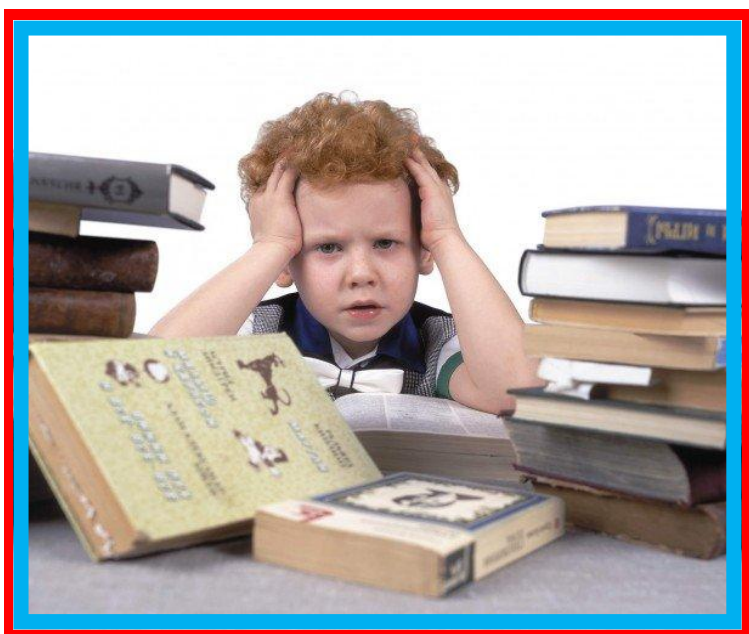


БЕЛОЯРСКИЙ РАЙОН  
ХАНТЫ-МАНСЙСКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ-ЮГРА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
БЕЛОЯРСКОГО РАЙОНА «ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «БЕРЕЗКА»  
Г. БЕЛОЯРСКИЙ»

# МЫСЛИТЕЛЬ

**ПРОГРАММА  
ПО ФОРМИРОВАНИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ  
ИНТЕРЕСОВ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ  
ДЕЙСТВИЙ У ДЕТЕЙ 4-7 ЛЕТ  
В РАЗНЫХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С  
УЧЕТОМ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС**



**АВТОР:  
НУРИАХМЕТОВА  
АЛЬФИЯ САГИТОВНА**

**2014 ГОД**

## Содержание

1.	Пояснительная записка.....	2
2.	Основные цели и задачи.....	4
2.1.	Ожидаемые результаты.....	4
3.	Нормативно- правовое обеспечение программы.....	5
3.1.	Теоретико-методологическая основа программы.....	5
4.	Принципы реализации программы.....	6
5.	Содержание и структура программы.....	7
6.	Условия реализации программы.....	12
6.1.	Интеграция образовательных областей в рамках развивающих игровых технологий.....	13
7.	Формы организации игровой деятельности.....	14
8.	Мониторинг реализации программы.....	15
9.	Перспективное планирование.....	16
10.	Библиография/ Интернет ресурсы.....	45
11.	Приложение 1. Методические рекомендации. Особенности игр В. Воскобовича.....	46
12.	Приложение 2. Методические рекомендации по использованию дидактических игр с логическими фигурами (Блоки Дьенеша).....	51
13.	Приложение 3. Игры с палочками Кюизенера.....	56
14.	Приложение 4. Мониторинг образовательной области «Познание»...	60
15.	Приложение 5. Таблица использования развивающих игр в решении образовательных задач.....	70
16.	Приложение 6. Результаты реализации программы.....	78

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день современное дошкольное образование развивается в принципиально новых условиях, которые регламентированы Федеральным государственным образовательным стандартом (далее – ФГОС). Преемственность основных образовательных программ дошкольного и начального общего образования - важная задача в сфере образования в соответствии с ФГОС.

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.

Проблема особенностей познавательного развития, создания условий, эффективно влияющих на формирование познавательной активности детей дошкольного возраста, на протяжении многих лет занимает одно из ведущих мест в педагогических и психологических исследованиях. К ней обращались многие педагоги и психологи прошлого, как отечественные [П. П. Блонский, В. П. Вахтеров, П. Ф. Каптерев, Е. И. Конради, А. А. Смирнов и др.], так и зарубежные [Д. Болдуин, Д. Брунер, К. Бюлер, Э. Клапаред, Ж. Пиаже, В. Штерн и др.]. 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.

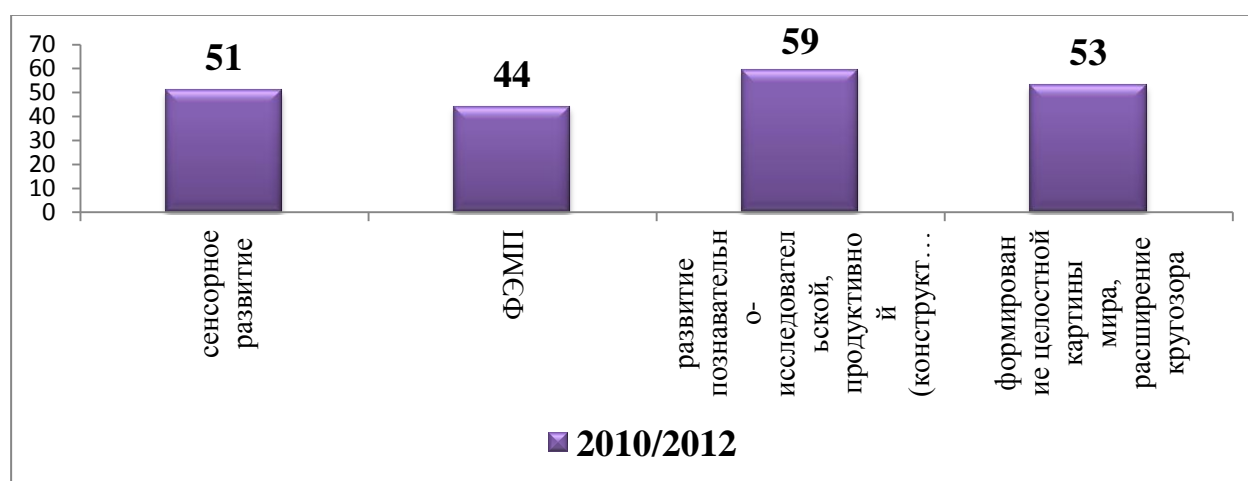
Все современные педагогические технологии и программы дошкольного образования выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой 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.

В силу актуальности проблемы в процессе педагогической деятельности была проанализирована программа «Детство» под редакцией В. И. Логиновой, Т. И. Бабаевой, реализуемой муниципальным автономным дошкольным образовательным учреждением Белоярского района «Детский сад комбинированного вида «Березка» г. Белоярский». Анализ показал, что программа ориентирует педагогов на развитие познавательных интересов у детей

на чувстве удивления и восхищения миром. В то же время в данной программе в линии «познание» рекомендации по содержанию и организации образовательного процесса носят фрагментарный характер, требуя от педагога творческого подхода и самостоятельного активного поиска наиболее эффективных, технологий, средств, методов и приемов по формированию познавательного интереса и познавательных действий ребенка. Все это вызывает затруднения у педагогов, т.к. они имеют разную профессиональную подготовку.

Ежегодный мониторинг образовательного процесса по освоению общеобразовательной программы детьми 4-7 лет в рамках области познавательное развитие демонстрирует низкие показатели по формированию элементарных математических представлений, как одного из составляющих критериев сформированности познавательного интереса (диаграмма 1), что ведет к снижению познавательных действий ребенка (диаграмма 2) (Приложение 3).

*Диаграмма 1. Критерии сформированности познавательного интереса дошкольников 4-7 лет (%)*



*Диаграмма 2. Критерии сформированности познавательных действий дошкольников 4-7 лет (%)*



В связи с выше перечисленными причинами особо актуальным стал активный поиск наиболее эффективных методов и приемов организации образовательного процесса. Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учить только в школе. Всем известно, что чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребенка и отвечает его природе, тем успешнее идет его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления. Вот почему наиболее близкие и естественные для ребенка-дошкольника виды деятельности — игра. Учитывая положение отечественной психологии о том, что игра является ведущим видом деятельности ребенка дошкольника, именно в ней, возможно, найти резервы, позволяющие ненасильственно осуществить адекватное развитие познавательных действий ребенка.

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

Данная система работы послужила обоснованием для разработки программы «Мыслитель», рассчитанной на детей от 4-х до 7 лет. Срок освоения программы – 3 года.

Таким образом, согласно ФГОС программа «Мыслитель» разработана в соответствии одного из основных принципов 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.

**ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ** – формирование познавательного интереса и познавательных действий детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

### **ЗАДАЧИ**

1. Развивать самостоятельность, инициативу, творчество в поиске вариативных способов сравнения, упорядочения, классификации объектов окружения.
2. Развивать умения использовать наглядные модели и символические средства (планы, схемы, цвета) для познания окружающего мира.
3. Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять деятельность в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.
4. Поддерживать и стимулировать попытки самостоятельно отбирать средства и способы, необходимые для решения поставленной задачи.
5. Воспитывать стремление сохранять и оберегать природный мир, видеть его красоту, следовать доступным экологическим правилам в деятельности и поведении.

### **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

1. Ребенок активно включается в игры на классификацию, группировку, сравнение, предлагает варианты; участвует в преобразовательной деятельности.
2. Проявляет исследовательскую активность для познания окружающего мира.
3. Экспериментирует в создании образа; в процессе собственной деятельности проявляет инициативу.
4. Проявляет самостоятельность в процессе выбора темы, средств и способа действий.
5. Понимает ценность природы, знает правила поведения в природе и соблюдает их.

## КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОДХОДЫ

Программа разработана на основе комплексной образовательной Программы воспитания и развития детей в детском саду «Детство» под редакцией Т. И. Бабаевой, В. И. Логиновой и др., Санкт – Петербург, ДЕТСТВО - ПРЕСС, 2004, в соответствии ряда нормативных и правовых документов на разных уровнях компетенции:

- ⇒ *на международном уровне* – Декларация, Конвенция о правах ребёнка;
- ⇒ *на федеральном уровне* – Конституция РФ, Закон РФ «Об образовании», Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, СанПиН;
- ⇒ *на региональном уровне* – целевая программа «Стратегия развития образования Ханты-Мансийского автономного округа-Югра до 2015 года», Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа»;
- ⇒ *на уровне ДООУ* – Устав МАДОУ «Детский сад «Березка» г. Белоярский», Основная общеобразовательная программа ДООУ.

Теоретико – методологическую основу программы представляют:

1. Фундаментальные работы в области дидактики и психологии [Л. В. Выготский, Л. С. Рубинштейн, П. Я. Гальперин, Л. И. Божович, В. В. Давыдов, Л. А. Венгер, Л. В. Занков, А. В. Запорожец и др.].



2. Теория учебной деятельности [В. В. Давыдов, Д. Б. Эльконин, Г. А. Вергелес].
3. Исследования в области образовательной технологии и личностно-ориентированного образования [Л. В. Выготский, В. П. Беспалько, Д. Г. Левитес, В. В. Гузеев, М. Е. Бершадский, Л. М. Фридман и др.].
4. Системный подход и его применение к педагогическим исследованиям и развивающему обучению [Д. Г. Глейзер, Г. В. Дорофеев, В. В. Воскобович, Х. Кюизенер и др.].
5. Теории и технологии математического развития детей дошкольного возраста- Михайлова З. А. и др.-СПб.: ООО «Детство-пресс», 2008-384с

## **ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

В процессе формирования 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.

**Принцип развития** - отражает четкую ориентацию познавательно-исследовательской деятельности на развитие личности.

**Принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира.

**Принцип дифференциации и индивидуализации** - предполагает создание условий для полного проявления способностей каждого ребенка и своевременной воспитательно-образовательной работы.

**Принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребёнка своим темпом.

**Принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

**Принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретении детьми собственного опыта творческой деятельности.

**Принцип гуманистичности** - ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности.

**Принцип проблемно-диалогического общения** - как неотъемлемого условия взаимодействия субъектов познавательной деятельности, который отражает тесную связь между взаимной и встречной открытостью, искренностью, взаимопониманием воспитателя и ребенка, и проецирует установку на разумное освоение.

**Принцип доступности** - предусматривает осуществление поисково-познавательной работы с учетом особенностей возраста, подготовленности, а также индивидуальных особенностей и психического развития детей.

**Принцип системности** - достижение цели обеспечивается решением комплекса задач оздоровительной, образовательной и воспитательной направленности с соответствующим содержанием, что позволяет получить прогнозируемый результат.

**Принцип последовательности** - заключается в постепенном повышении требований в процессе познавательно-исследовательской деятельности.

## **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Материально-техническое и методическое обеспечение по формированию познавательных интересов и познавательных действий в разных видах деятельности создано на базе дошкольного учреждения, способствующее созданию комфортных условий и гармоничному развитию воспитанников (таблица 1).

Программа «Мыслитель» предполагает создание развивающей предметно-пространственной среды детской деятельности. Основными критериями создания развивающей предметно-пространственной среды в группе являются: вариативность, полифункциональность, трансформируемость, доступность, насыщенность, безопасность.

Предметно-пространственная среда ориентирована на зону «ближайшего развития», обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала, общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной

активности детей, а также возможности для уединения. Она представлена специально организованным пространством (игровые и тематические центры).

Размещение оборудования по центрам развития позволяет детям объединяться подгруппами по общим интересам: конструирование, рисование, ручной труд, театральнo-игровая деятельность, экспериментирование.

В группах имеется обязательное оборудование и материалы, активизирующие познавательную деятельность детей:

- ⇒ развивающие игры, технические устройства и игрушки, модели;
- ⇒ предметы для опытно-поисковой работы — магниты, увеличительные стекла, пружинки, весы, мензурки и прочее;
- ⇒ большой выбор природных материалов для изучения, экспериментирования, составления коллекций;
- ⇒ материалы, учитывающие интересы мальчиков и девочек — как в труде, так и в игре.

Для мальчиков имеются инструменты для работы с деревом, для девочек — наборы для рукоделия. Для развития творческого замысла в игре у девочек имеются предметы женской одежды, украшения, кружевные накидки, банты, сумочки, зонтики и прочее, у мальчиков — детали военной формы, предметы обмундирования и вооружения рыцарей, русских богатырей, разнообразные технические игрушки. Имеется большое количество так называемых «подручных» материалов (веревки, коробочки, проволоки, колеса, ленточки и т. п.), которые творчески используются детьми для решения различных игровых проблем.

Таблица 1

Материально – техническое оснащение	Предметно – развивающая среда группы
<p>Технология В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» + Методическое обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.</li> <li>— Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.</li> <li>— Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.</li> <li>— Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.</li> <li>— Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.</li> <li>— Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.</li> <li>— Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - «Цифроцирк», персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.</li> <li>— Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.</li> <li>2. Игровые «центры» оснащенные дидактическим материалом: <ul style="list-style-type: none"> <li>— логико-математический центр;</li> <li>— центр экспериментирования;</li> <li>— центр конструирования;</li> <li>— центр дидактических игр</li> </ul> </li> </ol>

Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.

— 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» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.

— Игры «Конструктор букв», «Шнур затейник» - Цифроцирк, персонажи Филимон Коттерфильд.

— Игры «Логоформочки» - персонажи–Восклицатик.

— Логические блоки Дьенеша –методические советы по использованию комплекта игр «Давайте вместе поиграем», Н. О. Лелявина, Б.Б. Финкельштейн

— Развивающая игра «Палочки Кюизенера», методические советы по использованию комплекта игр «На золотом крыльце...» Б. Б. Финкельштейн

## СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Особое внимание в программе уделено набору ценностей, с которыми образование вступило в XXI век:

- самостоятельное творческое мышление;
- воспитание заботливого отношения к себе и миру вокруг.

Структура программы представляет поэтапную реализацию программного содержания по разделам: развитие сенсорной культуры, развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности, формирование элементарных математических представлений, формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей (таблица 2).

На каждом этапе (1 этап – 4-5 лет, 2 этап – 5-6 лет, 3 этап - 6-7 лет) решение задач по формированию познавательных интересов и познавательных действий детей реализуется через различные формы организации образовательной деятельности (таблица 3).

Для начала освоения программного материала к воспитанникам не предъявляется определенных требований. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду.

Содержание программы направлено на достижение цели, где центральным звеном в формировании познавательного интереса и познавательных действий ребенка являются следующие развивающие игровые технологии:

- «Развивающие игры» В.В. Воскобовича (Приложение 1);
- Логические блоки Дьенеша (Приложение 2);
- Палочки Х. Кюизенера (Приложение 3).

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.

Система планирования отражает единую целевую прогрессию с использованием развивающих игр, с помощью которых решаются программные задачи (таблица 4) (Приложение 4).

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Разделы/возраст/содержание		
Сенсорное развитие		
4-5 лет	5-6 лет	6-7 лет
<p>1. Обогащать сенсорный опыт детей, совершенствовать восприятие ими окружающих предметов с опорой на разные органы чувств, знакомить с новыми способами обследования.</p> <p>2. Привлекать детей к обследованию предметов, выделению их качественных особенностей, поддерживать способность замечать не только ярко представленные в предмете свойства, но и менее заметные, скрытые; устанавливать связи между качествами предмета и его назначением.</p> <p>3. Способствовать освоению ребенком соответствующего словаря:</p>	<p>1. Обогащать сенсорный опыт детей, совершенствовать аналитическое восприятие, развивать умение выделять свойства предметов с помощью разных органов чувств.</p> <p>2. Способствовать освоению детьми разных способов обследования, установлению связей между способом обследования и познаваемым свойством предмета.</p> <p>3. Способствовать освоению детьми соответствующего словаря и его активному использованию.</p> <p>4. Учить выделять структуру геометрических, подбирать мерки для</p>	<p>1. Формировать у детей представление о системе сенсорных эталонов формы, цвета, эталонов величин, длительности времени, эталонов материалов.</p> <p>2. Поддерживать стремление старших дошкольников использовать систему обследовательских действий (погладить, надавить, понюхать, попробовать на вкус и прочее) при рассматривании предметов для выявления их особенностей, определения качеств и свойств материалов, из которых сделаны предметы.</p> <p>3. Способствовать самостоятельному применению детьми освоенных</p>

<p>самостоятельно называть признаки и качества, действия обследования, понимать значение слов «форма», «размер», «цвет», «материал».</p> <p>4. Формировать умение соотносить признаки предметов с освоенными эталонами (травка зеленая, яблоко крупное, похоже на шар, крыша треугольная, карандаш деревянный, елка высокая).</p> <p>5. Развивать любознательность детей, поддерживать проявления самостоятельности в познании окружающего мира.</p>	<p>измерения соответствующих величин (протяженность — условной мерой длины, глубину — палочкой, шестом с отметкой уровня, объем — условной мерой, имеющей объем и т. п.).</p> <p>5. Поддерживать и стимулировать попытки самостоятельного познания детьми окружающих предметов, установления связей между ними по чувственно воспринимаемым признакам.</p>	<p>эталонов для анализа предметов, сравнивать предмет с эталоном, замечать их сходство и отличие, сравнивать предметы разного вида (например, книга и журнал), выделяя их сходство и отличие по нескольким основаниям.</p> <p>4. Побуждать детей точно обозначать словом особенности предметов и материалов, называть обследовательские действия.</p> <p>5. Совершенствовать аналитическое восприятие, стимулировать интерес к сравнению предметов, познанию их особенностей и назначения.</p>
<p><b>Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности</b></p>		



<p>1. Формировать умение использовать строительные детали с учётом их конструкторских свойств.</p> <p>2. Способствовать, освоению ребенком осуществлять анализ элементов схемы и соотносит их с имеющимися деталями.</p> <p>3. Привлекать детей пользоваться простыми способами конструирования, самостоятельно создавать постройку по схеме и достраивать её.</p>	<p>1. Формировать умение создавать постройки по рисунку, схеме, по образцу, по заданию взрослого, самостоятельно подбирая детали.</p> <p>2. Способствовать, освоению ребенком выделять структуру объекта и устанавливать ее взаимосвязь с практическим назначением объекта.</p> <p>3. Поддерживать и стимулировать попытки овладения способами построения замысла и элементарного планирования своей деятельности.</p>	<p>1. Способствовать умению соотносить конструкцию предмета с его назначением.</p> <p>2. Поддерживать и стимулировать попытки самостоятельно отбирает необходимые для постройки детали и использовать их с учетом их конструктивных свойств.</p> <p>3. Формировать умение создавать различные конструкции объекта по рисунку, словесной инструкции, реализовывать собственные замыслы.</p>
<p><b>Формирование элементарных математических представлений</b></p>		
<p>1. Развивать умения различать объекты по свойствам (форма, размер, количество, пространственное расположение), сравнивать (устанавливать соответствие, порядок</p>	<p>1. Активизировать освоенные детьми умения сравнивать (по форме, расположению в пространстве, числовому значению, временным длительностям), измерять, упорядочивать</p>	<p>1. Развивать самостоятельность, инициативу, творчество в поиске ребенком вариативных способов сравнения, упорядочения, классификации объектов окружения.</p>

<p>следования, находить часть от целого) в практических видах деятельности и в играх.</p> <p>2. Выявлять простейшие зависимости предметов по форме, размеру, количеству и прослеживать изменения объектов по одному- двум признакам.</p> <p>3. Развивать умения сравнивать, обобщать группы предметов, соотносить, вычленять закономерности чередования и следования, оперировать в плане представлений, стремиться к творчеству.</p> <p>4. Проявлять инициативу в деятельности, в уточнении или выдвижении цели, в ходе рассуждений, в выполнении и достижении результата.</p> <p>5. Осваивать умения рассказывать о выполняемом или выполненном действии</p>	<p>и классифицировать, использовать эти умения с целью самостоятельного познания окружающего мира, освоения картины мира.</p> <p>2. Развивать интерес к познанию простейших зависимостей между объектами (сходства и отличия), порядка 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>3. Активно включать в коллективные познавательные игры, общение со сверстниками по поводу поиска рациональных способов игровых действий, организации</p>	<p>2. Содействовать в самостоятельном обнаружении детьми связей и зависимостей между объектами, в том числе и скрытых от непосредственного восприятия (по свойствам и отношениям: часть и целое, соответствие и подобие, порядок расположения и следования).</p> <p>3. Побуждать дошкольников обосновывать и доказывать рациональность выбранного способа действий (изменить; проверить путем подбора аналогичных объектов, используя при этом соответствующую терминологию: увеличить, уменьшить, разделить на части, соединить, изменить форму, расположение на листе и т. п.).</p> <p>4. Способствовать проявлению</p>
--	---	---

<p>(по вопросам), разговаривать со взрослыми, сверстниками по поводу содержания игрового (практического) действия.</p>	<p>экспериментирования, помощи сверстнику в случае необходимости.</p> <p>4. Развивать умения 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>	<p>исследовательской активности детей в самостоятельных математических играх, в процессе решения задач разных видов, стремлению к развитию игры и поиску результата своеобразными, оригинальными действиями (по-своему, на уровне возрастных возможностей).</p>
<p><b>Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей</b></p>		
<p>1. Постоянно поддерживать активный интерес детей 4—5 лет к окружающей природе, укреплять и стимулировать его, удовлетворять детскую любознательность.</p> <p>2. Способствовать дальнейшему познанию ребенком мира природы, открывая для него новые растения,</p>	<p>1. Развивать у дошкольников интерес к природе, желание активно познавать и действовать с природными объектами с учетом избирательности и предпочтений детей.</p> <p>2. Обогащать представления детей о многообразии признаков животных и растений, обитающих в разных</p>	<p>1. Развивать познавательный интерес детей к природе, желание активно изучать природный мир: искать ответы на вопросы, высказывать догадки и предположения, эвристические суждения.</p> <p>2. Поддерживать проявление инициативы детей в самостоятельных</p>

<p>животных, людей, признаки живых организмов, объекты неживой природы, свойства природных материалов (воды, глины, почвы и других).</p> <p>3. В процессе познавательно-исследовательской деятельности развивать интерес и активность дошкольников, обогащать опыт исследовательских действий, удовлетворять детскую пылкость.</p> <p>4. Поддерживать свободный разговор ребенка со взрослыми, сверстниками по поводу результатов собственных наблюдений, впечатлений, поощрять обращения с вопросами и предложениями по проверке суждений и предположений в ходе экспериментирования.</p>	<p>климатических условиях (жаркого климата юга и холодного севера). Объединять в группы растения и животных по признакам сходства (деревья, кустарники и т. д., рыбы, птицы, звери и т. д.).</p> <p>3. Развивать самостоятельность в процессе познавательно-исследовательской деятельности: в выдвижении предположений, отборе способов проверки, достижении результата, их интерпретации и применении в деятельности.</p> <p>4. Развивать самостоятельность детей в уходе за животными и растениями.</p> <p>5. Продолжать воспитывать стремление сохранять и оберегать при-</p>	<p>наблюдениях, опытах, эвристических рассуждениях по содержанию прочитанной познавательной литературы. Развивать самостоятельность детей в познавательно-исследовательской деятельности.</p> <p>3. Поддерживать детей в соблюдении экологических правил, вовлекать в элементарную природоохранную деятельность.</p> <p>4. Воспитывать основы гуманно-ценностного отношения детей к природе через понимание ценности природы, ориентацию на оказание помощи живым существам, сохранение природных объектов ближайшего окружения, проявление ответственности за свои поступки.</p>
--	--	---

<p>5. Способствовать активному освоению несложных способов ухода за растениями и животными, живущими рядом с ним.</p> <p>6. Стимулировать и поощрять добрые, трогательные поступки детей, радостные переживания от положительного поступка, разделять размышления ребенка над проявлениями разного отношения людей к природе.</p>	<p>родный мир, видеть его красоту, следовать доступным экологическим правилам в деятельности и поведении.</p>	
---	---	--

### ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Содержание	Возраст	Совместная деятельность	Режимные моменты	Самостоятельная деятельность	Взаимодействие с семьей
<b>1. Сенсорное развитие</b>	3-5 лет	<p>Экспериментирование</p> <p>Обучение в условиях специально оборудованной полифункциональной интерактивной среде</p> <p>Игровые занятия с использованием полифункционального игрового оборудования</p> <p>Игровые упражнения</p> <p>Игры (дидактические, подвижные)</p> <p>Показ</p> <p>Игры экспериментирования (ср. гр.)</p>	<p>Игровые упражнения</p> <p>Напоминание</p> <p>Объяснение</p> <p>Обследование</p> <p>Наблюдение</p> <p>Наблюдение на прогулке</p> <p>Развивающие игры</p>	<p>Игры (дидактические, развивающие, подвижные)</p> <p>Игры-экспериментирования</p> <p>Игры с использованием дидактических материалов</p> <p>Наблюдение</p> <p>Интегрированная детская деятельность (включение ребенком полученного сенсорного опыта в его практическую деятельность: предметную, продуктивную,</p>	<p>Опрос анкеты</p> <p>Информационные листы</p> <p>Мастер-класс для детей и взрослых</p> <p>Семинары</p> <p>Семинары практикумы</p> <p>Упражнения</p> <p>Консультации</p> <p>Просмотр видео</p> <p>Беседа</p> <p>Консультативные встречи</p>

				игровую)	
	5-7 лет	Интегрированные занятия Экспериментирование Обучение в условиях специально оборудованной полифункциональной интерактивной среде Игровые занятия с использованием полифункционального игрового оборудования Игровые упражнения Игры (дидактические, подвижные) Показ Тематическая прогулка КВН (подг. гр.)	Игровые упражнения Напоминание Объяснение Обследование Наблюдение Наблюдение на прогулке Игры экспериментирования Развивающие игры Проблемные ситуации	Игры (дидактические, развивающие, подвижные) Игры-экспериментирования Игры с использованием дидактических материалов Наблюдение Интегрированная детская деятельность (включение ребенком полученного сенсорного опыта в его практическую деятельность: предметную, продуктивную, игровую)	Опрос анкеты Информационные листы Мастер-класс для детей и взрослых Семинары - практикумы Ситуативное обучение Упражнения Консультации Досуг Просмотр видео Беседа Консультативные встречи
<b>2. Развитие познавательно-исследовательской</b>	3-5 лет	Наблюдение Беседа Экскурсии	Наблюдения на прогулке и в уголке природы	Игры с природным материалом, дидактические	Беседа Чтение Консультативные

<b>деятельности</b>		Простейшие опыты (ср. гр.)	Труд в уголке природы	Наблюдения Опыты	встречи Семинары Альбомы Прогулки
	5-7 лет	Наблюдение Беседа Экспериментирование Проектная деятельность Ребусы Экскурсии	Наблюдения на прогулке и в уголке природы Труд в уголке природы Игры-экспериментирования Проблемные ситуации	Игры с природным материалом, дидактические Наблюдения Опыты и эксперименты Интегрированная детская деятельность	Беседа Чтение Домашнее экспериментирование Консультативные встречи Семинары-практикумы Презентации Альбомы
<b>3. Конструирование</b> – из строительного материала, – из бумаги, – из деталей конструктора, – из природного и	3-5 лет	Интегрированные занятия Показ Объяснение Игровые задания	Объяснение. Развивающие игры	Игры со строительным материалом Постройки для сюжетных игр	Показ Совместные постройки Консультации
	5-7 лет	Интегрированные занятия Игровые задания Творческие задания Экспериментирование	Объяснение. Развивающие игры Рассматривание чертежей и схем	Игры со строительным материалом Постройки для сюжетных игр Постройки по замыслу	Показ Совместные постройки Разъяснение схем Совместное



бросового материала.		Выставки		Выбор темы Подбор материала Изготовление поделок, игрушек	конструирование Консультации
<b>4 Формирование элементарных математических представлений</b> – количество и счет – величина – форма – ориентировка в пространстве – ориентировка во времени	3-5 лет	Интегрированные деятельность Упражнения Игры (дидактические, подвижные) Рассматривание (ср. гр.) Наблюдение (ср. гр.) Чтение (ср. гр.) Досуг	Игровые упражнения Напоминание Объяснение Рассматривание (ср. гр.) Наблюдение (ср. гр.)	Игры (дидактические, развивающие, подвижные)	Семинары Семинары-практикумы Консультации Ситуативное обучение
	5-7 лет	Интегрированные занятия Проблемно-поисковые ситуации Упражнения Игры (дидактические, подвижные) Рассматривание Наблюдение Досуг, КВН, Чтение	Игровые упражнения Объяснение Рассматривание Наблюдение	Игры (дидактические, развивающие, подвижные)	Семинары Семинары-практикумы Консультации Ситуативное обучение Коллекционирование Досуг, КВН Просмотр видео
<b>5 Формирование</b>	3-5 лет	Сюжетно-ролевая игра	Сюжетно-ролевая	Сюжетно-ролевая игра	Экскурсии,

<p><b>целостной картины мира, расширение кругозора</b></p> <p>– предметное и социальное окружение</p> <p>– ознакомление с природой</p>		<p>Игровые обучающие ситуации</p> <p>Наблюдение</p> <p>Целевые прогулки</p> <p>Игра-экспериментирование</p> <p>Исследовательская деятельность</p> <p>Конструирование</p> <p>Развивающие игры</p> <p>Экскурсии</p> <p>Ситуативный разговор</p> <p>Рассказ</p> <p>Беседы</p> <p>Экологические, досуги, праздники, развлечения</p>	<p>игра</p> <p>Игровые обучающие ситуации</p> <p>Рассматривание</p> <p>Наблюдение</p> <p>Труд в уголке природе</p> <p>Экспериментирование</p> <p>Исследовательская деятельность</p> <p>Конструирование</p> <p>Развивающие игры</p> <p>Экскурсии</p> <p>Рассказ</p> <p>Беседа</p>	<p>Игровые обучающие ситуации</p> <p>Игры с правилами</p> <p>Рассматривание</p> <p>Наблюдение</p> <p>Игра-экспериментирование</p> <p>Исследовательская деятельность</p> <p>Конструирование</p> <p>Развивающие игры</p>	<p>Прогулки</p> <p>Наблюдения</p> <p>Детско-родительские проекты</p> <p>Элементарные опыты и эксперименты</p> <p>Чтение художественной литературы</p> <p>Просмотр фильмов, слайдов</p> <p>Игры</p>
	5-7 лет	<p>Сюжетно-ролевая игра</p> <p>Игровые обучающие ситуации</p> <p>Наблюдение</p> <p>Рассматривание, просмотр фильмов, слайдов</p> <p>Труд в уголке природе,</p>	<p>Сюжетно-ролевая игра</p> <p>Игровые обучающие ситуации</p> <p>Наблюдение</p> <p>Труд в уголке природе, огороде, цветнике</p>	<p>Сюжетно-ролевая игра</p> <p>Игры с правилами</p> <p>Рассматривание</p> <p>Наблюдение</p> <p>Экспериментирование</p> <p>Исследовательская деятельность</p> <p>Конструирование</p>	<p>Экскурсии,</p> <p>Прогулки</p> <p>Наблюдения</p> <p>Детско-родительские проекты</p> <p>Элементарные опыты и эксперименты</p> <p>Чтение</p>

	<p>огороде, цветнике Целевые прогулки Экологические акции Экспериментирование, опыты Моделирование Исследовательская деятельность Комплексные, интегрированные занятия Конструирование Развивающие игры Беседа Рассказ Создание коллекций, музейных экспозиций Проектная деятельность Проблемные ситуации Экологические, досуги, праздники, развлечения</p>	<p>Подкормка птиц Выращивание растений Экспериментирование Исследовательская деятельность Конструирование Развивающие игры Беседа Рассказ Создание коллекций Проектная деятельность Проблемные ситуации</p>	<p>Развивающие игры Моделирование Самостоятельная художественно- речевая деятельность Деятельность в уголке природы</p>	<p>художественной литературы Просмотр фильмов, слайдов Игры</p>
--	---	---	---	---

## ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР

## 1 ЭТАП: 4-5 ЛЕТ

Месяц	Задачи	Развивающая среда		
			Информационно-методическое обеспечение	Методы и приёмы взаимодействия педагога с детьми
Сентябрь	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей коррективировка содержания программы.	1 неделя	Диагностика познавательного развития	Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий
		2 неделя		
	Учить детей упорядочивать фигуры по форме. Развивать умения выявлять свойства предметов. Развивать творчество, мышление, память, воображение, умение классифицировать, обобщать;	3 неделя	«Логические фигуры» (блоки Дьенеша) «Найди все фигуры как эта» « Математика от 3 до 7» З.А.Михайлова. «Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов», СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.;	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Развивать познавательные процессы; Закрепление представлений о форме, цвете; Формировать умения ориентироваться в пространстве; Развивать мелкую моторику рук.	4 неделя	«Геоконт» (игры В.В.Воскобовича) «Красивый ковер» Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт», Сборник ВОИПКРО, 1999	

<b>Октябрь</b>	<p>Формировать процессы мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.</p>	1 неделя	<p>«Геоконт»(2,3) (игры В.В.Воскобовича) «Спортсмены строятся» палочки Кюизенера Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж,2004.</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Способствовать развитию познавательных процессов. Формировать представления о величине, цвете и числах. Формировать навыки счета, понятие «условная мерка».</p>	2 неделя	<p>Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»</p>	
	<p>Способствовать развитию познавательных процессов. Развивать умения анализировать, делать умозаключения. Закреплять представления о цвете. Совершенствовать понятия «короткий», «длинный».</p>	3 неделя	<p>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.</p>	
	<p>Способствовать развитию познавательных процессов, конструктивных умений и навыков. Познакомить детей с приемами складывания цветного квадрата, большие и маленькие.</p>	4 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Двуцветный квадрат»; Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж,2004. Игра «Логические фигуры»</p>	

	<p>Формировать представления о величине, форме, цвете. Развивать мелкую моторику рук.</p>		<p>(блоки Дьенеша) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;</p>	
<b>Ноябрь</b>	<p>Развивать познавательные и творческие способностей. Знакомить детей с эталонами формы и величины. Учить соотносить целое и часть. Развивать пространственные представления и ориентировку в пространстве. Формировать понятия прозрачности и гибкости.</p>	1 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В. «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г.</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Развивать познавательный интерес. Развитие сенсорных, познавательных и творческих способностей. Ознакомление с эталонами формы и величины. Учить соотносить целое и часть. Развитие пространственных представлений и ориентировки в пространстве. Знакомство со свойствами – прозрачность и гибкость.</p>	2 неделя	<p>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.</p>	
	<p>Развивать познавательный интерес, аналитические способности, способности к комбинированию.</p>	3 неделя	<p>«Двухцветный квадрат» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель»,</p>	

	Закреплять представления о цвете и форме.		воронеж,2004. «Логические фигуры» (3,4) (блоки Дьенеша) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;	
	Учить характеризовать признаки определенных фигур при помощи знаков-кодов. Развивать познавательный интерес. Развивать пространственные представления. Развивать конструктивные и комбинаторские способности. Развивать сообразительность, смекалку, находчивость.	4 неделя	«Знаки коды» (блоки Дьенеша) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»; «Двухцветный квадрат» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», воронеж,2004.	
<b>Декабрь</b>	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.	1 неделя	«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.;	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Способствовать развитию познавательного интереса. Упражнять в навыках счета	2 неделя	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;	

	Развивать умение анализировать.		Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»	
	Развивать мелкую моторику руки. Развивать пространственное мышление и творческое воображение. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. Способствовать освоению эталонов формы и величины.	3 неделя	Игры Воскобовича: «Двухцветный квадрат»; Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет («Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В. «Сказка о двухцветном квадрате». Методическая сказка, 2006 г.	
	Развить мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развить мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины.	4 неделя	Игры Воскобовича: «Лого формочки»; Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет. «Кто быстрее соберет гирлянду». Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.	
<b>Январь</b>	Развивать умение ориентироваться на плоскости.	2 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Ларчик»;	Практическая деятельность,



	<p>Упражнять в измерительной деятельности. Закреплять имеющиеся знания детей о цифре их печатном воспроизведении.</p>		<p>Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие. («Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В. «Сказка о двухцветном квадрате». Методическая сказка, 2006 г.</p>	<p>конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать знания детей цветового спектра. Развивать умения ориентироваться на плоскости. Упражнять в измерительной деятельности. Закрепить понятия «высокий», «низкий».</p>	3 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Ларчик»; Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие. «Кораблик Плюх-Плюх» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», воронеж,2004.</p>	
	<p>Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Формировать элементарную алгоритмическую культуры мышления. Развивать способность действовать в уме. Осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.</p>	4 неделя	<p>Блоки Дьенеша; «Найди пару» «Магазин» Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;</p>	
<b>Февраль</b>	Формировать представления о	1 неделя	Палочки Кьюизенера;	Практическая

<p>величине, цвете и числа. Закрепить навыки счета. Развивать измерительные навыки.</p>		<p>Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»</p>	<p>деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
<p>Развить мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развить мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины.</p>	<p>2 неделя</p>	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Чудо- соты»; Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», воронеж,2004. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет («Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.</p>	
<p>Развивать познавательные процессы, ознакомление с сенсорными эталонами форм, цвета и величины; Развивать глазомер. Развивать мелкую моторику рук; Формировать понятия «часть» и «целое».</p>	<p>3 неделя</p>	<p>Игры Воскобовича: «Чудо Цветик» «Лепестки» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет («Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.</p>	
<p>Развивать коммуникативные и конструктивные умения.</p>	<p>4 неделя</p>	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачная цифра»;</p>	

	Продолжать знакомить детей с цифрами их графическим изображением. Развивать пространственные представления и умение ориентироваться в пространстве.		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.	
<b>Март</b>	Развивать познавательные процессы. Закрепление представлений о форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику рук.	1 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Геоконт»; 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.	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Развивать сенсорные и познавательные способностей детей. Способствовать развитию конструктивных умений и навыков. Закрепить представления о форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве, представления о цифрах. Развивать мелкую моторику.	2 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Математические корзинки» «Лепестки» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры» Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.	
	Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать знания детей	3 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Кораблик Плюх-плюх»	

	<p>цветового спектра. Развивать умения ориентироваться на плоскости. Упражнять в измерительной деятельности. Закрепить понятия «высокий», «низкий».</p>		<p>«Лепестки» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;</p>	
	<p>Развивать пространственные представления. Развивать сообразительность, смекалку, находчивость.</p>	4 неделя	<p>Лабиринты; Дидактическая игра «Лабиринты». З.А.Михайлова «Математика от трех до семи». СПб.1995.</p>	
<b>Апрель</b>	<p>Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Формировать элементарную алгоритмическую культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.</p>	1 неделя	<p>Блоки Дьенеша; «Угощение для медвежат» (блоки Дьенеша) «Нарисуй картинку палочками» Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать знания детей цветового спектра. Развивать умения ориентироваться на плоскости. Упражнять в измерительной</p>	2 неделя	<p>Палочки Кьюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн</p>	

	<p>деятельности. Закрепить понятия «высокий», «низкий».</p>		«Страна блоков и палочек»	
	<p>Развитие логическое мышление, воображение, память, диалогическую речь. Развивать мелкую моторику рук. Помочь запомнить образы цифр-персонажей игры.</p>	3 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича «Шнурок- затейник» «Ларчик» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в средней группе д/сада», ТЦ «Учитель», воронеж,2004.</p>	
	<p>Развивать познавательные процессы. Формировать математические представления, развивать координацию движений. Развивать графические навыки: подготовка руки к письму.</p>	4 неделя	<p>Игры Воскобовича: «Игровизор»; 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.</p>	
<b>Май</b>	<p>Выявление конечного уровня развития познавательных процессов у детей 4-5 лет; анализ деятельности за год.</p>	<p>1 неделя</p> <p>2 неделя</p>	<p>Диагностика познавательного развития</p>	<p>Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий</p>

## 2 ЭТАП: 5-6 ЛЕТ

Месяц	Задачи	Развивающая среда		
		Информационно-методическое обеспечение		Методы и приёмы взаимодействия педагога с детьми
Сентябрь	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; коррективировка содержания программы.	1 неделя	Диагностика познавательного развития	Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий
		2 неделя		
	Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику руки. Развивать пространственное мышление и творческое воображение. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. Совершенствовать знания детей об эталонах формы и величины.	3 неделя	Игра В.В.Воскобовича «Двусторонний квадрат» Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Домино» (I) Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая. «Логика и математика для дошкольников».. - СПб.: Детство-Пресс, 1996	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Развивать мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развивать мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины.	4 неделя	Игра В.В.Воскобовича «Чудо- соты» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Домино» (И) Б.Б. Финкельштейн, альбом	

<b>Октябрь</b>	Развивать сенсорные и познавательные способности детей. Способствовать развитию конструктивных умений и навыков. Закрепить представления детей о форме, цвете. Формировать представления о цифрах. Развивать мелкую моторику.	1 неделя	«Давайте вместе поиграем»; 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	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	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.	2 неделя	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;  Превращение квадрата «Конфета» Завязывание шнурков, узлов на толстой верёвке. Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004.	
	Способствовать развитию элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать	3 неделя	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги фигурам выбраться из леса» (I) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;	

	представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.		Игры с палочками Х. Кюизенера (задание 35) Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая. «Логика и математика для дошкольников».. - СПб.: Детство-Пресс, 1996 6, 69	
	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. Формировать представления детей о составе числа из двух меньших, понятие «условная мерка».	4 неделя	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;	
<b>Ноябрь</b>	Развивать мелкую моторику рук, конструктивные способности. Развить мышление и творческое воображение. Закреплять знания эталонов формы и величины.	1 неделя	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;	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Способствовать развитию познавательных процессов, конструктивных умений и	2 неделя	Игра В.В.Воскобовича «Двусторонний квадрат». Игры с палочками Кюизенера.	



<p>навыков.          Поощрять самостоятельность в выборе игры.          Совершенствовать приемы складывания цветного квадрата.          Формировать представления о величине, форме, цвете.          Развивать мелкую моторику рук.</p>		<p>Б.Б. Финкельштейн          «Посудная лавка» детям 5-8 лет.</p>	
<p>Способствовать развитию элементарных алгоритмической культуры мышления.          Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.</p>	<p>3 неделя</p>	<p>«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.</p>	
<p>Закрепить умение устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой.          Формировать понятия: линия - «горизонтальная», «вертикальная».          Совершенствовать умения детей отражать в речи названия цветов радуги.          Формировать представления детей</p>	<p>4 неделя</p>	<p>Игра В.В.Воскобовича          Кораблик «Брызг-брызг»           Палочки Кюизенера;          Б.Б. Финкельштейн          «На золотом крыльце...» Альбом;</p>	

	о составе числа из двух меньших, понятие «условная мерка».			
Декабрь	Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Формировать элементарную алгоритмическую культуры мышления. Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	1 неделя	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.	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Формировать навыки конструирования. Развивать умения анализировать форму предметов, сравнивать их по свойствам. Закреплять представления о величине, форме, цвете фигур. Формировать умения ориентироваться в пространстве.	2 неделя	Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги муравьишкам» (II) Т. М. Бондаренко «Комплексные занятия в старшей группе д/сада», ТЦ «Учитель», Воронеж, 2004. Игра В.В. Воскобовича «Геокоонт» Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геокоонт» Сборник ВОИПКРО, 1999	
	Развивать познавательные процессы. Развивать сенсорные обследовательские способности. Развивать конструктивные умения и навыки.	3 неделя	«Сложи дощечки» -схемы-опоры. Блоки Дьенеша. Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Помоги муравьишкам» (III)	

	<p>Закреплять представления о величине, форме, цвете.          Формировать умения ориентироваться в пространстве.          Развивать мелкую моторику рук.          Формировать символическую функцию сознания.</p>		<p>Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;</p>	
	<p>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.</p>	4 неделя	<p>«Цветные паутинки». «Геокопт». Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геокопт» Сборник ВОИПКРО, 1999          Игры с палочками Х. Кюизенера          Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;</p>	
<b>Январь</b>	<p>Развивать познавательные процессы: овладение мыслительными операциями и действиями.          Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.</p>	2 неделя	<p>Игры Никитина: «Уголки»;          Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику рук.</p>	3 неделя	<p>Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Загадки без слов» (Щ)          Б.Б. Финкельштейн, альбом</p>	

	<p>Знакомить детей с арифметическими знаками «+», «-», «=».</p> <p>Формировать умения решать логические задачи, составлять примеры.</p>		<p>«Давайте вместе поиграем»;</p> <p>Игра В.В.Воскобовича «Магнолик-счетовозик»</p>	
	<p>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».</p>	4 неделя	<p>Игры Воскобовича: «Чудо-соты»;</p> <p>Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Угадай, какая фигура»- Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;</p>	
<b>Февраль</b>	<p>Развивать познавательные и творческие способности. 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.</p>	1 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат»;</p> <p>Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;</p> <p>«Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г.</p> <p>Игры с палочками Х. Кюизенера Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур.</p>	2 неделя	<p>Блоки Дьенеша «Игра с 3-я обручами». «Заполни клетки». З.А.Михайлова «Математика от трех до</p>	

	<p>Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о величине, форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику рук.</p>		семи». СПб.1995.	
	<p>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.</p>	3 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Фонарики» Палочки Кюизенера Игры с палочками Х. Кюизенера Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом;</p>	
	<p>Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки. Развивать графические навыки.</p>	4 неделя	<p>Игры Воскобовича: «Чудо-крестики»; 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.</p>	
<b>Март</b>	<p>Развивать способность к анализируванию и абстрагированию. Развивать умение следовать</p>	1 неделя	<p>Игры Воскобовича: «Геоконт». Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа,</p>

<p>правилам при выполнении цепочки действий. Развивать мелкую моторику рук.</p>		<p>«Геоконт» Сборник ВОИПКРО, 1999 Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Автотрасса» (Ш) Б.Б. Финкельштейн, альбом «Давайте вместе поиграем»;</p>	<p>индивидуальная и групповая формы работы</p>
<p>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.</p>	<p>2 неделя</p>	<p>Игры В.В. Воскобовича «Счетовозик». «Логоформочки»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.</p>	
<p>Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки, способствовать запоминанию образа цифр. Развивать мелкую моторику рук.</p>	<p>3 неделя</p>	<p>Игры Воскобовича «Короблик Брызг - брызг» «Конструктор цифр»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.</p>	
<p>Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую</p>	<p>4 неделя</p>	<p>Палочки Кюизенера Игры с палочками Х. Кюизенера</p>	

	<p>моторику руки. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.</p>		<p>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.</p>	
<b>Апрель</b>	<p>Развивать сенсорные обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур. Развивать конструктивные умения и навыки. Развивать графические навыки.</p>	1 неделя	<p>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</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы</p>
	<p>Учить мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать. Развивать конструктивные и комбинаторские способности. Развивать мелкую моторику рук.</p>	2 неделя	<p>«Кубики для всех»; Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.</p>	
	<p>Способствовать развитию элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. Развивать способность</p>	3 неделя	<p>«Кубики для всех» З. А. Михайлова, Э. Н. Иоффе. « Математика от трёх до шести». - СПб.: Детство-Пресс, 1996; 118</p>	

	действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Формировать представления о величине, цвете и числах.		Игры с палочками Кюизенера. Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.	
	Развивать логическое мышление, воображение, память, диалогическую речь. Развивать мелкую моторику рук. Помочь запомнить образы цифр-персонажей игры.	4 неделя	Игры В.В. Воскобовича: «Ларчик»; Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие.	
<b>Май</b>	Выявление конечного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; анализ деятельности за год.	1 неделя	Диагностика познавательного развития	Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий
		2 неделя		



### 3 ЭТАП: 6-7 ЛЕТ

Месяц	Задачи	Развивающая среда		
		Информационно-методическое обеспечение		Методы и приёмы взаимодействия педагога с детьми
Сентябрь	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 6-7 лет; коррективировка содержания программы.	1 неделя	Диагностика познавательного развития	Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий
		2 неделя		
	Развивать познавательные процессы. Развивать сенсорные обследовательские способности. Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику рук. Формировать символическую функцию сознания.	3 неделя	Развивающая игра: «Логические блоки Дьенеша»- «Цепочка», «Магазин»; З.А.Михайлова «Математика от 3 до 7». Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов/Авт.-сост. З.А.Михайлова и др. СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.; Игры с палочками Кюизенера. Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Совершенствовать процессы логического мышления, внимания, пространственного воображения. Ознакомление с цифрами, их	4 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо - крестики» «Прозрачная цифра»	

	формой; освоение понятий «часть» и «целое». Развивать пространственные представления и умение ориентироваться в пространстве.		Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;	
<b>Октябрь</b>	Ознакомление с цифрами, их формой; освоение понятий «часть» и «целое». Формировать умения решать логические задачи, составлять примеры. Развивать мелкую моторику руки. Развивать умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.	1 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Пять математических корзиночек». Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.; «Ларчик»; Харько Т.Г., Воскобович В.В. «Ларчик». Методическое пособие.	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Закрепить понятия: отрезок, прямая, луч, точка. Развивать способность к анализованию и абстрагированию. Развивать умение следовать правилам при выполнении цепочки действий. Развивать мелкую моторику рук.	2 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Геоконт» Л.А. Паршина «Совместная технология развития умственных и творческих способностей детей с помощью игры «Геоконт» Сборник ВОИПКРО,1999	
	Развивать интерес к игре. Расширять представления о величине, цвете и составе числа. Формировать навыки счета. Развивать умения оперировать	3 неделя	Палочки Кьюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом;	

	«условной меркой» в измерительной деятельности.		Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»; Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.	
	Развивать сенсорные, познавательные и творческие способности. Расширять представления об эталонах формы и величины. Продолжать учить соотносить целое и часть. Развивать пространственные представления детей и умение ориентироваться в пространстве. Закрепление свойств – прозрачность и гибкость.	4 неделя	Игры Воскобовича: «Прозрачный квадрат»; 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.; Воскобович В.В. «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г.	
<b>Ноябрь</b>	Упражнять в пересчитывании и отсчитывании предметов, их условных изображениях (палочки Кюизенера); Упражнять в составлении изображений по карточке и самостоятельно. Способствовать освоению приемов конструирования и алгоритмов предметных форм.	1 неделя	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»; Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Развивать сенсорные	2 неделя	Дидактическая игра	

	<p>обследовательские способности, умения классифицировать и выделять свойства фигур.</p> <p>Развивать конструктивные умения и навыки.</p> <p>Развивать графические навыки.</p>		<p>«Лабиринты»</p> <p>«Монгольская игра»</p>	
	<p>Совершенствовать процессы логического мышления, внимания, пространственного воображения.</p> <p>Ознакомление с цифрами, их формой; освоение понятий «часть» и «целое». Развивать пространственные представления и умение ориентироваться в пространстве.</p>	3 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачная цифра»;</p> <p>Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;</p> <p>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.;</p>	
	<p>Развивать познавательные процессы: овладение мыслительными операциями и действиями.</p> <p>Развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.</p> <p>Развивать мелкую моторику рук.</p>	4 неделя	<p>Головоломки «Колумбово яйцо»;</p> <p>Смоленцева А.А. и др. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. СПб: «Детство –пресс», 2003 г.</p> <p>Игры В.В.Воскобовича: «Шнурок-затейник»</p> <p>Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;</p>	
<b>Декабрь</b>	<p>Развивать познавательные процессы; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их</p>	1 неделя	<p>Блоки Дьенеша;</p> <p>«Математика от 3 до 7».</p> <p>Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов/Авт.-сост.</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа,</p>

<p>абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развивать способность действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.</p>		<p>З.А.Михайлова и др. СПб.: «Детство-пресс», 2010 г.; Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников СПб.: «Детство-пресс», 2004 г.; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»; Б.Б. Финкельштейн «Лепим Нелепицы»; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть»; Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., Харьков Т.Г. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста». Учебно-методическое пособие. 2011 г.</p>	<p>индивидуальная и групповая формы работы</p>
<p>Упражнять в счёте в пределах 10; Закреплять цифры от 0 до 10, порядковый счёт; Упражнять в сравнении предметов по длине и ширине; повторить состав чисел, используя палочки Кюизенера. Формировать умение понимать и выполнять самостоятельно поставленную задачу.</p>	<p>2 неделя</p>	<p>Палочки Кюизенера» - игра «Получи число»; Е.А.Казинцева, «Чему научит клеточка», с.16 Игры В.В.Воскобовича «Математические корзинки» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;</p>	
<p>Развивать сенсорные и познавательные способности. Развивать конструктивные умения</p>	<p>3 неделя</p>	<p>Игры Воскобовича: «Геоконт»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в</p>	

	и навыки. Закреплять представления о форме, цвете. формировать умения ориентироваться в пространстве. Формировать представления о буквах и цифрах. Развивать мелкую моторику. Формировать символическую функцию сознания.		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.	
	Учить мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать. Развивать конструктивные и комбинаторские способностей. Развивать мелкую моторику рук.	4 неделя	Игры Никитина: «Кубики для всех»; Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г Игры Воскобовича:	
<b>Январь</b>	Развивать сенсорные и познавательные способности. Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Формировать представления о буквах и цифрах. Развивать мелкую моторику.	2 неделя	Игры В.В.Воскобовича «Геоконт»; 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.	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы

	<p>Формировать символическую функцию сознания.</p> <p>Учить характеризовать признаки определенных фигур при помощи знаков-кодов.</p> <p>Развивать познавательный интерес.</p> <p>Развивать пространственные представления.</p> <p>Развивать конструктивные и комбинаторские способности.</p>	3 неделя	<p>Головоломки «Пифагор»;</p> <p>Смоленцева А.А. и др. «Математика до школы»: пособие для воспитателей детских садов и родителей. СПб: «Детство –пресс», 2003 г.</p>	
	<p>Упражнять в счёте на слух, на ощупь.</p> <p>Совершенствовать слуховое восприятие; уметь называть соседей числа.</p> <p>Закрепить название геометрических фигур;</p> <p>Упражнять в сравнении предметов по высоте и толщине.</p> <p>Отвечать на вопросы предложениями, правильно согласовывать все слова.</p> <p>Развивать произвольное внимание, самоконтроль.</p>	4 неделя	<p>«Логические блоки Дьенеша» - игра «Два обруча»;</p> <p>Чудесный мешочек с блоками Дьенеша Е.А.Казинцева, с.19), «Чему научит клеточка»</p> <p>«Кораблик Брызг-брызг»</p> <p>Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.</p>	
<b>Февраль</b>	<p>Развивать познавательные процессы. Развивать мелкую моторику рук.</p> <p>Закреплять умение детей</p>	1 неделя	<p>Игры В.В.Воскобовича «Счетовозик».</p> <p>«Логоформочки»;</p> <p>Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в</p>	<p>Практическая деятельность, конструирование, беседа,</p>

<p>оперировать арифметическими знаками «+», «-», «=».</p> <p>Формировать умения решать логические задачи, составлять примеры.</p> <p>Развивать представления о геометрических фигурах.</p>		<p>ДОУ», Воронеж, 2009 г.</p>	<p>индивидуальная и групповая формы работы</p>
<p>Закрепить у детей представление о длине предмета (самая длинная, короче, короткая);</p> <p>Расширять пространственные представления: справа, слева, посередине, состав числа ;</p> <p>Развивать умение мыслить, рассуждать полными предложениями.</p>	<p>2 неделя</p>	<p>Блоки Дьенеша. Палочки Кюизенера.</p> <p>Казинцева Е.А., с.24, «Чему научит клеточка»</p>	
<p>Развивать пространственные представления, сообразительность, смекалку, находчивость.</p>	<p>3 неделя</p>	<p>Лабиринты: Дидактическая игра «Лабиринты».</p>	
<p>Расширять представления о сенсорных эталонах форм, цвета и величины.</p> <p>Развивать глазомер.</p> <p>Развивать мелкую моторику рук.</p> <p>Освоение понятий «часть» и «целое».</p>	<p>4 неделя</p>	<p>Игры Воскобовича: «Чудо-крестики»; «Чудо Цветик» 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</p>	



			возраста 3 – 7 лет («Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.	
<b>Март</b>	Способствовать формированию у детей ориентировки во времени. Закреплять знания цифр. Учить конструировать цифры по схеме и по словесному шифру. Закреплять знания детей о составе числа. Развивать речь, память, мышление, мелкую моторику рук.	1 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Конструктор цифр» «Математические корзинки» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	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.	2 неделя	Игры В.В.Воскобовича «Счетовозик», «Логоформочки»; Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.	
	Способствовать формированию у детей ориентировки во времени. Закреплять знания цифр. Учить конструировать цифры по	3 неделя	Игры В.В.Воскобовича «Конструктор цифр»; «Счетовозик» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в	

	схеме и по словесному шифру. Закреплять знания детей о составе числа. Развивать речь, память, мышление, мелкую моторику рук.		ДОУ», Воронеж, 2009 г.	
	Развивать пространственные представления, сообразительность, смекалку, находчивость.	4 неделя	Головоломки «Сфинкс»; Смоленцева А.А. и др. «Математика до школы»: пособие для воспитателей детских садов и родителей. СПб: «Детство –пресс», 2003 г.	
<b>Апрель</b>	Развивать сенсорные и познавательные способности. Развивать конструктивные умения и навыки. Закреплять представления о форме, цвете. Формировать умения ориентироваться в пространстве. Формировать представления о буквах и цифрах. Развивать мелкую моторику. Формировать символическую функцию сознания.	1 неделя	Игры В.В.Воскобовича «Геоконт»; «Прозрачная цифра» Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.;	Практическая деятельность, конструирование, беседа, индивидуальная и групповая формы работы
	Учить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать. Развивать конструктивные и	2 неделя	«Кубики для всех»; Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г. «Лабиринты»	

	комбинаторские способности. Развивать мелкую моторику рук.			
	Упражнять в счёте в пределах 10; Закреплять цифры от 0 до 10, порядковый счёт; Упражнять в сравнении предметов по длине и ширине; повторить состав чисел, используя палочки Кюизенера. Формировать умение понимать и выполнять самостоятельно поставленную задачу.	3 неделя	Палочки Кюизенера; Б.Б. Финкельштейн «На золотом крыльце...» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» Альбом; Б.Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»; Б.Б. Финкельштейн «Посудная лавка» детям 5-8 лет.	
	Закрепить знания детей о сенсорных эталонах: форма, цвет и величина. Развивать глазомер. Развивать мелкую моторику рук. Совершенствовать знания детей о понятиях «часть» и «целое». Развивать конструктивные и комбинаторские способности.	4 неделя	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-соты»; «Кораблик Брызг-брызг» «Головоломка» Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.	
<b>Май</b>	Выявление конечного уровня развития познавательных процессов у детей 6-7 лет; анализ деятельности за год.	1 неделя	Диагностика познавательного развития	Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий

## **МОНИТОРИНГ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Результативность освоения программы отслеживается на каждом возрастном этапе два раза в год (сентябрь, май) в процессе диагностирования развития познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности 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.

В ходе диагностики оценивается зона ближайшего развития ребенка, которую необходимо превратить 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).

Критерии оценки сформированности познавательного интереса и познавательных действий детей тесно связанные с комплексной Программой развития и воспитания детей в детском саду «Детство» под редакцией Т. И. Бабаевой и других.

Данные о результатах мониторинга заносятся в специальные карты по освоению программы с помощью цветовой гаммы (красный, желтый, зеленый) (Приложение 5). В итоге подсчитывается количество каждого цвета и выводится уровневый показатель (высокий, средний, низкий) (таблица 5).

Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

## КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЕЙ

Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная группа
<b>ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок проявляет интерес к познанию, обследованию незнакомых предметов, их свойствам.</li> <li>✓ Рассматривает, обследует предмет, по-разному действуя с ним по собственной инициативе, активно обсуждает с детьми и взрослым сам процесс и результаты обследования.</li> <li>✓ Любит экспериментировать, организует собственную деятельность по исследованию свойств и качеств предметов и материалов.</li> <li>✓ Способен к целенаправленному наблюдению за объектами в процессе организованного взрослым восприятия и в самостоятельной деятельности.</li> <li>✓ Умеет выполнять сенсорный анализ, выделяя не только наиболее ярко выраженные, но и скрытые в предметах качества и свойства.</li> <li>✓ Понимает слова, обозначающие свойства предметов и способы</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок называет геометрические формы, размеры предметов, находит фигуры, предметы необходимой формы и размера, пользуется эталонами в деятельности по определению формы, размеров окружающих объектов, в рисовании, лепке.</li> <li>✓ Сравнивает предмет с предметом, группу (3—4 предмета) с группой, выделяя при этом 4—6 признаков сходства и отличия; сосчитывает предметы (6—8).</li> <li>✓ Группирует предметы, фигуры по двум-трем свойствам: форма, размер (по длине, ширине, высоте); обобщает по признакам.</li> <li>✓ Выявляет последовательные зависимости величин, объясняет зависимости между элементами ряда (увеличение, уменьшение, порядок следования).</li> <li>✓ Самостоятельно экспериментирует с целью определения неизменности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок проявляет интерес к предметам окружающего мира, пытается установить взаимосвязи между свойствами предмета и его использованием.</li> <li>✓ Владеет системой эталонов, соотносит свойство предмета с эталонным, выделяя сходство и отличие.</li> <li>✓ Может длительно целенаправленно наблюдать за объектами, выделять их проявления, изменения во времени.</li> <li>✓ Осуществляет сенсорный анализ, выделяя в сходных предметах отличие, в разных — сходство.</li> <li>✓ В общении с воспитателем и сверстниками активно использует слова, обозначающие названия эталонов, свойства и качества предметов, действия обследования.</li> <li>✓ Адекватно и детально отражает в рисунках, конструкциях, речевых продуктах свойства и качества</li> </ul>

<p>обследования, верно использует их в своей речи.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Адекватно передает отношение цветов, размеров, форм, пропорции, структуру в изобразительной и конструктивной деятельности.</li> </ul>	<p>количества и размера, объясняет, почему стало больше или меньше.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Применяет известные ему способы действий в новой обстановке — счет, сравнение, упорядочивание, группировку.</li> </ul>	<p>предметов окружающего мира.</p>
<p><b>СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок проявляет интерес к предметам ближайшего окружения, их свойствам, рассматривает, обследует предметы, по-разному действует с ними по предложению взрослого или по собственной инициативе в течение 3—5 минут.</li> <li>✓ С удовольствием включается в деятельность экспериментирования, организованную взрослым, проявляя эмоции радостного удивления и словесную активность в процессе познания свойств и качеств предметов.</li> <li>✓ Способен целенаправленно наблюдать за объектами в процессе организованного восприятия, внимателен к словам взрослого, действует по правилу.</li> <li>✓ Умеет выполнять простейший</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок проявляет интерес к природным объектам, особенностям их жизни, испытывает радость от общения с животными и растениями — как знакомыми, так и новыми для него.</li> <li>✓ Проявляет любознательность: задает разнообразные поисковые вопросы («Почему?», «Зачем?», «Откуда?»), высказывает мнения, делится впечатлениями со взрослыми, сверстниками, стремится отразить их в продуктивной деятельности: лепит, создает поделки из природного материала, рисует животных и растения простыми способами, раскрашивает контурные изображения.</li> <li>✓ С удовольствием включается в поисково-исследовательскую де-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок активен и самостоятелен в использовании освоенных способов познания (сравнения, счета, измерения, упорядочивания) с целью решения практических, проблемных задач, переноса в новые условия.</li> <li>✓ Проявляет интерес к экспериментированию. Способен наметить последовательные шаги развития ситуации, следует цели, выбирает средства.</li> <li>✓ Сосчитывает предметы в пределах 10 и с переходом через десяток, владеет составом чисел из двух меньших. Как правило, запомнил их наизусть.</li> <li>✓ Составляет разные задачи — арифметические, занимательные. Успешно решает логические</li> </ul>

<p>сенсорный анализ, выделяя с помощью взрослого наиболее ярко выраженные в предметах качества и свойства.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Понимает слова, обозначающие свойства предметов и способы обследования, пытается использовать их в своей речи.</li> <li>✓ Стремится адекватно передать отношение цветов, размеров и форм в изобразительной и конструктивной деятельности.</li> </ul>	<p>тельность познания природы как вместе со взрослым, так и самостоятельно, использует разные поисковые действия.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Различает и правильно называет достаточно большое количество растений и животных, может рассказать о них, характеризуя как живые существа.</li> <li>✓ Откликается на предложения взрослого поухаживать за растениями, животными в уголке природы, охотно, вместе с воспитателем, оказывает им посильную помощь.</li> <li>✓ Эмоционально откликается на красоту природы, проявляет сочувствие попавшим в беду, обнаруживает стремление оказывать помощь.</li> </ul>	<p>задачи.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Активно включается в игры на классификацию и сериацию; предлагает варианты; участвует в преобразовательной деятельности, понимает и объясняет неизменность объема количества, массы</li> </ul>
<p><b>НИЗКИЙ УРОВЕНЬ</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Отсутствие интереса у ребенка к исследованию предметов, наблюдению за окружающим.</li> <li>✓ Недостаточно владеет обследовательскими действиями и не учитывает сенсорные признаки</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ У ребенка отсутствует интерес к исследованию новых, незнакомых предметов, он не умеет наблюдать.</li> <li>✓ Не сформированы основные эталонные представления о цвете, форме, величине.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок не хочет наблюдать за объектами окружающего мира, у него отсутствует интерес к играм с геометрическими конструкторами, мозаиками, пазлами, экспериментированию с</li> </ul>

<p>предметов и материалов в практической деятельности.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ребенок испытывает большие трудности в сравнении и группировке предметов по общим признакам, без помощи взрослого не ориентируется на эталон.</li> <li>✓ Не владеет словами, обозначающими основные свойства предметов и обследовательские действия.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Часто неадекватно отображает признаки предметов в продуктивной деятельности.</li> <li>✓ В процессе организованного взрослым обследования и сравнения у ребенка отсутствуют эмоции, его речевая активность низкая.</li> <li>✓ Ребенок называет геометрические фигуры, но форму предметов на основе эталонных представлений определить затрудняется. Ошибается в изображении форм в изодетальности.</li> <li>✓ Затрудняется в сравнении, группировке предметов, часто допускает ошибки.</li> <li>✓ Испытывает затруднения в выполнении игровых действий по алгоритму.</li> </ul>	<p>материалами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Недостаточно сформированы представления о системе эталонов (формы, цвета, пространства, времени, материалов).</li> <li>✓ Ребенок проявляет интерес и активность к сравнению, упорядочиванию, сосчитыванию и другим видам математической деятельности, но отвлекается, теряет интерес, передает свои действия другим детям.</li> <li>✓ Пользуется в практической деятельности геометрическими фигурами, измерением; представление о сохранении количества, величины не сформировано.</li> <li>✓ Интересуется развивающими играми, но затрудняется в решении логических задач, творчества в играх не проявляет.</li> <li>✓ Пользуется числами в пределах 10. Затрудняется назвать состав чисел 7, 8, 9, 10.</li> </ul>
---	---	---



## БИБЛИОГРАФИЯ

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

17. 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.
18. Т. М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.

### **ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ**

1. Развивающие игры В. Воскобовича

[http://stoschet.ucoz.ru/publ/konspekty\\_zanjatij\\_po\\_matematike\\_v\\_detskom\\_sadu/logicheskie\\_bloki\\_dienesha/6](http://stoschet.ucoz.ru/publ/konspekty_zanjatij_po_matematike_v_detskom_sadu/logicheskie_bloki_dienesha/6)

2. Методические рекомендации по использованию дидактических игр с логическими фигурами (Блоки Дьенеша)

[http://ippk.arkhedu.ru/catalog/index.php?ELEMENT\\_ID=13114](http://ippk.arkhedu.ru/catalog/index.php?ELEMENT_ID=13114)

3. Работа с палочками Х. Кюизенера

<http://www.maaam.ru/detskijasad/zanjatie-vo-vtoroi-mladshei-grupe-s-ispolzovaniem-palochek-kyuizenera-i-blokov-denesha-krasnaja-shapochka-na-novyi-lad.html>

## **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 «Шнуре-затейнике» - 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.

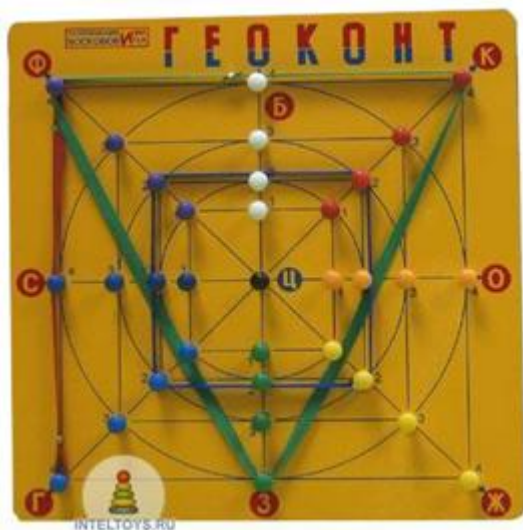
4. Универсальность по отношению к программам «Детство», «Развитие», «Радуга»... Как показала практика, игры прекрасно вписались в эти и другие программы образовательных учреждений.

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*

«Геокоонт». В народе ее называют «дощечкой с гвоздиками». Действительно, на фанерном игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые в сказке «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» называются «серебряными». На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка-проежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели (на игровое поле «Геокоонта», 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 крылами, 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, ковролина, 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 – Незримка Всюсь, 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 слог. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова. Всего в комплекте 12 кубиков, 12 теремков - очень компактная, удобная конструкция.

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

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

Игровое пособие «Теремки» можно использовать как с дошкольниками,



так и со школьниками.

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

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

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

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

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

### **Дома с мамой и папой**

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

Можно ли играть в наши игры без сказок Фиолетового Леса? Конечно, можно. Придумайте свой способ привлечь внимание ребенка к игре, свою сказку. Тут, как ни крути, без Вас, взрослого, не обойтись. Если, конечно, речь, идет о развитии, а не времяпровождении.

«Ромашка», «Яблонька», «Парусник», «Снеговик», «Счетовозик», «Логоформочки 3», «Логоформочки 5» - игры 2004 года - ориентированы и на родителей. Надеемся в 2005 году выпустить «родительский» вариант технологии «Сказочные лабиринты игры».

## Приложение 2

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

Набор «Давайте вместе поиграем» содержит:

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

2 комплекта карточек с символами свойств

1 комплект логических кубиков.

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

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

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

### «Логические фигуры»

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

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

ознакомлении детей с эталонами форм

обучении действиям с эталонами

развитии восприятия, памяти, внимания, воображения

развитии способности к логическим операциям и т. д.

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

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

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

Материал: логические фигуры.

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

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

Карточки с символами свойств.

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

### **Игра «Найди пару»**

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

Цель: Ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

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

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

### **«Логические кубики»**

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

Педагогические возможности материала: Логические кубики, как и карточки - символы помогут придумать с детьми разнообразные игры, а эти игры, в свою очередь будут полезны для овладения действиями замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Логические кубики

используют в комплекте с блоками Дьенеша и логическими фигурами. Своеобразие логических кубиков - возможность «случайного» выбора свойств (подбрасыванием кубика), а это всегда нравится детям.

Варианты игр с логическими кубиками и блоками Дьенеша

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

**«Угощение для медвежат».**

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

Цель игры:

развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам

понимание слов: «разные», «одинаковые»

подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей

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

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

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх

Ребенок вынимает из стопки любую карточку

Находит «печенье» с таким же свойством

Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством

Угощает мишку

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

В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша.

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых.

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

### **«Художники».**

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

Цель игры:

развитие умения анализировать форму предметов

развитие умения сравнивать по их свойствам

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

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

### **«Магазин».**

Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические фигуры.

Цель игры:

развитие умения выявлять и абстрагировать свойства

развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 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 некруглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступить к строительству. Приветствуются самые смелые проекты. Самые смелые могут приступить 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 человечка, на деталь, обозначенную цифрой 2.

### Игры с палочками Кюизенера

Бельгийский учитель начальной школы **Джордж Кюизенер (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 Кюизенер 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, предназначены 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.

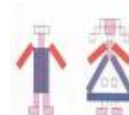
*На начальном этапе занятий палочки Кюизенера* используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

*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".

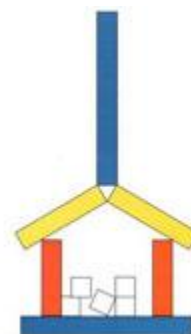
48. "Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон".

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.

### Решение образовательных задач через развивающие игры.

Условные обозначения:



Решение образовательных задач в полном объеме



Решение образовательных задач частично



Решение образовательных задач минимум

Математическое развитие 4-5 лет		Геоконг /конструктор/	Геовизор	Квадрат Воскобовича /двуцветный/	Квадрат Воскобовича /четырёхцветный/	Прозрачный квадрат	Прозрачна я цифра	Математические корзинки	Чудо -крестики	Чудо -согы	Чудо - цветик	Лабиринты цифр /игровизор/	Забавные цифры /ларчик/	Разноцветные веревочки	Эталоны форм /Фонарики /	Конструктор цифр	Шнур -затейник	Кораблик Брызг-брызг
Свойства	ЦВЕТ	●		●	●	●	●		●	●	●		●	●		●	●	●
	ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал) СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ (сторона, угол, их количество)	●	●	●	●	●			●	●				●	●		●	

	ВЕЛИЧИНА	●	●	●	●	●			●	●		●		●	●		●	●
	СВЯЗИ между изменениями основания классификации и количеством полученных групп, объектов в них					●	●		●	●				●	●			●
	ЛОГИЧЕСКИЕ СВЯЗИ между группами форм (общее и различное в группах фигур круглой, квадратной, треугольной формы)	●	●	●	●	●			●	●				●			●	●
Отношения	ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ	●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●		●	●	●
	КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ (отношение групп предметов по количеству, равенство и неравенство их, выраженное числами; последовательное увеличение или уменьшение количества предметов)					●	●	●	●	●	●				●	●		●
	Понимание того, что ПРЕДМЕТ СОСТОИТ ИЗ ЧАСТЕЙ			●	●	●	●		●	●	●			●	●	●		●
Числа и цифры	ОБОЗНАЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ЧИСЛОМ И ЦИФРОЙ в пределе 5-10. Количественное значение числа.			●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
	СВЯЗИ между числом, цифрой и количеством (чем больше предметов, тем большим числом они)		●	●	●	●	●	●	●	●	●		●		●	●		●

	обозначаются)																		
	НЕЗАВИСИМОСТЬ количества числа предметов от их расположения в пространстве и сгруппированности					●	●	●	●	●	●	●							●
Алгоритм	Обозначение ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ И ЭТАПНОСТИ действия			●		●			●	●	●							●	●
Математическое развитие 5-6 лет		Геоконт /конструктор/	Геовизор	Квадрат Воскобовича /двуцветный/	Квадрат Воскобовича /четырёхцветный/	Прозрачный квадрат	Прозрачна я цифра	Математические корзинки	Чудо -крестики	Чудо -соты	Чудо - цветок	Лабиринты цифр /игровизор/	Забавные цифры /ларчик/	Разноцветные веревочки	Эталоны форм /Фонарики /	Конструктор цифр	Шнур -затейник	Кораблик Брызг-брызг	
Игры, пособия: Образовательные задачи:																			
Свойства	ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ(круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, трапеция)	●	●	●	●	●			●	●			●	●			●		
	СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР (сторона, угол, вершины). Связи и зависимости между группами фигур по количеству углов, сторон	●	●	●	●	●			●	●			●	●			●		

	ОБОБЩЕННЫЕ ПОНЯТИЯ «ЧЕТЫРЕХУГОЛЬНИК», «ТРЕУГОЛЬНИК»	●	●	●	●	●			●	●				●				
Отношения	ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ	●	●	●	●	●	●		●	●	●			●		●	●	●
	ПЛАН КАК УМЕНЬШЕННОЕ, СМОДЕЛИРОВАННОЕ ОТНОШЕНИЕ МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ	●	●			●			●	●	●			●			●	●
	ИЗМЕНЕНИЕ ОСНОВАНИЯ КЛАССИФИКАЦИЯ КОЛИЧЕСТВА ГРУПП, ИХ СВОЙСТВА, ЧИСЛО ПРЕДМЕТОВ В НИХ					●	●		●	●	●			●	●			●
Числа и цифры	ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ЧИСЛАМИ. Отношения зависимости части и целого (целое больше части, часть меньше целого)	●	●	●	●	●	●		●	●	●	●		●			●	●
	КОЛИЧЕСТВЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ ЧИСЛА, ПОЛУЧАЕМОГО В РЕЗУЛЬТАТЕ СОСЧИТЫВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ, ЧАСТЕЙ, ДОЛЕЙ.			●	●	●	●		●	●	●	●				●		●
	ЦИФРЫ ОТ 0 ДО 9	●	●				●	●				●						●
	СОСТАВ ЧИСЛА ИЗ ЕДИНИЦ					●		●			●							●
	СВЯЗИ и зависимости между числами, отношения чисел (больше, меньше на 1,2)										●	●						●
	СОХРАНЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА: неизменность					●	●	●			●	●	●				●	

	величины числа в результате переключивания, изменения способов размещения объектов в пространстве																		
<b>Алгоритм</b>	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ выполнения игровых действий. Обнаружение логических связей между последовательными этапами какого-либо действия	●	●	●	●				●	●	●						●	●	●
<b>Математическое развитие 6-7 лет</b>		<b>Игры, пособия: Образовательные задачи:</b>	Геоконт /конструктор/	Геовизор	Квадрат Воскобовича /двуцветный/	Квадрат Воскобовича /четырёхцветный/	Прозрачный квадрат	Прозрачна я цифра	Математические корзинки	Чудо -крестики	Чудо -соты	Чудо - цветик	Лабиринты цифр /игровизор/	Забавные цифры /ларчик/	Разноцветные веревочки	Эталоны форм /Фонарики /	Конструктор цифр	Шнур -затейник	Кораблик Брызг-брызг
			Геометрические фигуры (внешняя и внутренняя область фигуры), линия, отрезок, луч	●	●	●	●	●			●	●			●	●			●
		ОБОБЩЕННОЕ ПОНЯТИЕ «МНОГОУГОЛЬНИК»	●	●	●	●	●			●	●				●			●	
		ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ОДНИХ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР В ДРУГИЕ	●	●	●	●	●				●				●			●	
<b>Отношения</b>	СЕРИАЦИЯ по количеству, цвету, размеру					●										●		●	

	ОТНОШЕНИЕ ЦЕЛОГО И ЧАСТИ при делении на 2,3,4,5,и более частей (чем больше частей, тем меньше каждая часть, и наоборот; равенство частей целого между собой; чем больше предмет, тем больше одинаковых предметов он включает)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ на плане, схеме.	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ в натуральном ряду чисел. Место числа среди других чисел ряда.						●	●		●	●	●			●		●
Числа и цифры	СОСТАВ ЧИСЕЛ ИЗ 2-Х МЕНЬШИХ							●			●						●
	СЛОЖЕНИЕ И ВЫЧИТАНИЕ ЧИСЕЛ							●			●						●
	СОСТАВ ЧИСЕЛ ВТОРОГО ДЕСЯТКА							●									
	НЕИЗМЕННОСТЬ ЧИСЛА, ВЕЛИЧИНЫ при условии различий в суммировании					●		●		●	●						●
	Связь изменения и неизменности числа в зависимости от расположения предметов					●	●	●	●			●					

Алгоритм	Выполнение действий по знаковым обозначениям, определение последовательности действий; «чтение схемы», способа и пути выполнения действий	●	●	●	●	●	●		●	●	●				●	●	●	●
----------	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	--	--	--	---	---	---	---



**КАРТА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ДЕТЬМИ 4-5 ЛЕТ**

Дата проведения: \_\_\_\_\_  
 Группа: \_\_\_\_\_  
 Воспитатели: \_\_\_\_\_

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





## КАРТА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ДЕТЬМИ 5-6 ЛЕТ

Дата проведения: \_\_\_\_\_

Группа: \_\_\_\_\_

Воспитатели: \_\_\_\_\_

КОМПОНЕНТЫ	форма	Фамилия, имя ребенка																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
<b>Сенсорное развитие</b>																											
различает и 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																										
<b>Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности</b>																											
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																										





## КАРТА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ДЕТЬМИ 6-7 ЛЕТ

Дата проведения: \_\_\_\_\_

Группа: \_\_\_\_\_

Воспитатели: \_\_\_\_\_

КОМПОНЕНТЫ	форма	Фамилия, имя ребенка																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
<b>Сенсорное развитие</b>																											
различает качества предметов (величина, форма, строение, положение в пространстве, цвет и т.п.)	П/П																										
обследует предметы с помощью системы сенсорных эталонов и перцептивных действий	П/П																										
классифицирует и группирует предметы по общим качествам и характерным деталям	П/П																										
<b>Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструкторской) деятельности</b>																											
способен соотносить конструкцию предмета с его назначением	П/П																										
самостоятельно отбирает необходимые для постройки детали и использует их с учетом их конструктивных свойств	П/П																										







