

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

МУНИЦИПАЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ БЕЛОЯРСКОГО
РАЙОНА "ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
"БЕРЕЗКА" Г. БЕЛОЯРСКИЙ"

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г. Белоярский» создано в соответствии с Законом Республики Беларусь от 20.02.2013 № 1 «О дошкольном образовании» и постановлением Гродненского областного исполнительного комитета от 20.02.2013 № 1 «Об утверждении Положения о дошкольном образовании в Гродненской области».

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

Возраст детей: 5-6 лет
Срок реализации: 1 учебный год (8 месяцев)

г. Белоярский, 2021 год

Содержание

1.	Информационная карта программы	3
3.	Актуальность	4
4.	Новизна	5
5.	Отличительные особенности программы	5
6.	Педагогическая целесообразность	6
7.	Концептуальные основы	6
8.	Цель и задачи	7
9.	Возрастные характеристики детей	8
10.	Планируемые результаты	8
11.	Оценка реализации	9
12.	Содержание и структура программы	10
13.	Условия реализации программы	10
14.	Учебный план	11
15.	Содержание программы дополнительного образования «Учимся, играя»	13
16.	Список литературы	23
17.	Приложение 1. Карта проверка выполнения программы	25
18.	Приложение 2	28
19.	Приложение 3	32
20.	Приложение 4	36
21.	Приложение 5	41

Информационная карта программы

Наименование ОУ (полное)	Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад «Березка» г. Белоярский»
Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Учимся, играя»
Направленность программы	социально-педагогическое
Сведения о разработчиках	Нуриахметова Альфия Сагитовна, воспитатель
Срок реализации программы	1 года
Возраст обучающихся	5-6 лет
Характеристика программы	Тип программы: дополнительная общеобразовательная программа Вид программы: модифицированная Форма организации содержания учебного процесса: интегрированное
Цель программы	формирование познавательного интереса и познавательных действий детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.
Задачи программы	Образовательные. <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Воспитывать стремление сохранять и оберегать природный мир, видеть его красоту, следовать доступным экологическим правилам в деятельности и поведении.
Планируемые результаты	К завершению обучения дети: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Воспитанник активно включается в игры на

	<p>классификацию, группировку, сравнение, предлагает варианты; участвует в преобразовательной деятельности.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Проявляет исследовательскую активность для познания окружающего мира. ➤ Экспериментирует в создании образа; в процессе собственной деятельности проявляет инициативу. ➤ Проявляет самостоятельность в процессе выбора темы, средств и способа действий. ➤ Понимает ценность природы, знает правила поведения в природе и соблюдает их.
--	---

Актуальность

Поступление в школу – очень важный момент в жизни ребёнка и его родителей. Успехи его учебной деятельности в школе, адаптация к новым условиям во многом зависят от уровня развития познавательного интереса. Чем более подготовленным придёт ребёнок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства. 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. Обучение должно быть «проблемным», оно должно содержать элементы самостоятельной исследовательской работы. Организовать его надо по законам проведения научных изысканий, строиться оно должно как самостоятельный творческий поиск. Тогда обучение уже не репродуктивная, а творческая деятельность; тогда в нём есть всё, что способно увлечь, заинтересовать, пробудить жажду познания. И как следствие, **положительный результат:** развитие познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению; воспитание творческой личности, у которой в достаточной мере будут развиты способность к рациональной организации деятельности, к сотрудничеству.

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. Поскольку мы - дошкольники, являемся важным звеном в подготовке детей к обучению в школе, нам необходимо знать, на что ориентировать выпускников, насколько меняется подход к обучению в школе, что ожидает в будущем сегодняшних дошколят. Поэтому для успешного и эффективного обучения дошкольников необходимо внедрение новых методов и инновационных форм обучения, что определяет **актуальность** разработки данной образовательной программы в детском саду.

Новизна

В результате поиска наиболее эффективных методов и приемов активизации познавательных интересов и познавательных действий дошкольников именно нетрадиционные развивающие игровые технологии стали **новизной** для создания системы работы с детьми направленной на обеспечение интеллектуального развития воспитанников.

Отличительные особенности программы

В качестве ведущей деятельности - игровая деятельность.

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.

Данная программа опирается на технологию «Сказки фиолетового леса» Харько Т. Г. и Воскобовича В.В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

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. Развивающие игры технологии, разработанной В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными. Учитывая особенности высшей психической деятельности рассматриваемой категории детей, всё вышперечисленное приобретает наибольшую значимость.

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.

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. Следовательно, чтобы развитие познавательных способностей осуществлялось целенаправленно и без «вмешательства» определилась **педагогическая целесообразность** данной программы.

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. Особенности 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.

Интенсивно формируется логическое мышление, появляются элементы абстрактных рассуждений. Дошкольник стремится представить мир таким, каким он его видит. Даже фантазию он может расценивать как реальность.

Таким образом, Программа разработана в соответствии одного из основных принципов ФГОС дошкольного образования: формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности, и полностью отвечает современным тенденциям науки и практики в области дошкольной педагогики.

Концептуальные основы

Программа определяет деятельность, на которой чаще используется репродуктивный метод обучения, т. е. подробный показ детям способов действия, работа

по образцу педагога. Деятельность оригами благоприятно воздействуют на развитие внимания и формирование памяти: дети запоминают термины, приемы и способы складывания, по мере надобности воспроизводят сохраненные в памяти знания и умения. У дошкольников развивается координация движений пальцев и кистей рук, что позволяет им быстрее овладеть письмом. Такая форма работы с детьми помогает развивать у детей абстрактное и образное мышление, логику, воображение, улучшает глазомер, умение действовать по правилам точно и аккуратно.

Дошкольный возраст – яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. Именно в этот период устанавливается связь ребёнка с ведущими сферами бытия: миром людей, природы, предметным миром. Происходит приобщение к культуре, к общечеловеческим ценностям. Развивается любознательность, формируется интерес к творчеству.

Для поддержки данного интереса необходимо стимулировать воображение, желание включаться в творческую деятельность. В изобразительной деятельности (по рисованию, лепке, аппликации) у детей развиваются эмоционально – эстетические чувства, художественное восприятие, совершенствуются навыки изобразительного и конструктивного творчества. Образовательная деятельность оригами позволяют детям удовлетворить свои познавательные интересы, расширить информированность в данной образовательной области, обогатить навыки общения и приобрести умение осуществлять совместную деятельность в процессе освоения программы. А также способствуют развитию мелкой моторики рук, что имеет немаловажное влияние на развитие речи детей, и подготовке руки к обучению навыкам письма в школе.

Практика убедительно доказывает, что графический навык у ребенка при поступлении в школу не достаточно сформирован. Развитие этого навыка зависит не только от качества мелких движений пальцев, кистей рук, тренированности мышц, точности и координации движений, но также от уровня сформированности психических процессов внимания, зрительной и двигательной памяти, пространственных представлений.

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

Ребенок 5—6 лет стремится познать себя и другого человека как представителя общества, постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 минут вместе со взрослым. Ребенок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задается взрослым. Объем памяти изменяется не существенно, улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства.

В 5—6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и представлений о свойствах различных предметов и явлений. Возраст 5—6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребенком активным (продуктивным) воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предваряя ее. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность.

Ребенок четко начинает различать действительное и вымышленное. Они эмоционально откликаются на те произведения искусства, в которых переданы понятные им чувства и отношения, различные эмоциональные состояния людей, животных, борьба добра со злом.

Творческие проявления становятся более осознанными и направленными (образ, средства выразительности продумываются и сознательно подбираются детьми). В продуктивной деятельности дети также могут изобразить задуманное (замысел ведет за собой изображение). Развитие мелкой моторики влияет на совершенствование техники художественного творчества.

Дети конструируют по условиям, заданным взрослым, но уже готовы к самостоятельной творческой работе. У них формируются обобщенные способы действий и обобщенные представления об изготавливаемых ими изделиях.

Планируемые результаты

К завершению обучения дети:

Сенсорное развитие
<p>Умеют выделять свойства предметов с помощью разных органов чувств.</p> <p>Освоили разные способы обследования.</p> <p>Освоили детьми соответствующего словаря и его активному использованию.</p> <p>Умеют выделять структуру геометрических, подбирать мерки для измерения соответствующих величин (протяженность — условной мерой длины, глубину —</p>

палочкой, шестом с отметкой уровня, объем — условной мерой, имеющей объем и т. п.).
Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности
<p>Умеют создавать постройки по 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>Умеют планировать свою деятельность.</p>
Формирование элементарных математических представлений
<p>Умеют сравнивать (по форме, расположению в пространстве, числовому значению, временным длительностям), измерять, упорядочивать и классифицировать, использовать эти умения с целью самостоятельного познания окружающего мира, освоения картины мира.</p> <p>Умеют находить сходства и отличия, устанавливают порядок следования и изменений в связи с этим (продвижение по ряду, сущность различий между смежными элементами), измерения объектов мерками разного размера, способов деления целого на части, размещения в пространстве.</p> <p>Умеют свободно общаться со взрослыми по поводу игр, обращаться с вопросами и предложениями, в том числе и по поводу игр, упражнений, ситуаций, придуманных и составленных самими детьми.</p>
Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей
<p>Приобрели практические навыки работы с природными объектами с учетом избирательности и предпочтений детей.</p> <p>Знают представления детей о многообразии признаков животных и растений, обитающих в разных климатических условиях (жаркого климата юга и холодного севера).</p> <p>Умеют объединять в группы растения и животных по признакам сходства (деревья, кустарники и т. д., рыбы, птицы, звери и т. д.).</p> <p>Умеют планировать познавательно-исследовательскую деятельность: выдвигать предположения, способов проверки, достижения результата, их интерпретации и применении в деятельности.</p> <p>Приобрели практические навыки в уходе за животными и растениями.</p> <p>Знают правила поведения в окружающем и природном мире, видеть его красоту.</p> <p>Умеют следовать доступным экологическим правилам в деятельности и поведении.</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» на основе «Мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения основной образовательной программы дошкольного образования», авторы составители: И.Б. Едакова, И.В. Колосова, А. В. Копытова и др., ГОУ ДПО «Челябинский институт переподготовки и повышения квалификации работников образования», 2011 год.

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 знаниями 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

Программа рассчитана для детей 5-6 лет, обосновывает определенное количество занятий в год.

Возраст	Кол-во занятий в неделю/ продолжительность	Количество занятий в год		
		В неделю	В месяц	Всего
Старшая группа	2*25	2	8	60

Группа занимающихся одновременно детей составляет:

- для старшей группы (5-6 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 – 25 минут.

Условия реализации программы

Материально – техническое оснащение	Предметно – развивающая среда группы
Технология В. Воскобовича «Сказочные лабиринты»	«Фиолетовый Лес» –

<p>игры» Методическое обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк,. — Игра «Геовизор»; — Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр. — Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов; — Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всясь. — Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи Магнолик. — 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. — Комплект «Игровизор»; — Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа; — Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч; — Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька. — Игры «Конструктор цифр»; — Игры «Конструктор букв», «Шнур затейник» - Цифроцирк, персонажи Филимон Коттерфильд. — Игры «Логоформочки»; 	<p>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"> логико-математический центр; центр экспериментирования; центр конструирования; центр дидактических игр.
<ul style="list-style-type: none"> — Логические блоки Дьенеша – методические советы по использованию комплекта игр «Давайте вместе поиграем», Н.О.Лелявина, Б.Б.Финкельштейн 	
<ul style="list-style-type: none"> — Развивающая игра «Палочки Кюизенера», методические советы по использованию комплекта игр «На золотом крыльце...» Б.Б.Финкельштейн 	
<p>Рабочие тетради</p>	

Учебный план

№ п/п	Наименование тем 5-6 лет	Кол-во занятий
1.	Формирование группы/вводное занятие	1
2.	Диагностика воспитанников	2

3.	Тематические занятия	56
4.	Итоговое занятие	1
	ИТОГО:	60

Календарный учебный график

Содержание	Старшая группа
Начало учебного года	01.09.2021.
Окончание учебного года	31.05.2022
Летний оздоровительный период	с 01.06 2021 по 31.08 2022
Праздничные (нерабочие) дни	4,5 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 7,8 марта, 3,9 мая,
I-я половина года с 01.09.2020 по 31.12.2020	14
II-я половина года с 11.01.2021 по 31.05.2021	17
Летний оздоровительный период с 01.06 2021 по 31.08 2021	13
Продолжительность учебного периода (всего учебных недель/дней)	31/2
Адаптационный период	-
Учебный период	13.09.2021 -29.10.2021
	08.11.2021 -24.12.2021
	10.01.2022 -28.02.2022
	09.03.2022 -29.04.2022
	16.05.2022 -31.05.2022
Каникулярный период, из них: осенний период	01.11.2021 -07.11.2021
Зимний период	27.12.2021 -09.01.2022
Весенний период	01.03.2022 -08.03.2022
Диагностический период	01.09.2021 -10.09.2021
	04.05.2022 -13.05.2022

Режим работы

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
		«Учимся, играя» (развивающие игры) 16:00 – 16:30 (5-7 лет)	«Учимся, играя» (развивающие игры) 16:00 – 16:30 (5-7 лет)	

Содержание программы дополнительного образования «Учимся, играя»

Месяц	Тема	Содержание	Методическое оснащение	
Сентябрь	1.	Вводное занятие	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; корректировка содержания программы.	Диагностика познавательного развития.
	2.	Диагностика воспитанников		
	3.	«Двусторонний квадрат» Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Домино» (I)	Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику руки. Развивать пространственное мышление и творческое воображение. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. Совершенствовать знания детей об талонах формы и величины.	Игра В.В.Воскобовича Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая. «Логика и математика для дошкольников». - СПб.: Детство-Пресс, 1996
	4.	«Геоконт» «Двусторонний квадрат»	Развивать умения сортировать льдинки по группам (построение геометрических фигур, конструирование различных прямоугольников). Развивать сенсорные способности.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015.
	5.	«Чудо- соты» Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Домино» (И)	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»;
	6.	«Чудо- соты» «Шнур-затейник»	Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части. Повторить приёмы огибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2), закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис. 7-8), плетение из двух шнуров (рис. 25).	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
	7.	«Превращения Гео»	Развивать познавательные процессы; Закрепление представлений о форме, цвете;	«Геоконт» (игры В.В. Воскобовича) «Красивый ковер» Л.А. Паршина «Совместная технология

			Формировать умения ориентироваться в пространстве; Развивать мелкую моторику рук.	развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999.
	8.	«Путешествие по сказочной стране»	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». Интерактивное развивающее пособие «Цифры и счет», «Цифры и числа», «Счет до 5», «Порядковый счет», «Числовой ряд»
Октябрь	9.	«Нетающие льдинки» «Затейливый шнурок»	Развивать сенсорные и познавательные способности детей. Способствовать развитию конструктивных умений и навыков. Закрепить представления детей о форме, цвете, о свойствах – прозрачность и гибкость. Формировать представления о цифрах. Развивать мелкую моторику.	Развивающая игра «Лошадка ОШ» «Нетающие льдинки». Выкладывание из мозаики геометрических узоров. Игра В.В.Воскобовича «Затейливый шнурок». Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая. «Логика и математика для дошкольников». - СПб.: Детство-Пресс, 1996
	10.	«Волшебные превращения цветных кубиков»	Способствовать развитию познавательных процессов. Развивать умения анализировать, делать умозаключение. Закреплять представления о цвете. Совершенствовать понятия «короткий», «длинный».	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.
	11.	Палочки Кюизенера; Превращение квадрата «Конфета»	Упражнять в пересчитывании и отсчитывании предметов, их условных изображениях (палочки Кюизенера); упражнять в составлении геометрических фигур при помощи счетных палочек. Способствовать освоению приемов конструирования геометрических фигур и алгоритмов предметных форм. Завязывание шнурков, узлов на толстой верёвке.	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	12.	«Логические геометрические фигуры»	Способствовать развитию познавательных процессов, конструктивных умений и навыков. Познакомить детей с приемами складывания цветного квадрата, большие и	Игры В.В. Воскобовича: «Двухцветный квадрат»; Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Игра

			маленькие. Формировать представления о величине, форме, цвете. Развивать мелкую моторику рук.	«Логические фигуры» (блоки Дьенеша), Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем».
	13.	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги фигурам выбраться из леса» (I) Игры с палочками Кюизенера	Способствовать развитию элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги фигурам выбраться из леса» (I) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»; Игры с палочками Х. Кюизенера (задание 35) Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая. «Логика и математика для дошкольников».. - СПб.: Детство-Пресс, 1996 6, 69
	14.	«Нетающие льдинки озера Айс»	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.	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.
	15.	«Кораблик «Брызг-брызг» Палочки Кюизенера;	Развивать мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развить мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины.	Игра В.В.Воскобовича «Кораблик «Брызг-брызг» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;
	16.	«Занимательная кодировка»	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.
Ноябрь	17.	«Кораблик «Брызг-брызг» Палочки Кюизенера;	Закрепить умение устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой. Познакомить детей с понятиями «линия», «горизонтальная», «вертикальная». Совершенствовать умения детей отражать в речи названия цветов радуги.	Игра В.В.Воскобовича «Кораблик «Брызг-брызг» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн

		Формировать представления детей о составе числа из двух меньших, понятие «условная мерка».	«На золотом крыльце...» Альбом;
18.	«Путешествие по сказочной стране»	Способствовать развитию познавательного интереса. Упражнять в навыках счета. Развивать умение анализировать.	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек». Интерактивное развивающее пособие «Цифры и счет», «Цифры и числа», «Счет до 5», «Счет до 10», «Порядковый счет», «Числовой ряд»
19.	«Двусторонний квадрат». Палочки Кюизенера;	Способствовать развитию познавательных процессов, конструктивных умений и навыков. Поощрять самостоятельность в выборе игры. Совершенствовать приемы складывания цветного квадрата. Формировать представления о величине, форме, цвете. Развивать мелкую моторику рук.	Игра В.В.Воскобовича «Двусторонний квадрат». Игры с палочками Кюизенера. Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.
20.	«Заколдованная лесная полянка»	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., Харьков 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.
21.	«Кубики для всех» Игры с палочками Кюизенера.	Способствовать развитию элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.	«Кубики для всех» 3. А. Михайлова, Э. Н. Иоффе. « Математика от трёх до шести». - СПб.: Детство-Пресс, 1996; 118 Игры с палочками Кюизенера. Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.
22.	«Удивительный мир прозрачных цифр»	Развивать коммуникативные и конструктивные умения. Продолжать знакомить детей с цифрами их графическим изображением. Развивать пространственные представления и умение ориентироваться в пространстве.	Игры В.В. Воскобовича: «Прозрачная цифра»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В., Харьков 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.
23.	«Кораблик «Брызг-»	Закрепить умение устанавливать соответствие между	Игра В.В.Воскобовича Кораблик «Брызг-брызг»

		брызг» Палочки Кюизенера;	количеством предметов, числом и цифрой. Формировать понятия: линия –«горизонтальная», «вертикальная». Совершенствовать умения детей отражать в речи названия цветов радуги. Формировать представления детей о составе числа из двух меньших, понятие «условная мерка».	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;
	24.	«Волшебная восьмерка» «Геоконт»	Учить превращать цифры в любую другую. Закрепить умение декодировать информацию, произвольное внимание. Учить придумывать «шифровать» (придумывание фигуры по координатам сети. По шифру остальные дети делают задуманную фигуру).	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015.
Декабрь	25.	«Страна Муравия» по блокам Дьенеша	Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Формировать элементарную алгоритмическую культуру мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги муравьишкам» (I) «Страна Муравия» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	26.	Палочки Кюизенера; «Расколдуй сказку»	Способствовать развитию элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;
	27.	«Страна Муравия» по блокам Дьенеша «Геоконт»	Формировать навыки конструирования. Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Закреплять представления о величине, форме, цвете фигур. Формировать умения ориентироваться в пространстве.	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги муравьишкам» (II) Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт» Сборник ВОИПКРО, 1999
	28.	«Логоформочки» «Чудо-головоломки»	Развивать умение устанавливать логические связи. Развивать мелкую моторику. Учить моделировать с помощью эталонных и составных геометрических фигур.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015.

	29.	Блоки Дьенеша Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги муравьишкам» (III)	Развивать познавательные процессы. Развивать сенсорные обследовательские способности. Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о величине, форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику рук. Формировать символическую функцию сознания.	«Сложи дощечки» -схемы-опоры. Блоки Дьенеша. Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги муравьишкам» (III) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
	30.	«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.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015.
	31.	«Цветные паутинки». «Геоконт». Палочки Кьюизенера;	Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о величине, форме, цвете; Формировать умения ориентироваться в пространстве; Формировать представления о буквах и цифрах. Развивать мелкую моторику рук.	«Цветные паутинки». «Геоконт». Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт» Сборник ВОИПКРО, 1999 Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;
	32.	«Уголки»	Развивать познавательные процессы: овладение мыслительными операциями и действиями. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	Игры Никитина: «Уголки»; Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.
Январь	33.	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Загадки без слов» «Магнолик»- счетовозик»	Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику рук. Знакомить детей с арифметическими знаками «+», «-», «=». Формировать умения решать логические задачи, составлять примеры.	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Загадки без слов» (III) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»; Игра В.В.Воскобовича «Магнолик»-счетовозик»
	34.	«Путешествие по сказочной стране»	Формировать представления о величине, цвете и числах. Закрепить навыки счета. Развивать измерительные навыки.	Палочки Кьюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн

			«Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек».
35.	«Чудо-соты»; Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Угадай, какая фигура»	Развивать познавательный интерес. Ознакомление с сенсорными эталонами форм, цвета и величины. Развивать глазомер. Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать знания детей о понятиях «часть» и «целое».	Игры Воскобовича: «Чудо-соты»; Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Угадай, какая фигура»- Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
36.	«Логоформочки» «Чудо-крестики»	Развивать наблюдательность. Формировать устанавливать логические связи. Развивать мелкую моторику рук. Развивать графические навыки.	В.В.Воскобович «Развивающие игры», М.: ТЦ Сфера, 2015.
37.	«Прозрачный квадрат»; «Негающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате»	Развивать познавательные и творческие способностей. Совершенствовать знания детей об эталонах формы и величины, цвета. Развивать умение 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.; «Негающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 Игры с палочками Х. Кюизенера Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;
38.	«Кораблик «брызг-брызг» Игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».	Сортировка флажков по цвету, закрепить понятия: вертикаль, горизонталь, диагональ. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику рук.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
39.	Блоки Дьенеша «Игра с 3-я обручами». «Заполни клетки».	Развивать сенсорные исследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о величине, форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику рук.	Блоки Дьенеша «Игра с 3-я обручами». «Заполни клетки». З.А.Михайлова «Математика от трех до семи».СПб.1995.

	40.	«Шнур-затейник»	Продолжать учить 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); упражнять в отгадывании загадок.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
Февраль	41.	«Фонарики» Игры с палочками Х. Кюизенера	Закрепить знания детей о геометрических фигурах их величине и формах. Совершенствовать умения детей отражать в речи названия цветов радуги. Формировать представления детей о составе числа из двух меньших.	Игры В.В.Воскобовича: «Фонарики» Палочки Кюизенера Игры с палочками Х. Кюизенера Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;
	42.	«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.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
	43.	«Чудо-крестики»;	Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки. Развивать графические навыки.	Игры Воскобовича: «Чудо-крестики»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;
	44.	«Праздник цифры»	Закрепить знания детей о цифрах, умение находить цифру соответственно количеству предметов, упражнять детей в отгадывании математических загадок, решении задач, сравнении чисел. Развивать у детей умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, развивать память.	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: ООО «Метода», 2013 г.;
	45.	«Геоконт». Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Автотрасса» (III)	Развивать способность к анализируванию и абстрагированию. Развивать умение следовать правилам при выполнении цепочки действий. Развивать мелкую моторику рук.	Игры Воскобовича: «Геоконт». Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт» Сборник ВОИПКРО, 1999. Вариант конструирования по логическим блокам

				Дьенеша: «Автотрасса» (III) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
	46.	«В гости к медвежатам»	Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Формировать алгоритмическую культуру мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	Блоки Дьенеша; «Угощение для медвежат» (блоки Дьенеша) «Нарисуй картинку палочками» Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;
	47.	«Счетовозик» «Логоформочки»	Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику рук. Закреплять умение детей оперировать арифметическими знаками «+», «-», «=». Формировать умения решать логические задачи, составлять примеры. Развивать способность действовать, осваивать представления о геометрических фигурах.	Игры В.В.Воскобовича «Счетовозик». «Логоформочки»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.
	48.	«Путешествие в сказку»	Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, выразительно передавать образы персонажей при воспроизведении песенок, используя структурно-логическую схему. Развивать память, внимание, образное мышление. Развивать мелкую моторику рук.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: ООО «Метода», 2013 г.;
Март	49.	«Короблик Брызг - брызг» «Конструктор цифр»	Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки, способствовать запоминанию образа цифр. Развивать мелкую моторику рук.	Игры Воскобовича «Короблик Брызг - брызг» «Конструктор цифр»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.
	50.	«Игровой калейдоскоп»	Развитие логическое мышление, воображение, память, диалогическую речь. Развивать мелкую моторику рук. Помочь запомнить образы цифр - персонажей игры.	Игры В.В. Воскобовича «Шнурок - затыльник», «Ларчик» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.
	51.	Палочки Кюизенера	Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику руки. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.	Игры с палочками Х. Кюизенера Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Головоломки «Сфинкс»; Смоленцева А.А. и др. Математика до школы:

				Пособие для воспитателей детских садов и родителей. СПб: «Детство –пресс», 2003 г.
	52.	«Поможем животным Фиолетового леса»	Развивать пространственные представления. Развивать сообразительность, смекалку, находчивость.	Лабиринты; Дидактическая игра «Лабиринты». З.А.Михайлова «Математика от трех до семи». СПб.1995.
	53.	«Логоформочки» «Геоконт»	Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки. Развивать графические навыки.	Игры Воскобовича: «Логоформочки»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Игры Воскобовича: «Геоконт». Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт». Сборник ВОИПКРО, 1999
	54.	«Знатоки математики»	Закреплять математические знаки (+, -, =, >, <). Формировать умения иллюстрировать состав чисел с помощью картинок, составлять равенство по картинкам, выполнять сложение и вычитание с опорой на картинки, составлять и решать простые арифметические задачи с опорой на картинки.	Интерактивное развивающее пособие «Цифры и счет» «Знаки >, <, =» «Сравнение чисел» «Состав чисел 2, 3, 4, 5» «Состав чисел 6, 7, 8, 9, 10» «Сложение и вычитание до 10»
	55.	«Кубики для всех»	Учить мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать. Развивать конструктивные и комбинаторские способности. Развивать мелкую моторику рук.	«Кубики для всех»; Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.
	56.	«Кубики для всех»; Игры с палочками Кюизенера	Способствовать развитию элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.	«Кубики для всех» З. А. Михайлова, Э. Н. Иоффе. «Математика от трёх до шести». - СПб.: Детство-Пресс, 1996; 118 Игры с палочками Кюизенера. Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.
Апрель	57.	«В гостях у доктора Айболита»	Развивать логическое мышление, воображение, память, диалогическую речь. Повышать эмоциональность, коммуникативность. Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления.	Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: ООО «Метода», 2013 г.;

	58.	«Ларчик»	Развивать логическое мышление, воображение, память, диалогическую речь. Развивать мелкую моторику рук. Помочь запомнить образы цифр-персонажей игры.	Игры В.В. Воскобовича: «Ларчик»; Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие.
Май	59.	Диагностическое занятие	Выявление конечного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; анализ деятельности за год.	Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий
	60.	Итоговое занятие «Игровой калейдоскоп»	Развивать познавательные процессы. Формировать математические представления, развивать координацию движений. Развивать графические навыки: подготовка руки к письму.	Игры Воскобовича: «Игровизор»; 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.

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 _____

«Познавательное развитие» <i>Приложение №2</i>	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	
		Отметка о развитии («+» / «-»)																									
Сенсорное развитие																											
различает и использует в деятельности различные плоскостные формы и объемные фигуры	П/П																										
различает и называет девять основных цветов и их светлые и темные оттенки	П/П																										
различает и называет параметры величины (длина, ширина, высота) и несколько градаций величин данных параметров	П/П																										
Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности																											
создает постройки по рисунку, схеме, по образцу, по заданию взрослого, самостоятельно подбирая детали	П/П																										
выделяет структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта	П/П																										
владеет способами	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.

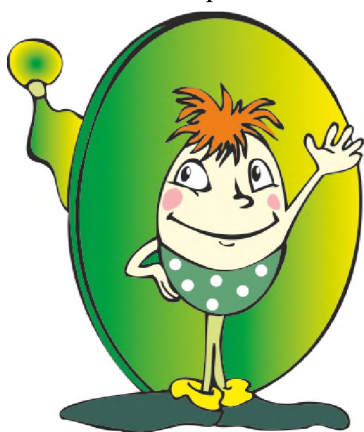
Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

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 вышеперечисленное 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.

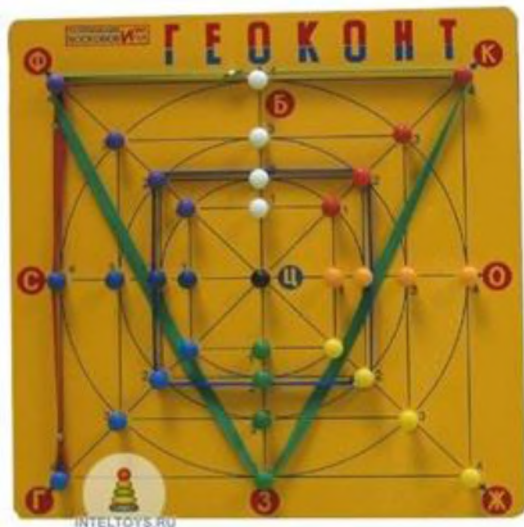
4. Универсальность по отношению к программам. «Детство», «Развитие», «Радуга»... Как показала практика, игры прекрасно вписались в эти и другие программы образовательных учреждений.

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-продежка), и получают 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 «Геоконт», 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 (стибаем 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 шнура.

«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 - сладкожки 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.)

«Украсим 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 $\frac{2}{4}$?

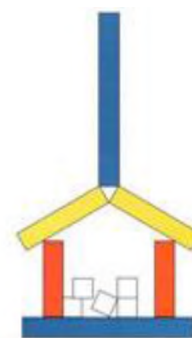
52. "Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20".

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.