развивать измерительные навыки.	«На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»
56.	«Чудо- соты»;	Развить мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развить мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.		Игры В.В.Воскобовича: «Чудо- соты»; Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. 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.
57.	«Чудо Цветик» «Лепестки»	Развивать познавательные процессы, ознакомление с сенсорными эталонами форм, цвета и величины; Развивать глазомер. Развивать мелкую моторику рук; Формировать понятия «часть» и «целое».		Игры Воскобовича: «Чудо Цветик» «Лепестки» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; 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.
58.	«Волшебные логоформочки»	Развивать процессы внимания, памяти; умение сравнивать, анализировать, объединять части в целое; выстраивать логические связи, развивать сообразительность, мелкую моторику рук. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.		Т. М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»- Воронеж, ООО «Метода», 2013.
59.	Диагностическое занятие	Выявление конечного уровня развития познавательных процессов у детей 4-5 лет; анализ деятельности за год.		
60.	«Игровой калейдоскоп. Как	Развивать познавательные процессы. Формировать математические представления, развивать координацию		Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Игровая технология интеллектуально-творческого

	Жужа гостей встречала»	движений. Развивать графические навыки, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», ООО «РИВ», С-Пб, 2007, с.111
--	------------------------	--	--

### Список литературы

1. Бабаева Т. И., Гогоберидзе А. Г., Михайлова З. А. «Детство»: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования /- СПб.: ООО «Детство-пресс», 2011-528с.
2. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
3. Бондаренко Б.М. «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
4. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.
5. 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.
6. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
7. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.
8. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2006.
9. Михайлова З.А. «Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов», СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;
10. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. - М.: «Просвещение», 1985.
11. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., Харько Т.Г. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста». Учебно-методическое пособие. 2011 г.
12. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие», 1994.
13. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс», 2004.
14. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. «Логика и математика для дошкольников».- СПб.: Детство-Пресс, 1996
15. Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.
16. Смоленцова А.А., Суворова О.В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С.- П-б. «Детство – Пресс»: 2004
17. Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.
18. Финкельштейн Б.Б. «Вместе весело играть».
19. Финкельштейн Б.Б. «Лепим Нелепицы»
20. Финкельштейн Б.Б. «Страна блоков и палочек»;
21. Финкельштейн Б.Б. На золотом крыльце ... Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера.- ООО «Корвет»: СПб, 2003.

22. Финкельштейн Б.Б., альбом «Давайте вместе поиграем»;
23. Финкельштейн Б.Б., «Посудная лавка» детям 5-8 лет.

Карта проверка выполнения программы детьми

Дата проведения обследования \_\_\_\_\_

КОМПОНЕНТЫ	форма	Фамилия, имя ребенка																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
<b>Сенсорное развитие</b>																											
различает и называет основные плоскостные формы, основные цвета, параметры величины	П/П																										
использует эталоны как обозначенные свойства и качества предметов (цвет, форма, размер, материал и т.п.)	П/П																										
подбирает предметы по одному-двум качествам (цвет, форма, материал и т.п.)	П/П																										
<b>Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности</b>																											
использует строительные детали с учётом их конструкторских свойств	П/П																										
осуществляет анализ элементов схемы и соотносит их с имеющимися деталями	П/П																										







## Игровая методика «Сказки Фиолетового Леса»

Методика предполагает решение следующих задач:

Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.

Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

Способствовать накоплению детского познавательного-творческого опыта через практическую деятельность.

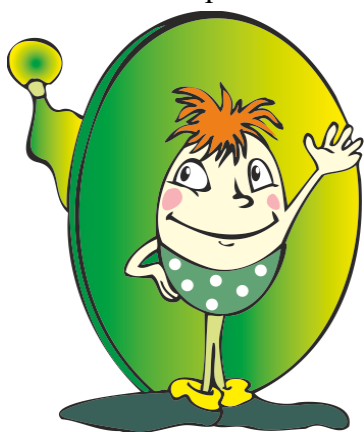
Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

### ЧТО ДАЕТ МЕТОДИКА

Содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Дети активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям, анализируют фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирают необходимые. Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости и удовлетворения способствуют развитию волевой регуляции.



Ребенок, целенаправленно манипулируя различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, упругими и гибкими), всегда получает результат от действий с ними (собранный фигуру, построенную башню, вышитый контур и т. д.). Это не только помогает заинтересовать детей, но и способствует развитию мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз - рука».

### НАПРАВЛЕНИЕ МЕТОДИКИ

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность.

Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети

придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым.

В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Методика разработана таким образом, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.



#### ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ МЕТОДИКИ «СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»

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, работа ведется планомерно с младшего возраста. 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.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет - это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире, и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

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 др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКАЗОЧНЫХ СЮЖЕТОВ И СКАЗОЧНОЙ СРЕДЫ

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют 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».

Подготовительным этапом к реализации содержания методики является создание специфической среды в виде сказочного Фиолетового Леса, которая может существовать в двух вариантах.

#### ДВА ВАРИАНТА МЕТОДИКИ

Первый вариант - это организация реально существующей среды в отдельной комнате или игровом уголке на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения.



Второй вариант - это использование воображаемого Фиолетового Леса в совместной деятельности детей и взрослых. В этом случае используются только сюжетные линии сказок и фигурки персонажей к ним.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры Воскобовича» (ООО «РИВ»). Они отличаются рядом особенностей. 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.

#### ТРИ ГРУППЫ ИГР

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций.

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством.

Третья группа — это игровые универсальные пособия.

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать



дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

#### СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. Игровые действия - плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете - может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослый задает детям итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Методика «Сказки Фиолетового Леса» разработана с учетом новых ФГОС и направлена на освоение детьми задач образовательных областей: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно - эстетическое развитие» и др.

Самостоятельная игровая деятельность детей чрезвычайно важна для их развития. В самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретенных в совместной игровой деятельности детей и взрослых, совершенствуются ручная умелость и интеллект и, самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность.



## Методические рекомендации

### Особенности игр В. Воскобовича

Период до 1998 года можно называть по-разному: конструктивным, поисковым, любительским, интуитивным. Важно другое. В этот период были заложены основные принципы построения игр, которые прослеживаются и сегодня. Итак, чем же интересны игры Воскобовича?

1. Конструктивные элементы. В «Геоконте» - динамичная «резинка» как средство конструирования, в «Квадрате Воскобовича» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, в «Шнурезатейнике» - шнурок и блочка и т.д.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Многофункциональность. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

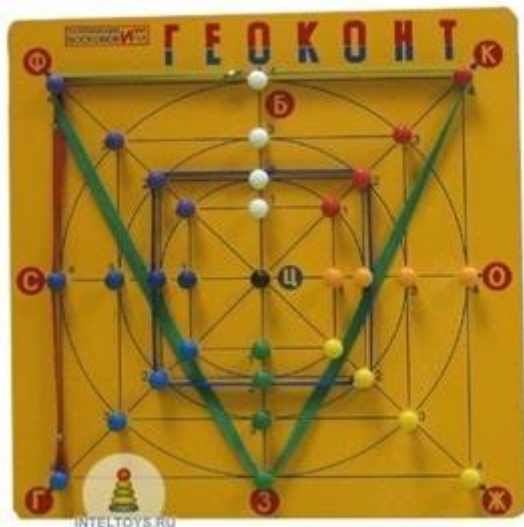
4. Универсальность по отношению к программам. «Детство», «Развитие», «Радуга»... Как показала практика, игры прекрасно вписались в эти и другие программы образовательных учреждений.

5. Творческий потенциал. Вспомните, с какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать «задумки» в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», «вечного оригами» «Квадрата Воскобовича»: машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

6. Сказочная «огранка». Говорят, хороший бриллиант требует огранки. Почему бы огранку не придать игре, например, сказочную? Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.

Рассмотрим эти общие положения на примере двух наиболее известных игр

**«Геоко́нт».** В народе ее называют «дощечкой с гвоздиками». Действительно, на фанерном игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые в сказке «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» называются «серебряными». На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка-проежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели (на игровое поле «Геоконта», в отличие от подобных игр, нанесена координатная сетка). Ученики начальной и средней школы изучают геометрию и доказывают теоремы (переход в другую плоскость помогает лучше понять суть проблемы).



В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

«Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»). У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». Все это, по сути, верно. «Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции

квадрат легко трансформируется. Еще одно название - «Квадрат-трансформер» - не случайно, ведь из него конструируются как плоскостные, так и объемные фигуры.

«Квадрат» в сказке «Тайна Ворона Метра» оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик, котенка.

Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети – осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны игры с частями Квадрата (например, подними левый или правый уголок) – своеобразный пальчиковый театр.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

Технология «Сказочные лабиринты игры»

Что это такое? Это игровая технология развивающего обучения детей дошкольного возраста. Термин «педагогическая технология» появился в педагогике в последнее время и означает построение образовательного процесса. Остановимся на принципах построения нашей технологии, ее первых результатах.

«Игра плюс сказка»

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Идея развития детей в игре не нова. Новое здесь то, что почти весь процесс обучения ребенка дошкольного возраста реально выстраивается в игре. Технология «Сказочные лабиринты игры» – это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

Развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Окрашенное положительными эмоциями общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют равнодушными ни детей, ни взрослых и дают импульс к творческим проявлениям.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжет

органично вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Очень удобно – читаешь сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Сказки в технологии «Сказочные лабиринты игры» – авторские.

«Сказочные лабиринты игры» является чисто игровой технологией (авторские сказки; большое количество предметных игр, направленных на различные аспекты детского развития – математика, конструирование, подготовка к чтению; совместные игры детей и взрослых), и это является ее отличительной особенностью.

Развивающая среда – Фиолетовый лес.

«Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг – навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг голос свыше: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крыльями, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова Голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова Голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Это начало сказки «Малыш ГЕО, ворон МЕТР И Я» (зашифрованное слово ГЕОМЕТРИЯ) к игре «Геокопт», где впервые появился образ Фиолетового Леса. Фиолетовые Леса очень разнообразны, их делают из фанеры, коврового коврика, рисуют на стене, ткани. Создается, по сути, развивающая сенсомоторная зона. Ребенок в ней действует 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.

Способы реализации технологии «Сказочные лабиринты игры»

Особенности технологии таковы, что не надо перестраивать работу учреждения, ломать привычный уклад и выстраивать новый. Технология органично вплетается в уже привычный ритм жизни и образовательные задачи реализуемой программы. Единственные трудности, с которыми сталкивается педагог – это стереотипы собственного поведения. Игра не предполагает в отношениях «взрослый-ребенок» доминирования взрослого над ребенком; она диктует партнерские отношения. Разве раньше в наших детских садах воспитатель был партнером ребенка? Не был, и по многим причинам. Это и слишком «многодетные» группы, это и педагогические постулаты, которым приходилось следовать.

В дошкольных учреждениях, работающих по нашей технологии, ребенок окружается непринужденной, веселой, не вызывающей негативных эмоций интеллектуально-творческой атмосферой. Как кружево из тоненьких ниточек, она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и чувства внутренней раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми его творческих начинаний.

Игры по обучению грамоте:



«Теремки Воскобовича» - базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладывается в теремок – получается слог. Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слове. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова. Всего в комплекте 12 кубиков, 12 теремков - очень компактная, удобная конструкция.



В рамках статьи невозможно описать всю игру. Остановимся только на двух кубиках – синем и зеленом, так называемых кубиках первого этапа обучения чтению. Цвета «синий» и «зеленый» – символы мягкости и твердости согласного звука - впоследствии для детей станут подсказкой. Что расположено на пяти гранях этих кубиков? Пары: буква и ее образ. Вот шут показывает букву А, зовут его Арлекин. Если шут представляет букву О, то его имя - Орлекин. А если У – догадались? – Урлекин. На шестой грани – подсказка, где какая буква находится. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д. – сказочные персонажи, с которыми ребенку интересней до поры

до времени, чем со знаком.

Персонажи, цвет кубиков, теремков, букв, высота граней у теремков, форма окошек, звездочки запрета, попугай Эник и многое другое – все это игровые моменты, изначально заложенные в «Теремках».

Игровое пособие [«Теремки»](#) можно использовать как с дошкольниками, так и со школьниками.

[«Конструктор букв»](#). Из его элементов-модулей можно сложить любую букву алфавита. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С и О.

[Читайки 1 и 2](#). Игры на развитие навыков чтения. Ребенок, загибая попеременно уголки, получает разные слова. На маленьком «пяточке» прочитывается 4 слова, а в игре – больше сотни.

Коврограф «Ларчик», веревочки («прилипают» к коврику). Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланеллеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

Маленький пример «работы» сказочного оператора преобразования. «Росли в лесу два дерева – одно высокое, другое – низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: «Я – самое высокое дерево. Я – самое сильное. Низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка-ветер. Какое деревце он заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и упало к корням низкого (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: «Помоги-и-и-и...». Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо». Какой звук? - Звук И. А какую мы букву построили? – Букву И. Звук и буква – через сказку, через образ, через детские руки.

«Ромашка», [«Яблонька»](#), [«Парусник»](#), [«Снеговик»](#). Новинки 2004 года. Своеобразный эрудит для малышей, ведь в каждой из игр можно придумать более 200 слов и «написать» их ... с помощью шнурка.

«Дома с мамой и папой»

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, ведь никакие компьютерные игры и видеофильмы не заменят ребенку «живых» развивающих игр.

### **Методические рекомендации по использованию дидактических игр с логическими фигурами (Блоки Дьенеша)**

Набор «Давайте вместе поиграем» содержит:

9 комплектов логических фигур, плоский вариант блоков Дьенеша (для работы с подгруппой детей)

2 комплекта карточек с символами свойств

1 комплект логических кубиков.

Эти материалы необходимы всем педагогам, использующим в своей работе игры и упражнения с блоками Дьенеша. В описании раскрыты возможности использования их не только как дополнительного материала к блокам Дьенеша, но и для самостоятельных игр, а также показаны возможные пути придумывания игр с детьми. Кроме этого в комплект «Давайте вместе поиграем» входят иллюстративный вспомогательный материал для изготовления игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами (Для игр с подгруппой детей желательно иметь 2 комплекта блоков Дьенеша). Разделение игр по возрастам условно: все зависит от уровня индивидуального развития ребенка, его игрового опыта с блоками Дьенеша. Рекомендуемая последовательность использования игр в педагогическом процессе:

Игры для младшего дошкольного возраста (3-5 лет): Логические фигуры, Угощение для медвежат, Художники, Магазин

Игры для старшего дошкольного возраста (5-7 лет): Логические кубики, Украсим елку бусами, Архитекторы (детская площадка), Карточки - символы свойств, Логический поезд, Мозаика цифр.

Логические фигуры

Описание материала: В наборе «Давайте вместе поиграем» 9 комплектов логических фигур для работы с подгруппой детей. В каждом комплекте 24 фигуры ( 6 квадратов, 6 прямоугольников, 6 треугольников, 6 кругов), отличающихся цветом (красный, синий, желтый) и размером (большой, маленький). Логические фигуры представляют собой плоский вариант блоков Дьенеша.

Комплекты «Логические фигуры» могут быть широко использованы воспитателем в педагогическом процессе при:

ознакомлении детей с эталонами форм

обучении действиям с эталонами

развитии восприятия, памяти, внимания, воображения

развитии способности к логическим операциям и т. д.

Работу с комплектом можно начинать с раннего возраста, начиная с ознакомления с одним, двумя, а затем тремя свойствами.

Материал «Логические фигуры» можно использовать как на занятиях, так и в самостоятельной деятельности детей.

Приводим описание игры «Сколько?» (идея Метлиной Л. С.)

Материал: логические фигуры.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.

#### «Карточки с символами свойств».

Во многих играх с блоками Дьенеша и логическими фигурами используются карточки с символами свойств. Знакомство ребенка с символами свойств важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т. д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например: не красный. Карточки с символами свойств могут использоваться не только как дополнение к блокам Дьенеша и логическим фигурами, но и как самостоятельный материал для игр, наподобие известных во всем мире «мемори».

Игра «найди пару»

Материал: 2 комплекта карточек с символами (без отрицания) 22 шт.

Цель: Ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

Описание игры: Карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки.

Правила: Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берет их себе и делает еще один ход. Если разные - показывает всем и кладет на свои места «рубашками» вверх стараясь запомнить, что изображено на карточках. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берет две карточки... и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше чем остальные парных карточек.

«Логические кубики»

Материал: 5 кубиков на гранях которых изображены символы свойств блоков (размер, форма, цвет, толщина) и символы отрицания свойств, а также цифровой кубик (на гранях цифры 3-8)

Педагогические возможности материала: Логические кубики, как и карточки - символы помогут придумать с детьми разнообразные игры, а эти игры, в свою очередь будут полезны для овладения действиями замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Логические кубики используют в комплекте с блоками Дьенеша и логическими фигурами. Своеобразие логических кубиков - возможность «случайного» выбора свойств (подбрасыванием кубика), а это всегда нравится детям.

Варианты игр с логическими кубиками и блоками Дьенеша.

Блоки Дьенеша - прекрасный материал для замещения любых предметов. Так маленький красный треугольный блок может легко превратиться в маленькую красную треугольную рыбку, а большой синий круглый блок может стать прекрасным подарком блюдом для пирожных для Карлсона. Используя блоки Дьенеша и логические кубики можно с детьми придумать много сценариев различных игр. Пусть, например, мы решили поиграть в «Садовников» и посадить красивые цветы на клумбах. Каждый «садовник» выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него будут расти: 3 больших, красных, не треугольных цветка. Возможно, клумба будет выглядеть так: большой красный круг, большой красный квадрат, большой красный прямоугольник. А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории... Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

«Угощение для медвежат».

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

Цель игры:

развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам

понимание слов: «разные», «одинаковые»

подведение к пониманию отрицания свойств.

### Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры - отличие печенья по двум признакам - цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3-4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры.

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх

Ребенок вынимает из стопки любую карточку

Находит «печенье» с таким же свойством

Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством

«Угощает мишку».

«Записывает», как угощал мишку. Ребенок выбрал. Например: выбрана карточка «большой» ребёнок выбрал логическую фигуру: большой, красный треугольник; второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам.

В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых

В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

«Художники».

Материал: «Эскизы картин» - листы большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков.

Цель игры:

развитие умения анализировать форму предметов

развитие умения сравнивать по их свойствам

развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Описание игры: Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

«Магазин».

Материал: Товар (карточки с изображением предметов), Логические фигуры.

Цель игры:

развитие умения выявлять и абстрагировать свойства,

развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

Описание игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку. Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

«Украшим елку бусами».

Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур

Цель:

развитие умения выявлять и абстрагировать свойства

умение «читать схему»

закрепление навыков порядкового счета

Описание игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

«Архитекторы» (детская площадка)

Материал: Алгоритмы №№ 1, 2, Блоки Дьенеша

Описание игры: Детям предлагается разработать проект детской площадки; выбрать необходимый строительный материал; построить объекты детской площадки. Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать строительный материал»? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1.

Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово «начало» подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: «красный наш блок?» - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: «круглый наш блок?» - Нет и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос «красный?» Отвечаем «да» и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос «красный?» Отвечаем «нет» и двигаемся вправо. На вопрос «круглый?» Отвечаем «да» и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом, к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким.

Таким образом, весь наш строительный материал будет, т. е. не красным и не круглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству. Приветствуются самые смелые проекты. Самые смелые могут приступать к более сложному выбору материала, используя алгоритм № 2. (Идея игр принадлежит О.Финкельштейну).

«Логический поезд».

Материал:

Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный).

На каждом поезде его номер: 1 2 3 4, 5 6 7 8, 9 10 11 12.

4 вагона

Карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами

Комплекты блоков Дьенеша или логических фигур.

Цель игры:

развитие способности к логическим действиям и операциям

умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке

умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке

умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами

Описание игры:

В игре может участвовать вся подгруппа детей 9-12 человек. Педагог, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также

раскладываются карточки с числовыми соотношениями. Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перезагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.

Последовательность действий.

Распределение команд по поездам. Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, находит число, обозначенное \* - это 3, значит его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда 1 2 3 4). Таким образом все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах)

Перевозка груза. Свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура: большой красный треугольник, в первом вагоне (от головы поезда он изменит величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета, он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета - наш груз маленький синий прямоугольник.

Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания.

Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груза.

Один из вариантов дальнейшего развития игры: выбор пункта отправки и назначения груза (постройки объектов и т. д.) Оформление сопроводительных документов для груза (количество, вид, шифрование свойств). В период освоения игры первоначальное количество вагонов 1 - 2, затем количество вагонов увеличивается до четырех. Изменение расположения карточек со свойствами над вагонами позволят проводить эту игру многократно (при желании и интересе детей).

«Мозаика цифр».

Материал:

48 карточек с изображением символов и примеров.

12 числовых карточек.

Карточки с изображением предметов (цветом показана толщина)

15 предметных карточек

Блоки Дьенеша.

Цель игры:

Развитие способности декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.

Умение выбирать блоки по заданным свойствам.

Закрепление навыков вычислительной деятельности.

Описание игры: Дети распределяют между собой 48 карточек с изображением символов и примеров (например, если играющих 12, каждый берет по 4 карточки). Каждый ребенок решает пример на своей карточке, «расшифровывает» ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов. Например, ребенок выбрал карточку: (красный, круг, не большой, не толстый, 6-4), следовательно блок он должен взять красный, круглый, маленький, тонкий и положить его на фигуру человека, на деталь, обозначенную цифрой 2.

## Игры с палочками Кюизенера

Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему учебному пособию.

Палочки Кюизенера – это набор счетных палочек, которые еще называют «числа в цвете», "цветными палочками", "цветными числами", "цветными линейками". В наборе содержатся четырехгранные палочки 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Разработал Кюизинер палочки так, что палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее числовое значение она выражает.



Выпускаемые производителями счетные палочки Кюизенера отличаются количеством, цветовой гаммой и материалом (дерево или пластмасса). Для начала можно использовать упрощенный набор - из 116 палочек. В нем 25 белых палочек, 20 розовых, 16 голубых, 12 красных, 10 желтых, 9 фиолетовых, 8 черных, 7 бордовых, 5 синих и 4 оранжевых. Палочки Кюизенера, в основном, предназначаются для занятий с детьми от 1 года до 7 лет.

### Игровые задачи цветных палочек

Счетные палочки Кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

На начальном этапе занятий палочки Кюизенера используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

### Игры и занятия с палочками Кюизенера.

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.

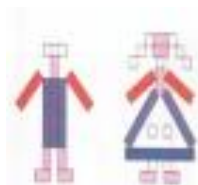
2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.

3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.

4. Выкладываем лесенку из 10 палочек Кюизенера от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.

5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для недостающих палочек.

6. Можно строить из палочек, как из конструктора, объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.





7. Раскладываем палочки по цвету, длине.
8. "Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?"
9. "Положи столько же палочек, сколько и у меня".
10. "Выложи палочки, чередуя их по цвету: красная, желтая, красная, желтая" (в дальнейшем алгоритм усложняется).

11. Выложите несколько счетных палочек Кюизенера, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.

12. Выложите несколько палочек, предложите ребенку запомнить их взаиморасположение

и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.

13. Выложите перед ребенком две палочки: "Какая палочка длиннее? Какая короче?" Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.

14. Выложите перед ребенком несколько палочек Кюизенера и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»

15. "Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной".



16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2.

Спросите, где палочек больше.

17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.

18. "Покажи палочку, чтобы она была не желтой".

19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки Кюизенера. Спросите: "Какие они по длине? Какого они цвета?"

20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».

22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку Кюизенера (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.

23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.

24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.

25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?

26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.

27. "Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе".

28. "Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом".

29. "Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?"

30. "Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу".

31. Положите параллельно друг другу три бордовые счетные палочки Кюизенера, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.

32. "Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке". (Получится квадрат).

33. "Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной".

34. "С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет" (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).



35." С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?"

36. "С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?"

37. "У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет".

38. "Назови все палочки длиннее красной, короче синей", - и т.д.

39. "Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке".

40. Строим из палочек Кюизенера пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.

41. "Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая", - и т.д.

42. "Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке".

43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав числа)

44. У нас лежит белая счетная палочка Кюизенера. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.

45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)

46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.

47. "Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной".

48. "Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон".

49. "Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек"

50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?

51. Выложите четыре белые счетные палочки Кюизенера, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше -  $\frac{1}{4}$  или  $\frac{2}{4}$ ?

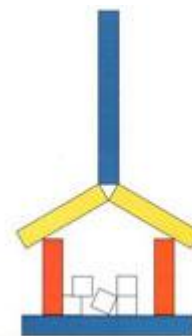
52. "Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20".

53. Выложите из палочек Кюизенера фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).

54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: "Положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую" - и т.д.

55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой "а" или в квадрат.

56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.



Более подробно с методическими рекомендациями можно ознакомиться в пособии ["Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера"](#).

Если предложенных игр-заданий мало, можно выкладывать разные фигуры по картинкам-схемам. Готовые схемы можно найти в книге [В.Новиковой и Л.Тихоновой «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Раздаточный материал"](#). По данному пособию можно изготовить плоский вариант картонных палочек (вырезать их из

цветной вкладки). Если такие картонные полоски наклеить на полоски магнита – то можно будет в них играть, прикрепляя к холодильнику или магнитной доске.