

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 45 «УЛЫБКА»  
(МАДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 45 «УЛЫБКА»)

**ПРИНЯТА**

на заседании Педагогического совета  
МАДОУ «Детский сад №45 «Улыбка»  
Протокол № 3  
«29» марта 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНА**

Заведующий  
МАДОУ «Детский сад № 45 «Улыбка»  
\_\_\_\_\_ Н.И. Ведерникова  
«01» апреля 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**Курс «СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»**

(технология В.В.Воскобовича)

Направленность:

социально-педагогическая

Возраст воспитанников 5-6 лет

Срок реализации программы

01.10.2024-30.04.2025гг.

Автор: воспитатель

Бийарсланова Зульфия Надырсултановна

г. Норильск

## СОДЕРЖАНИЕ

| № п\п  |  | стр |
|--|--|-----|
| <b>Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»</b>       |  |     |
| 1  | Пояснительная записка                      | 3   |
| 2  | Цели и задачи реализации программы         | 5   |
| 3  | Содержание программы                       | 6   |
| 4  | Учебный план                               | 8   |
| 5  | Содержание учебного плана Программы        | 15  |
| 6  | Планируемые результаты                     | 17  |
| <b>Раздел 2. «Комплекс организационно- педагогических условий»</b> |  |     |
| 7  | Календарный учебный график                 | 19  |
| 8  | Условия реализации программы               | 19  |
| 9  | Мониторинг успешности реализации Программы | 20  |
| 10   | Методическое обеспечение                   | 20  |
| 11   | Кадровое обеспечение                       | 23  |
| 12   | Литературы                                 | 21  |
| 13   | Приложение                                 | 22  |

## 1. Пояснительная записка

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы

- интеллектуально
- творческого развития дошкольников.

Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

«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. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

### *Адресат программы*

Настоящая программа разработана с учетом возрастных и психофизических особенностей детей 5-6 лет.

Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами детей и их родителей.

**Срок реализации программы:** 7 месяцев

**Наполняемость группы:** до 10 человек.

**Периодичность занятий:** занятия проводятся два раза в неделю по 25 минут.

**Количество учебных часов в неделю:** 2 учебных часа.

**Количество учебных часов в месяц:** 8 учебных часов.

**Программа реализуется** на русском языке в очной форме

**Вид детской группы** – группа постоянного состава.

**Набор детей** – свободный.

Уровень подготовки детей при приеме в группу следующий: нормотипичное общее развитие; интерес ребенка.

| Группа                   | Продолжительность мероприятия (занятия) | Периодичность в неделю | Количество учебных недель | Кол-во часов в год |
|--------------------------|---|------------------------|---------------------------|--------------------|
| Группа для детей 5-6 лет | 25 минут                                | 2 раза в неделю        | 28                        | 56                 |

Допускается вариативность продолжительности курса на любом году обучения, которую необходимо обосновать и перечислить все предлагаемые варианты

### **Учет возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей и интересов деятельности.**

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает чувство удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо.

Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых.

К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях.

К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения - ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п.

Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей.

Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 5-6 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия.

Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль.

Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений.

Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий.

Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из

природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

### **Актуальность программы дополнительного образования**

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок 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 периодам – школьного детства.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

## **2. Цели и задачи реализации программы**

**Цель программы:** Развитие логико - математических способностей у детей 5-6 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

### **Задачи:**

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

## **3. Содержание программы**

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

**Сюжет** — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления.

Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

**Игровые действия** — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

**Игровые роли** выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Для реализации содержания программы создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами- цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича», они отличаются рядом особенностей.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

### **1. Многофункциональность.**

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

### **Широкий возрастной диапазон участников игр**

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

### **Сказочная «огранка»**

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

### **2.Творческий потенциал.**

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

### **3.Конструктивные элементы.**

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнурозатейнике» - шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

**Первая группа** — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

**Вторая группа** — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

**Третья группа** — это игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»),

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

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора- рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например, умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки.

Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям 5-6 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например, сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой.

Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Программа «Сказки Фиолетового Леса» разработана с учетом ФОП ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

#### 4. Учебно-тематический план

| № п/п          | Количество часов |        |          | Название раздела, темы   | Формы аттестации/ контроля         |
|----------------|------------------|--------|----------|--|------------------------------------|
|                | Всего            | Теория | Практика |  |                                    |
| <b>ОКТАБРЬ</b> |                  |        |          |  |                                    |
|                | 2                | 1,5    | 0,5      | <p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты» (стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса»)</p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»;</li> <li>• упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по порядку.</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»;</li> <li>• формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать</p>  | Выполнение контрольных упражнений. |
|                | 2                | 1,5    | 0,5      | <p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты» (стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса»)</p>   | <u>Закрепление</u>                 |
|                | 2                | 1      | 1        | <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами;</li> <li>• учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов.</li> <li>• учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат»</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать пространственные представления (слева – справа, сверху – внизу);</li> <li>• развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы;</li> <li>• формировать умения анализировать, сравнивать.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.</li> </ul>   | Выполнение контрольных упражнений  |
|                |                  |        |          | <p><u>Тема</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)</p>  | <u>Закрепление</u>                 |
|                | 2                | 1      | 1        | <p><u>Тема</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»</p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его;</li> <li>• пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое).</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий;</li> <li>• продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память.</li> </ul> <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать навыки саморефлексии;</li> </ul> <p>воспитывать нравственные и волевые качества</p> | Выполнение контрольных упражнений  |
| <b>НОЯБРЬ</b>  |                  |        |          |  |                                    |

|                |   |     |     |   |                                   |
|----------------|---|-----|-----|---|-----------------------------------|
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»   | <u>Закрепление</u>                |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина)<br><u>Развивающие:</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»;</li> <li>упражнять в конструировании фигур по схемам.</li> </ul> <u>Воспитательные:</u><br>формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.  | Выполнение контрольных упражнений |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина)  | <u>Закрепление</u>                |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик») стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»<br><u>Обучающие:</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.)</li> <li>продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик».</li> </ul> <u>Развивающие:</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию;</li> <li>развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк».</li> </ul> <u>Воспитательные:</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.</li> </ul>   | Выполнение контрольных упражнений |
| <b>ДЕКАБРЬ</b> |   |     |     |   |                                   |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик») стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»   | <u>Закрепление</u>                |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») (стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)<br><u>Обучающие:</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена;</li> <li>учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика.</li> </ul> <u>Развивающие:</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>упражнять в количественном счете, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»;</li> <li>развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);</li> <li>продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений.</li> </ul> <u>Воспитательные:</u><br>приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе | Выполнение контрольных упражнений |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | Тема «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») (стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)  | <u>Закрепление</u>                |

|               |   |     |     |   |                                   |
|---------------|---|-----|-----|---|-----------------------------------|
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат») <i>Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»</i></p> <p><u>Обучающие:</u><br/>учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу.</p> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</li> <li>• развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитывать интерес к конструктивной деятельности; воспитывать наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах.</li> </ul> | •                                 |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокопт») <i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i></p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомить детей с новой игрой «Геокопт», ее персонажами: Паук Юк и паучата.</li> <li>• продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геокопт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы;</li> <li>• побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.</li> </ul>  | Выполнение контрольных упражнений |
| <b>ЯНВАРЬ</b> |   |     |     |   |                                   |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокопт») <i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>   | <u>Закрепление</u>                |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик») <i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i></p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо».</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов;</li> <li>• развитие пространственного и логического мышления, воображения;</li> <li>• активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения».</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u><br/>воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.</p>  | Выполнение контрольных упражнений |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик») <i>стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>   | <u>Закрепление</u>                |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный) <i>стр. 23 «Сказки Фиолетового леса»</i></p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины);</li> </ul>   | Выполнение контрольных упражнений |

|                |   |     |     |   |                                   |
|----------------|---|-----|-----|---|-----------------------------------|
|                |   |     |     | <ul style="list-style-type: none"> <li>учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий.</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей,</li> <li>продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление;</li> <li>формировать планирующую функцию речи.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы.</p>  |                                   |
| <b>ФЕВРАЛЬ</b> |   |     |     |   |                                   |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича») (двухцветный)<br/>стр. 23 «Сказки Фиолетового леса»</p>   | <u>Закрепление</u>                |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>закреплять представления о транспорте, его видах;</li> <li>упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты».</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения;</li> <li>тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука).</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.</p>  | Выполнение контрольных упражнений |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</p>  | <u>Закрепление</u>                |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») стр. 27 «Сказки Фиолетового леса»</p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер);</li> <li>продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не».</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих;</li> <li>продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.</p> | Выполнение контрольных упражнений |
| <b>МАРТ</b>    |   |     |     |   |                                   |
| 4              |   |     |     |   |                                   |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») стр. 27 «Сказки Фиолетового леса»</p>   | <u>Закрепление</u>                |
|                | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме;</li> <li>закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать</li> </ul>   | Выполнение контрольных упражнений |

|               |   |     |     |   |                                   |
|---------------|---|-----|-----|---|-----------------------------------|
|               |   |     |     | <p>числа цифрами, аргументировать свой выбор.</p> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу;</li> <li>формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).</p>  |                                   |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p> <p><i>Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>  | <u>Закрепление</u>                |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки»)</p> <p><i>3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)»</i></p> <p><i>4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)»</i></p> <p><i>«Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</i></p>   | <u>Закрепление</u>                |
| <b>АПРЕЛЬ</b> |   |     |     |   |                                   |
| 4             | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»)</p> <p><i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i></p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета.</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»;</li> <li>тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука».</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.</p>  | Выполнение контрольных упражнений |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»)</p> <p><i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>   | <u>Закрепление</u>                |
|               |   |     |     | <p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат»)</p> <p><i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i></p> <p><i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p> <p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>познакомить с новой игрой «Танграм»;</li> <li>учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1;</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения);</li> <li>упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор;</li> <li>упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.</p> | Выполнение контрольных упражнений |
|               | 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат»)</p> <p><i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i></p> <p><i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p>  | <u>Закрепление</u>                |

|   |     |     |   |                                   |
|---|-----|-----|---|-----------------------------------|
| 2 | 0,5 | 1,5 | <p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки»<br/> 3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)»<br/> 4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)»<br/> «Методика ознакомления с игрой»<br/> (распечатка)<br/> <u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба;</li> <li>• упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении.</li> </ul> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения;</li> <li>• развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо);</li> <li>• закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист.</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u><br/> формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми.</p> | Выполнение контрольных упражнений |
|---|-----|-----|---|-----------------------------------|

## 5. Содержание учебного плана Программы

### Первый этап освоения игр.

Для детей младшей и средней группы применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

### Второй этап освоения игр.

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

### Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки», «Волшебная восьмерка», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геоконт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

### **Примерная структура занятий:**

1. Пальчиковая гимнастика.
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

| Игры           | Цель  |
|----------------|---|
| 1. «Цифроцирк» | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.</li> <li>• Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.</li> <li>• Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.</li> <li>• Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</li> <li>• Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.</li> </ul>   |
| 2. «Чудо-соты» | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.</li> <li>• Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.</li> <li>• Развитие познавательных и творческих способностей, совершенствование процессов логического мышления.</li> <li>• Знакомство с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
| 3. «Кораблик Плюх-Плюх»                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Совершенствование интеллекта.</li> <li>• Тренировка мелкой моторики рук.</li> <li>• Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа.</li> <li>• Развитие умений решать логико-математических задач.</li> </ul>  |
| 4. «Чудо-цветик»                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей).</li> <li>• Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу.</li> <li>• Формирование умения анализировать, сравнивать.</li> <li>• Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей.</li> <li>• Развитие мелкой моторики рук.</li> </ul>  |
| 5. «Прозрачный квадрат»                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.</li> <li>• Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения.</li> <li>• Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность.</li> <li>• Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры, созданию образов объектов по собственному замыслу.</li> </ul>  |
| 6. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.</li> <li>• Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур, алгоритмов сложения предметных форм.</li> <li>• Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур.</li> <li>• Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</li> </ul>   |
| 7.Эталон цвета «Лепестки»              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом.</li> <li>• Формирование умения отсчитывать нужное количество и определять порядковый номер.</li> <li>• Знакомство с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между).</li> <li>• Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.</li> </ul>  |
| 8. «Прозрачная цифра»                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность.</li> <li>• Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок.</li> <li>• Усвоение знаний о том, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами.</li> <li>• Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти.</li> <li>• Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.</li> <li>• Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.</li> </ul> |
| 9. «Сложи узор»                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие способности к анализу и синтезу, к комбинированию.</li> <li>• Развитие образного и пространственного мышления, конструктивных и художественных способностей, внимания и фантазии.</li> </ul>   |
| 10. «Геовизор»                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие интеллектуальной сферы.</li> <li>• Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач.</li> <li>• Развитие внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук.</li> <li>• Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.</li> </ul>  |
| 11.«Игровизор»                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений, знакомство с предметным и природным миром.</li> <li>• Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать разнообразные фигуры.</li> <li>• Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. Готовить детей к простейшему программированию.</li> </ul>   |

|   |  |
|---|--|
| 12. «Шнур-затейник»   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения.</li> <li>• Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.</li> </ul>  |
| 13. «Колумбово яйцо»  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие сенсорных способностей у детей, пространственных представлений, образного и логического мышления, смекалки и сообразительности.</li> <li>• Овладение практическими и умственными действиями, направленными на анализ сложной формы и воссоздание ее из частей на основе восприятия и сформированного представления.</li> <li>• Формирование привычки к умственному труду.</li> </ul>   |
| 14. «Геоконт»   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развитие сенсорных и познавательных способностей, умения называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, освоение цветов радуги.</li> <li>• Развитие умения самостоятельно создавать образцы объектов.</li> </ul>   |
| 15. «Танграм»   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование практической деятельности по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта.</li> <li>• Закрепление знаний о геометрических фигурах, их свойствах, отличительных признаках через обследование формы зрительным и осязательно-двигательным путем.</li> <li>• Развитие умения анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.</li> </ul> |
| 16. «Волшебные символы» (пособие М.В.Кралина «Логика»: Изд-во «У – Фактория» Екатеринбург; 1988 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство с системой знаков для обозначения признаков предметов.</li> <li>• Развитие мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, сериации, отрицания, обобщения и ограничения.</li> <li>• Развитие сообразительности, находчивости, внимательности и настойчивости.</li> <li>• Обучение умению строить простые модели логических отношений между понятиями.</li> <li>• Развитие речи, умение объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор.</li> </ul>                              |
| 17. «Счетные палочки»   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование тонких движений пальцев рук, подготовка руки к письму.</li> <li>• Закрепление навыков счета и отсчета, соотношений числа и количества.</li> <li>• Формирование математических представлений о геометрических фигурах (угол, сторона, вершина), понятий «узкий» и «широкий», «длинный» и «короткий».</li> <li>• Развитие воображения, сенсорного восприятия, внимательности, логического мышления, понимания последовательностей.</li> </ul>                                      |

## 6. Планируемые результаты освоения дополнительной программы

- Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20
- Соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной
- действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки.
- Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.
- Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.
- Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать.
- Трансформирует геометрические фигуры.
- Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.
- Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки- неделя, неделя – месяце, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже.
- Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.

По завершению изучения программы дети имеют представления о следующих компетенциях:

1. Пространственная компетенция (Дети должны развивать о пространстве и его свойствах. Они должны научиться ориентироваться в пространстве, определять положения объектов вверху, внизу, слева, справа.)

2. Логическая компетенция (Дети должны развивать логическое мышление и умение решать логические задачи)

3. Математическая речь (Дети должны развивать умения выражать мысли и идеи на математическом языке. Они должны научиться использовать математическую терминологию, объяснять свои решения и аргументировать свои действия).

4. Творческая компетенция (Дети должны развивать творческое мышление и умение находить нестандартные решения задач. Они должны научиться использовать разные стратегии и подходы, экспериментировать и искать новые способы решения, а также предлагать свои собственные идеи и решения).

Формирование этих компетенций в процессе математического образования дошкольников позволяет развивать их интеллектуальные способности, логическое мышление, пространственное воображение и творческий потенциал, что является важной основой для успешного обучения в дальнейшем.

#### **Целевые ориентиры:**

- различают, называют геометрические фигуры, составляют плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- используют приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливают закономерность;
- ориентируются в пространстве и на плоскости;
- повышена степень активности в самостоятельной деятельности;
- высказывают суждения, доказательства, объясняют свою позицию, выражают свое мнение.

Мониторинг проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 5-6 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

1. Развитие мелкой моторики, восприятие формы, цвета.
2. Формирование конструктивного мышления дошкольников

## **II. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **7. Календарный учебный график**

- количество учебных недель;
- количество учебных дней;
- экскурсионные и выездные занятия/сессии;
- даты начала и окончания занятий по программе, учебных периодов/этапов, модулей и др.

#### **Примерное оформление календарного учебного графика.**

| <b>Год обучения</b> | <b>Дата начала занятий</b> | <b>Дата окончания занятий</b> | <b>Количество во учебных недель</b> | <b>Количество во учебных часов</b> | <b>Режим занятий</b> |
|---------------------|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------|
| 2024-2025           | 01.10.24                   | 30.04.25                      | 28                                  | 56                                 | понедельник-четверг  |

### **8. Условия реализации программы**

Материально - техническое обеспечение Программы соответствует требованиям СанПиН, ФОП ДО.

Для реализации программы, предусмотрен оборудованный кабинет «Фиолетовая комната» – это «интеллектуально-игровой центр», «населенный» персонажами сказок-инструкций к развивающим играм В. Воскобовича. «Фиолетовый лес» – это своего рода виртуальный, несуществующий мир, сказки которого и начинают каждое новое занятие. Сказка вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Вместе с Малышом Гео дети постигают

азы математики и конструирования, учатся находить интересные, нестандартные решения простых, на первый взгляд, задач, знакомятся с буквами и учатся читать. Рядом с юными исследователями Фиолетового леса всегда мудрый Ворон Метр, который не только каждый раз придумывает для них новые трудные испытания, но и каждый раз непременно сам помогает их преодолеть. На волшебном озере Айс, где живет Золотая рыбка, наши путешественники знакомятся с летающими льдинками и учатся конструировать из них разных животных. В Фиолетовом лесу есть Буквоцирк и Цифроцирк, в которых свои фокусы с дрессированными буквами и цифрами показывает Филимон Коттерфильд.

Комната предназначена для построения детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Раннее интеллектуально-творческое развитие дошкольников. На каждого ребенка комплект всех, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним.

Игровые пособия «Фиолетовой комнаты»: Геоконт, «Квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики», "Кораблик «Брызг – брызг», «Математические корзинки», «Забавные буквы», «Теремки Воскобовича», Развивающая игра «Коврограф», «Чудо цветик», «Чудо соты», «Прозрачный квадрат», «Шнур затейник», «Фиолетовый лес», «Фонарики», «Танграм», «Игровизор», Эталоны цвета «Лепестки», «Кораблик Плюх-Плюх», «Цифроцирк», «Кораблик Брызг-Брызг», «Волшебная восьмерка», «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка», «Лабиринты букв», все персонажи среднего и малого размера.

Предоставляемая услуга осуществляется педагогом, имеющим сертификат «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста (в объеме 24 часа).

## 9. Мониторинг успешности реализации Программы

**Цель:** Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

1. На основе наблюдения за ребенком в самостоятельных играх, совместных с педагогом и в организованных видах деятельности.

В процессе наблюдения за ребенком выявляются основные представления, умения, инициативные и речевые проявления. Далее представлены две диагностические карты в одной даны показатели исходной диагностики, которая проводится методом наблюдения в октябре, в другой - показатели итоговой диагностики, которая проводится в конце апреля.

Воспитатели по результатам наблюдений за детьми и записей относительно каждого ребенка, на основе анализа полученных данных выявляют уровни освоенности ими логико-математических представлений и умений.

Сформулированные по результатам диагностики выводы являются средством совершенствования качества развития и обучения детей.

### Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения программы

| Объект педагогической диагностики (мониторинга) | Формы и методы педагогической диагностики | Периодичность проведения педагогической диагностики | Длительность проведения педагогической диагностики | Сроки проведения педагогической диагностики |
|---|---|---|--|---|
| Индивидуальные достижения детей                 | Наблюдение                                | 2 раза в год  | 2 занятия  | октябрь<br>апрель                           |

## 10. Методическое обеспечение

### *Особенности организации образовательного процесса*

При подборе форм, методов, способов реализации Программы для достижения планируемых результатов учитываются общие характеристики возрастного развития детей и задачи развития для каждого возрастного периода.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др.

Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

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

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

### ***Принципы и подходы к формированию программы***

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных

способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).
- 

### ***Формы организации образовательного процесса***

1. Организация открытого занятия.
2. Организация тематических развлечений.

**Форма организации деятельности воспитанников на занятии:** фронтальная; в парах; групповая; индивидуально – групповая.

### ***Формы организации учебного занятия***

Беседа, открытое занятие, праздник, практическое занятие, презентация, соревнование

### ***Приемы и методы***

Формы организации работы с детьми: Логико-математические игры. Интегрированные игровые занятия. Совместная игровая деятельность детей и взрослых. Конструктивная деятельность. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные.

#### ***1. Игровые приемы:***

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

Практические приемы: манипуляция, превращение, складывание, выбор, складывание, показ, совместные действия, сравнение.

**3. Словесные приемы:** диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия); игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Формы организации работы с родителями: консультации о подборе развивающих игр для детей 5-6 лет; индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка; развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей; совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы; подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления; организация «Домашней игротки»; разъяснительная и образовательная работа.

### ***Логические операции, доступные дошкольного возраста.***

Сравнение – относительно простая логическая операция, она заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части. Анализ проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов.

Синтез – мысленное соединение частей предмета в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете.

Упорядоченность действий – логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

Систематизация – приведение в систему, расположение объектов в определенном порядке, установление между ними определенной последовательности.

Обобщение - процесс познания, состоящий в мысленном выделении признаков, свойств предметов, явлений и объединении их на основе общности существенных черт.

Классификация – распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков.

**Классификация включает такие логические действия, как:**

1. выделение общего признака – основание классификации;
2. деление на классы по основанию классификации.

Логическая связка «не» - очень важная для развития логического мышления и речи. С помощью «не» производится логическая операция отрицания.

### **Организация и проведения занятий**

Работа дополнительной платной услуги: развитие у детей интеллектуально-творческих способностей осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга с творческими, проблемно – поисковыми задачами. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх. Учебный тематический план включает оптимальную нагрузку в соответствии с возрастом детей. Нагрузка установлена:

## **11. Кадровое обеспечение реализации Программы**

Занятия по дополнительному образованию воспитанников осуществляет педагогический работник — физическое лицо, которое состоит в трудовых, отношениях с организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и выполняет обязанности по обучению, воспитанию обучающихся и (или) организации образовательной деятельности (Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 21.).

Педагогический работник: систематически повышает свой профессиональный уровень. У педагога сформированы профессиональные компетенции, необходимые для успешной реализации дополнительной образовательной программы.

Педагог умеет обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности в их тесной взаимосвязи.

### **Литература**

1. Проект «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования»
2. Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: ИП Лакоценин С.С. 2009.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2003.
4. З.А.Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников», Просвещение, М., 1990.
5. Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая «Логика и математика для дошкольников», АКЦИДЕНТ, С-Петербург, 1997.
6. Т.Г.Харько «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.
7. Б.П. Никитин «Ступеньки творчества или развивающие игры», Просвещение, 1990.
- 8.

### **Развивающие игры для детей 3-4 лет на развитие мелкой моторики**

Развивающие игры для детей 3, 4 лет, которые развивают чувствительность пальчиков, развивают мелкую моторику, развивают творческое воображение и целостное восприятие.

**Шаловливые ручонки!**

Нет покоя мне от вас.

Так и жди, что натворите

Вы каких-нибудь проказ

Наверняка вы уже слышали, что мышление ребенка находится на кончиках его пальцев. Как это понимать? Исследованиями доказано, что развитие речи, мышления тесно связано с развитием мелкой моторики. Игры на развитие мелкой моторики используют в своей работе логопеды, психологи, педагоги. Руки ребенка — это его глаза. Ведь ребенок мыслит чувствами — что ощущает, то и представляет. Руками можно сделать очень многое — играть, рисовать, обследовать, лепить, строить, обнимать и т. д. И чем лучше развита моторика, тем быстрее ребенок 3-4 лет адаптируется к окружающему его миру!

#### **Шаловливые ручонки**

Игра развивает чувствительность пальцев, мелкую моторику.

Необходимый инвентарь: прищепки, карандаши, фасоль, горох, пуговицы и другие мелкие предметы.

♦ Как играем: познакомьте ребенка со своими пальцами — большой, указательный, средний, безымянный и мизинец. Поиграйте с ними: каждый пальчик на одной руке здоровается со своим «тезкой» на другой — большой с большим, указательный с указательным и т. д. (прикасаясь подушечками пальцев). Затем каждый палец одной руки знакомится с каждым по очереди на другой.

♦ А теперь пусть малыш сложит ладошки и потрет подушечки пальцев друг о друга.

♦ У вас дома наверняка найдутся прищепки. Тогда можно поиграть в такую игру. Прочитайте стихотворение:

Кусается больно котенок-малыш,

Он думает — это не пальчик, амышь.

Ведь я же играю с тобою, малыш!

А будешь кусаться, скажу тебе: «Брысь»

На каждое произнесенное слово слегка «покусывайте» каждый пальчик прищепкой.

♦ Перебирая пальцами, покрутите карандаш, бобину с нитками, гладкий брусок. Сначала используйте все пальцы, затем по два.

♦ Откручивать и закручивать пробки на флаконах, бутылках — полезное и интересное занятие для малышей. Пусть ребенок катает каждым пальцем карандаш, фасоль и т. д. Перебирает пуговицы, поднимает с поверхности стола фасоль по одной штучке — всего не перечислишь.

◆ Закрепляем: весьма полезно для развития тактильной чувствительности трогать пальцами наждачную бумагу, ребристую поверхность, катать мелкие шары и др.

### **Полезные стихи**

Этот пальчик папа.

Этот пальчик мама.

Этот пальчик деда.

Этот пальчик баба.

Этот пальчик — я.

Вот и вся моя семья!

(Начинаем считать с большого пальца)

Этот братец гриб нашел.

Этот братец резать стал.

Этот братец жарить стал.

Ну, а этот только ел,

Оттого и потолстел.

(Начинаем считать с безымянного пальца)

Этот пальчик лег в кровать.

Этот пальчик прикорнул,

Этот пальчик уж уснул.

Ну, а младшенький не спит,

На братишек он глядит.

(Начинаем считать с указательного пальца)

### **Шнурочки**

Необходимый инвентарь: шнурки.

◆ Как играем: ваш ребенок плохо шнует свои ботинки? Научите его это делать — это отличное упражнение для пальцев. Не огорчайтесь, если получится не сразу, помогайте ему. В магазине продаются цветные шнурки, ими можно сделать шнуровку на картонном «башмачке» (отверстия проколоть дыроколом).

◆ Закрепляем: можно придумать и смастерить «шнурованные» игрушки. Например: нарисуйте кораблик, проколите отверстия для волн-шнурков. Подберите шнурки разных оттенков голубого и синего — если их продеть в дырочки, получится красивая картинка. А чтобы было веселей — соревнуйтесь с ребенком. Кто не пропустит ни одного отверстия, тот и победил. Скорость здесь не главное.

### **Пуговичная поляна**

Необходимый инвентарь: пальто с пуговицами.

◆ Как играем: вы собираетесь на прогулку? Поиграем. Кто не пропустит ни одной петельки и застегнет пальто, тот и победил. Не торопите ребенка — это не главное.

◆ Закрепляем: если у вас есть старое одеяло — нашейте на него пуговицы любого размера, вырежьте из кусочков кожи, фетра, фланели цветы, грибочки, бабочки. Сделайте в них

небольшие прорези для пристегивания пуговиц. Пуговочная поляна готова — а украсит ее ребенок, пристегнув к пуговицам ее обитателей.

### **Пальчиковые рисунки**

Игра развивает, творческое воображение

Необходимый инвентарь: гуашь, бумага.

♦ Как играем: сколько удовольствия приносит ребенку рисование пальцами! Ими можно нарисовать что угодно: цветы, листья, дорожки, пушистых животных и т. д.

♦ А если рисовать ладошками, то можно нарисовать Чудо - дерево (помните стихотворение К. И. Чуковского «Как у наших у ворот Чудо-дерево растет?»). А что на нем будет расти, пусть скажет ребенок. Может, вы тоже примете участие в этом?

♦ А если рисовать... ступней ноги, используя для этой цели гуашь, и оставить рисунок на память потомкам? Фантазируйте!

Необходимый инвентарь: цветная бумага, старые книги, журналы.

### **Рваные рисунки**

Игра развивает мелкую моторику, творческое воображение и целостное восприятие.

♦ Как играем: предложите ребенку порвать бумагу на мелкие части, а затем наклеить кусочки внутри контура предмета. Например, это будет волшебный цветок или сказочное дерево. Клеить можно несколько дней, ведь это занятие кропотливое. Наклеивать кусочки можно произвольно друг на друга. Используйте клеящий карандаш. Творение ребенка повесьте на стену — будет очень красиво.

♦ Закрепляем: вы хотите выбросить старые книги, журналы? Дайте их ребенку, пусть он порвет страницы на относительно ровные полоски. Наклейте их концами на палочку — получится палочка-шуршалочка. Возьмите ее на улицу и шуршите на здоровье.

**«На нашей елке как всегда...»**

♦ Как играем: вы наряжаете елку? Украсьте ее детскими поделками. Чтобы сделать флажки, сложите лист цветной бумаги пополам и повесьте на прочную нитку. А бусы — склейте тонкие полоски бумаги в колечки, продевая их друг в друга. Это работа кропотливая, она требует усидчивости. А праздничные колпачки для членов семьи? А волшебные палочки? Нечего не забыли? Это радость творчества!

♦ Закрепляем: вы нечаянно рассыпали конфетти и его надо поднять с пола? Это же превосходное упражнение на развитие мелкой моторики!

### **Оригами**

Необходимый инвентарь: цветная бумага, клей, ножницы, картон.

♦ Как играем: всем известно, что дети любят играть игрушками, сделанными своими руками. Из бумаги несложно сделать лодочку, колпачок, лягушку, трубочку и многое другое. Поделки можно украсить, нарисовав на самолетике окна, приклеив к лодочке флаг и т. д. Обязательно обыгрывайте получившиеся игрушки.

◆ Закрепляем: из бумаги можно смастерить множество разнообразных вещей, в дождливую погоду это полезное занятие. Если вы не умеете делать сложные поделки, сделайте колпачки, трубочки, лодочки.

### **Королевские подарки**

Необходимый инвентарь: цветная бумага.

◆ Как играем: скоро 8 марта или день рождения? В подарок смастерите веер из цветной бумаги. Украсьте его аппликацией. Скотчем приклейте петельку, чтобы можно было повесить веер на руку. А если на ниточку нанизать несколько бусинок или пуговиц на ножке — получится целое произведение искусства.

### **Мышка – в норке, лиса – в норке**

Необходимый инвентарь: рисунок мышки в норке и кошки рядом с норкой и т. п.

◆ Как играем: скажите, что кошка хочет поймать мышку. Как ей помочь? Надо так заштриховать мышку в норке, чтобы кошка там ее не заметила.

◆ А если заштриховать две норки с мышками? Или помочь лисе спрятаться от волка, зайцу от лисы? Фантазируйте вместе с ребенком. Главное при этом — не выходить за контур норы. Ваш ребенок будет совсем молодец, если его штрихи будут ровные и на одинаковом расстоянии друг от друга.

◆ Закрепляем: штриховать можно все что угодно — цветы, домики, вазы, машинки и т. д.

### **Облака**

Игра учит штриховать делая нужный нажим на карандаш.

Необходимый инвентарь: картинка — два нарисованных самолета, вокруг них темное и светлое облако; мягкий карандаш.

◆ Как играем: вспомните о том, как наблюдали за облаками на улице. Есть светлые облака, воздушные, есть темные — дождевые. Из-за темного облака самолета почти не видно, из-за светлого видно хорошо. Другие темные и светлые облака вокруг самолетов ребенок нарисует сам.

◆ Закрепляем: «По водичке я плыву и ребяток я зову». Можно подрисовывать волны к уточке, к лодке и т. д. Важно, чтобы ребенок при этом старался делать разный нажим на карандаш (в море шторм — волны темные).

◆ Обыгрывайте рисунки, дорисовывайте детали: солнце, утят, песок и т. д.

### **Извилистые дорожки**

Игра развивает точность движения.

Необходимый инвентарь: нарисованные дома и машины, между ними на расстоянии несложные извилистые дорожки (извилистые, ломанные кривые).

◆ Как играем: скажите ребенку, что он водитель и ему нужно провести машину к дому. На дороге быть осторожным — не вылезать за пределы дорожки и не отрывать карандаш от бумаги, ведя машину по изгибам дорог.

◆ Закрепляем: ребенок научился водить карандаш по таким изгибам — сужайте дорожки или меняйте сложность изгибов.

## **Пластилиновые рисунки**

Учим делать пластилиновый фон наклепом, разбиваем мелкую моторику, творческое воображение

Необходимый инвентарь: пластилин, горох, рис, пшено, гречка, картон.

♦ Как играем: предложите ребенку нанести ровным слоем пластилин на картон, или на контур рисунка (ваза, птица, дерево и т. п.), или на настоящий предмет. Затем путем вдавливания украсьте поделку горохом, рисом и др. А что это будет — решать вам. Или елочка в снегу из риса, или волшебная птица с перьями из гороха и фасоли, или камни на песке — пшено и гречка на желтом пластилине.

♦ Закрепляем: а если облепить пластилином старую вазу и украсить ее пуговицами? Решать вам.

## **Не замочи ноги**

Игра развивает точность движений

Необходимый инвентарь: нарисованные кружочки-кочки. Они должны быть нарисованы извилистой кривой близко друг к другу.

♦ Как играем: «По кочкам, по кочкам, в ямку — бух». Ребенку нужно пройти по кочкам, не замочив ноги — не выходя карандашом за контуры кочек, иначе замочишь ноги или попадешь в болото. Напомните ему, что нельзя отрывать карандаш от бумаги.

♦ Закрепляем: а может, нужно провести волка по длинной дороге, а зайца по короткой, чтобы он быстрее добрался до своего дома? Фантазируйте вместе с ребенком.

## **Бумажный лес**

Игра развивает точность движений, творческое воображение.

Необходимый инвентарь: ватман, цветные карандаши, фигурки животных, птиц.

♦ Как играем: на листе ватмана вместе с ребенком нарисуйте или наклейте деревья, животных, птиц — это лес. Предложите ребенку через весь лес провести тропинки от домиков животных друг к другу. Заштрихуйте муравейник, нору лисы и т. д. Фантазируйте!

♦ Закрепляем: эта игра увлекает ребенка, в нее можно играть несколько дней, пока не заполните весь лес его жителями. На елках пусть растут шишки, которые ребенок может нарисовать самостоятельно. А может, в лесу будет расти яблоня с волшебными яблоками, нарисованными детьми? Ведь в волшебном лесу чего только не бывает. Придумайте сказку про лес, запишите. Это произведение повесьте на стену, пусть на него посмотрят все домочадцы. А может, добавят что-нибудь свое.