

ПРИНЯТО:
Педагогическим советом
Протокол № 1 от 03.09 2018 г.

УЧТЕНО МНЕНИЕ
Совета родителей МБДОУ
Протокол от 03.09.2018



№ _____
УТВЕРЖДЕНО
Приказом от 5.09.18
№ 01/44-104

**Дополнительная общеобразовательная программа муниципального
бюджетного образовательного учреждения «Центр развития ребенка-
детский сад «Василек» муниципального образования «Алданский
район» Республики Саха (Якутия)
«Развивающие игры»**

(для детей от 2 до 7 лет)

Срок реализации Программы – 5 лет

Программу разработал: воспитатель Шкедова Л.А.

Г.Алдан 2018г

Пояснительная записка

Согласно ФГОС дошкольного образования, одним из направлений образования детей от 3 до 7 лет является познавательное развитие. Данная образовательная область предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации, формирование соответствующих действий, становление сознания, развития воображения, социальных и коммуникативных качеств, творческой активности и интеллекта. В связи с поиском новых подходов к обучению и развитию личности в системе непрерывного образования актуальной является необходимость изучения и создания факторов, способствующих повышению уровня интеллекта и креативности развития детей дошкольного возраста

Как утверждают российские педагоги-исследователи, в большей степени на развитие интеллектуально-творческих способностей детей влияет обогащенная предметно-развивающая среда, в т.ч. «наличие большого количества ответоспособных игрушек, сложность индивидуального пространства, а также широкий диапазон социальных контактов» (В.Н. Дружинин, С.Л. Новоселова, З.А. Михайлова и др.), в которой обеспечивается обогащение развития за счет максимально полного проживания возраста. Психолог А.В. Запорожец подчеркивал необходимость содержательного развития интеллектуальных качеств ребенка именно на стадии дошкольного детства, ибо позже преодолеть возникающие недостатки в этом плане трудно или вовсе невозможно. Известный педагог-новатор Б.П. Никитин считает, что раннее приобщение детей к интеллектуальным играм воспитывает у них пытливость ума, гибкость мышления, память, способность предвидения и другие качества, характерные для человека с развитым интеллектом. Проблема развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников была и остается в центре внимания и педагогов-практиков, работающих непосредственно в дошкольных учреждениях. Важно правильно подобрать технологию, которая помогла бы решить задачу по эффективному развитию интеллекта дошкольников в конкретном ДОУ в соответствии с образовательными потребностями всех участников образовательного процесса.

Любая образовательная технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность дошкольников, в некоторых же

технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровую технологию.

Игровая технология является одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу детей на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению окружающего мира.

А. Прутченков под игровой технологией понимает «определенную последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности». (4, с.42).

По Г.К. Селевко, игровая технология представляет собой «целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов» (7. С.10).

В образовательном процессе дошкольных учреждений могут быть реализованы игровые технологии на основе различных видов игр. Но наибольшее распространение получили игровые технологии на основе развивающих игр.

Развивающие игры – интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений.

Игра – это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества детей со взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого. Образование современности нацелено на индивидуальный подход к каждому ребенку. Игра – незаменимый в этом помощник. Если игру использовать в обучении осознанно, опираясь на научное понимание социальных и психологических закономерностей жизни и развития ребенка, исходя из представлений о месте игры в процессе обучения, и о механизме воздействия игры на протяжении этого процесса, тогда игра оказывает на формирование ребенка положительное влияние. В игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как внимательность, усидчивость, память, упорство, настойчивость в достижении цели. Кроме

всего этого, игра развивает коммуникативные способности, логическое мышление, учит предвидеть последствия своих и чужих поступков.

Проблемы применения развивающих игр и детских игрушек широко освещены во многих исследованиях отечественных и зарубежных авторов (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Р.Я. Лехтман-Абрамович, Ф.И. Фрадкина, Е.А. Стребелева, Ж. Пиаже, Г.Л. Лэндрет и др.).

Рассматривая вклад развивающей игры в интеллектуальное развитие детей, современные ученые-педагоги и психологи считают, что игра является не только и не столько способом получения новых знаний, сколько «механизмом перевода знаний с уровня поверхностного ознакомления на уровень опыта ребенка. В этом контексте развивающая игра становится «генератором» процесса психолого- педагогической коррекции трудностей в интеллектуальной деятельности детей.

К игровым технологиям на основе развивающих игр относятся: игровое эмоционально-деятельное обучение Н.А. Зайцева, технология развивающих игр Б.П. Никитина, игровая технология интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Разработанные В.В. Воскобовичем развивающие игры характеризуются тем, что они содержат готовый игровой замысел, игровой материал и правила. Игру существенно дополняет сказка – она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать героям и событиям. Это порождает интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам.

Развивающие игры В.В. Воскобовича способствуют:

- *Эффективному развитию психических процессов:* внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

- *Развитию речи детей:* пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь; ряд игр с успехом используется для развития фонематического слуха.

- *Творческому развитию детей:* игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития.

- *Социально - нравственному развитию:* в такой игре происходит установление взаимоотношений между детьми и взрослыми, ребенок проявляет чуткое отношение к товариществу, учиться быть справедливым, уступать в случае необходимости, помогать в беде и т.д.

- *Художественному воспитанию*: совершая какое-либо действие, ребенок думает о его красоте, о его общей уместности в данной конкретной ситуации, следить за выразительностью своей речи и речи окружающих, происходит развитие творческой фантазии при яркой проникновенной передаче художественного образа.

Оригинальность и самобытность развивающих игр Воскобовича в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, интересуется его, мобилизует внимание, и незаметно втягивает в процесс «думания» над задачей. Ребенок аккуратно и поэтапно «вводится» в ситуацию, требующую от него четких, последовательных действий: анализа содержания, осознания цели, поиска средств, способов путей ее выполнения, планирования и получения результата. Импонирует и наличие сказочного образа в играх - для детей это является одним из стимулов выполнения задания. Возможность проявления творчества в придумывании заданий и приключений сказочных персонажей, позволяют развивать речь детей и умение логически завершать задание.

Включение в образовательный процесс ДОУ развивающих игр предоставляет возможность для творческой деятельности и самореализации личности воспитанников, способствует активному вовлечению их в учебный процесс и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии.

Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в системе дополнительного образования в МБДОУ «ЦРР-д\с «Василек» является актуальным в свете ФГОС, поскольку в развивающих играх:

1. Прослеживается принцип интеграции образовательных областей: игровая деятельность детей находится в образовательной области «Познавательное развитие» и интегрируется с образовательными областями «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие».
2. Основой образовательного процесса с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича является игра - ведущий вид детской деятельности.

Цель программы:

Развитие интеллектуально - творческого потенциала воспитанников через систему развивающих игр.

Задачи:

1. Развитие познавательных интересов.

2. Развитие наблюдательности и исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающего мира.
3. Развитие психических процессов: восприятия, воображения, мышления, речи, памяти.
4. Сбалансированное развитие у детей эмоционально - образного и логического начал.
5. Формирование представлений об окружающем мире, математических, конструктивных и речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики, подготовка руки к письму.

Организация работы

Цель и задачи данного дополнительного образовательного курса решаются в процессе совместной деятельности взрослого и детей при организации непосредственно образовательной деятельности в студии развивающих игр. Система рассчитана на детей 5-7 лет и разработана в соответствии с игровой технологией интеллектуально - творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. НОД проводится по подгруппам по 4 человека, по 1 разу в неделю в каждой группе, продолжительностью от 15 до 30 минут.

Система состоит из постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Особенностью системы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интегративно осуществляется математическая подготовка, ознакомление с окружающим миром, развивается речь, изобразительное умение, что способствует творческому развитию личности дошкольника.

Основные принципы организации работы:

1. Учет индивидуальных особенностей и возможностей детей;
2. Соблюдение единства обучения, воспитания и развития;

3. Системный и целостный характер;
4. Постоянное и постепенное усложнение;
5. Рациональное сочетание разных видов деятельности;
6. Активность всех участников;
7. Положительная оценка достижений ребенка;
8. Осуществление обратной связи: диагностика и корректировка каждого этапа.

**Учебно-тематический план реализации ФГОС ДО
в студии развивающих игр МБДОУ «ЦРР-д/с «Василек»**

Подготовительная группа

1 квартал. Задачи:

1. Уточнить представления детей о числовом отрезке, месте числа в натуральном ряду, состав чисел 4,5,6.
2. Развивать умение сравнивать, анализировать, обобщать, выстраивать логические связи, моделировать по схеме и словесному алгоритму.
3. Развивать представление о числе на основе счета и измерения посредством работы с цветными палочками.
4. Упражнять в зрительном распознавании и преобразовании геометрических фигур по словесному алгоритму, развивать умение составлять целое из частей.
5. Закреплять умение ориентироваться в пространственных взаимоотношениях предметов: впереди, сзади, внизу, вверху.
6. Тренировать мелкую моторику рук и тактильные анализаторы.
7. Активизировать в речи детей названия геометрических фигур, действий сложения и вычитания, параметров свойств предметов, слова «части» и «целое», способствовать развитию связной речи.
8. Развивать умения творческого силуэтного и предметного конструирования.

Сентябрь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч.ч
1.		Палочки Кюизенера. Выкладывание коврика. Состав числа 4. Игра «Волшебная восьмерка». Конструирование цифр по словесной модели.	1
2.		Игра «Логоформочки». Вершки и корешки круглой формы. Геоконт. Трансформация фигур (Треугольник).	1
3.		Игра «Прозрачный квадрат». Построй такой же ряд и найди лишнюю льдинку. Игра «Математические корзинки -5». Упр-е «Кто набрал больше грибов»	1
4.		Игра «Теремки и сундучки». Составь пару. Коврограф «Ларчик». Прямой и обратный счет.	1

Октябрь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игра «Математические корзинки -5». «Полянка грибов». Коврограф «Ларчик». «Забавные буквы».	1
2.		Игра «Логоформочки-5». Корешки и вершки квадратной формы». Игра «Чудо – соты». «Тимошкины игры». «Праздничные пироги»	1
3.		Игра «Прозрачный квадрат». Составление из 2-х одинаковых частей, 4	1

		Геоконт. Делаем фигуры (Бочонок, колокол).	
4.		Игра «Счетовозик». Знаки больше, меньше, равно.	1
		Игровизор. Лабиринты букв.	

Ноябрь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игра «Фонарики». Сериация геометрических фигур.	1
		Игра «Счетовозик». Сравниваем числа первого десятка.	
2.		Палочки Кюизенера. Состав числа 5.	1
		Игра «Кораблик Плюх- Плюх». Состав числа 6. Пространственные отношения.	
3.		Игра «Чудо- соты». Составление фигур из альбома.	1
		Игра «Теремки и сундучки». Чтение слогов и коротких слов.	
4.		Геоконт. Делаем фигуры.	1
		Игра «Лепестки». «Продолжи ряд»	

Подготовительная группа

2 квартал

Задачи:

1. Упражнять в умении определять место числа в натуральном ряду, представления о составе чисел 7,8.
2. Закреплять представления о взаимосвязях и отношениях в натуральном ряду чисел.
3. Упражнять в решении арифметических примеров, арифметических и логических задач.
4. Упражнять в классификации геометрических фигур по наличию (отсутствию) признаков.
5. Закреплять умение работать по схеме, моделировать по словесному алгоритму.
6. Закреплять умение делить целое на части и составлять целое из частей.
7. Развивать умение достраивать симметричные фигуры.
8. Развивать объяснительную речь, упражнять в употреблении в речи математических терминов.

Декабрь.

№	дата	Тема занятия.	Кол-во уч.ч
1.		Блоки Дьенеша. Поиск затонувшего клада. Задание «Лист №1»	1
		Палочки Кюизенера. Конструируем посуду (по схеме)	
2.		Игра «Логоформочки». Вершки и корешки треугольной формы.	1
		Игра «Чудо – соты». Упр-е «Карчик- знаток геометрии».	
3.		Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру №5,6,7.	1
		Игра «Конструктор букв».	
4		Геоконт. Трансформация фигур.	1
		Игра «Волшебная Восьмерка», «Найди ошибку».	

Январь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч.ч
1.		Игра «Шнур затейник», «Стежки- дорожки».	1
		Игра «Волшебная восьмерка». Конструирование по словесной модели.	

2.		Игра «Конструктор букв», «Филькина грамота».	1
		Игра «Корабль Брызг- брызг», «Ветер срывает флажки».	
3.		Игра «Счетовозик», запись решения образования числа.	1
		Геоконт. Трансформация фигур.Игра «Забавные цифры», «Загадки Магнолика».	
4.		Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру №8,9.	1

Февраль.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игра «Яблонька». Чтение и «записывание слов» детьми	1
		«Математические корзинки- 10». Состав числа 9.	
2.		Игра «Забавные цифры», решение арифметических задач.	1
		Игра «теремки и сундучки», слоговое чтение, чтение коротких слов.	
3.		Квадрат Воскобовича. Творческое моделирование.	1
		Игра «Чудо -Цветик», альбом фигурок.	
4.		Игра «Чудо – крестики», придумываем фигуры.	1
		Игра «Прозрачный квадрат», альбом фигурок.	

Подготовительная группа

3 квартал.

Задачи:

1. Закреплять умение считать и отсчитывать, решать примеры на состав числа 8,9,10 и логические задачи.
2. Закреплять умение работать по схеме, моделировать по словесному алгоритму.
3. Закреплять пространственные и временные представления.
4. Закреплять умения сравнивать, анализировать, обобщать, объединять в группы по величине, количеству, цвету.
5. Способствовать развитию графических способностей, умения ориентироваться на рабочих листах в клетку.
6. Способствовать развитию конструктивного, пространственного воображения и творческого мышления.
7. Воспитывать: аккуратность, усидчивость, целеустремленность.
8. Развивать умения: договариваться со сверстниками, задавать вопросы, активно использовать в речи слова, обозначающие свойства и особенности предметов.

Март.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Палочки Кюизенера. «Домик красной семейки».	1
		Игра «Логоформочки», мозаика.	
2.		Игра «Кораблик Брызг- брызг». Прямой и обратный счет.	1
		Игра «математические корзинки», состав чисел 5- 10.	
3.		Игра «Чудо –соты». Загадки Умки.	1
		Игра «Прозрачная цифра», «Цифровой пасьянс».	
4.		Квадрат Воскобовича.»Сложи фигуру №12, 13.	1
		Геовизор. Работа на листах в клетку. Система координат.	

Апрель.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Блоки Дьенеша. Логический поезд. Игра «Логоформочки». Перекрестки.	1
2.		Квадрат Воскобовича. Черепаха, ворон. Игра «Кораблик Брызг- брызг», загадки капитана.	1
3.		Геоконт. Трансформация фигур. Геовизор. Работа на листе в клетку, система координат.	1
4.		Игровизор. След котенка. Где стояли подарки. Игра «Математические корзинки-10». Решение пример.	1

Май.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игра «Прозрачный квадрат». Геовизор. «Волшебное зеркало», «Перевертыши».	1
2.		«Волшебная восьмерка», числа второго десятка. Геоконт. Сделай по рисунку.	1
3.		Игра «Теремки и сундучки», чтение простых слов. Игра «Яблонька». Самостоятельное придумывание слов.	1
4.		Игра «Забавные буквы», «Забавные цифры». Конкурс «Умники и умницы».	1

Учебно-тематический план реализации ФГОС ДО в студии развивающих игр МБДОУ «ЦРР-д/с «Василек»

Старшая группа.

1 квартал

Задачи:

1. Анализ и классификация предметов по свойствам (форма, размер, цвет). Развитие сенсорной и знаковой культуры.
2. Выявление сходства и различий фигур по сравнению с геометрическими эталонами (Круг, квадрат, прямоугольник и др.)
3. Развитие понятий о числе и цифре. Соотношение числа и цифры.
4. Отношение: часть – целое. Представление о сложении.
5. Выделение пространственных отношений (На, над, под, слева, справа от)
6. Формирование умения объяснять этапность выполнения логических заданий.
7. Развитие связной речи, умения формулировать вопросы.
8. Развитие словарного запаса, использования в речи математических терминов.
9. Развитие внимания, памяти, воображения.

Сентябрь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игра «Лепестки». «Тепло – холодно». Игра «Сложи узор». Упражнение «Сова».	1
2.		Игра « Математические корзинки – 5». «Полянки зверят». Палочки Кюизенера. «Отлет птиц».	1
3.		Игра «Волшебная восьмерка». «Кто спрятался?» Коврограф «Ларчик». «Бусы». «На свое место».	1

4.		Игра «Фонарики». «Веселые фигурки»	1
		Игровизор. «Катя, Рыжик и рыбка».	

Октябрь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Блоки Дьенеша. Игра «Дружные блоки», «Найди ошибки».	1
		Игра «Лепестки» «Шаловливый ветер», «Цветы на лугу».	
2.		Игра «Сложи узор» «Яблоко»	1
		Игра «Квадрат Воскобовича» «Еж», «Мышь».	
3.		Палочки Кюизенера. «Коврик»	1
		Палочки Кюизенера. «Коврик»	
4.		Игровизор «Портреты гостей».	1
		Волшебная восьмерка.-3. Игра «Теремок».	
		Игра «Цифрята –зверята»	

Ноябрь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Коврограф «Ларчик». «Мышки- норушки. Запасы на зиму».	1
		Палочки Кюизенера. «Числовая лесенка»	
2.		Логоформочки-3. «Первый ряд. Вершки круглой формы».	1
		Математические корзинки-5. «В гости к другу».	
3.		«Сложи узор», «Жук».	1
		Игровизор. «Загадочные узоры».	
4.		Коврограф. «Цветные веревочки».	1
		Игра «Теремки и сундучки».	

Старшая группа

2 квартал.

Задачи.

1. Развитие понятий о количестве, понимание связей и взаимоотношений в натуральном ряде чисел. Состав числа 1-3.Удаление части от целого.
2. Развитие навыков счета в пределах 10.
3. Классификация предметов по форме, цвету, размеру.
4. Деление целого на части, составление целого из частей.
5. Тренировка мелкой моторики мышц пальцев и руки.
6. Развитие объяснительной речи и умения формулировать вопросы.
7. Знакомство с многоугольниками.

Декабрь.

№	дата	Тема занятия	кол-во уч. ч
1.		Блоки Дьенеша. «Паспорт».	1
		Палочки Кюизенера. «В лесе родилась елочка».	
2.		Игра «Сложи узор». «Помоги зверьятам достроить горку»	1
		Логоформочки-3. «Второй ряд» «Вершки квадратной формы».	
3.		Игра «Геоконт». «Паутина».	1

		Квадрат Воскобовича. «Сумочки для Кати и Маши».	
4		Математические корзинки-5. «Добавь грибок»	1
		Волшебная восьмерка. Конструирование по словесной модели.	

Январь.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Коврограф «Ларчик» «Приключения ребят- цифрят»	1
		Волшебная восьмерка. «Сколько», «Который по счету».	
2.		«Чудо- соты». «Чего не хватает?».	1
		Игровизор . «Драгоценные бусы».	
3.		Геоконт. Трансформация геометрических фигур.	1
		Математические корзинки-5. «Кто набрал больше грибов».	
4.		Палочки Кюизенера. Состав числа 4.	1
		Коврограф «Ларчик». «Какой по порядку». «Где Лопушок?»	

Февраль.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Математические корзинки-5 «Состав числа 5».	1
		Игровизор. «Катина полка».	
2.		Квадрат Воскобовича. «Башмачок»	1
		Квадрат Воскобовича. «Башмачок»	
3.		Коврограф. «Приключения буквят» «Шуты- акробаты».	1
		Геоконт. Четырехугольники. (Квадрат, Прямоуг. трапеция, ромб)	
4.		Игра «Корабль «Буль-Буль». Прямой и обратный счет.	1
		Игра «Теремки и сундучки»	

Старшая группа.

3 квартал.

Задачи.

1. Количественный состав числа из единиц и двух меньших чисел в пределах 5.
2. Деление целого на части.
3. Измерение длины различными условными мерками (палочки, клеточка, флажок). Сравнение величин на основе сравнения.
4. Классификация геометрических фигур. Сериация.
5. Ориентировка в пространстве по схеме.
6. Развитие мелкой моторики мышц руки.
7. Развитие словарного запаса, использование в речи математических терминов.

Март.

№	дата	Тема занятия	Кол-во
---	------	--------------	--------

			уч. ч
1.		Коврограф. «Поймай бабочку». (вверх, вниз, справа, слева) «Математические корзинки-5» Состав числа 5.	1
2.		Квадрат Воскобовича. «Конверт, Летучая мышь» Игра «Прозрачный квадрат» , «Складывание квадрата из частей»	1
3.		Геоконт. «Подарок для мамы- ваза» Палочки Кюизенера. Упр-я на состав числа. Выкладывание узора.	1
4.		Игровизор. «Правильно пишем цифры». Геоконт «Делаем фигуры».	1

Апрель.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч.
1		Блоки Дьенеша. «Дома, лошадка» Логоформочки-3. Третий ряд. «Вершки квадратной формы».	1
2		«Чудо- соты». (Птицы). Выкладывание, обведение карандашом. Игра «Кораблик «Брызг- брызг». Порядковый счет.	1
3		Геоконт. «Ракета». Трансформируем фигуры. «Теремки и сундучки». «Прозрачный квадрат» . «Что лишнее?».	1
4		Игровизор. «Заколдованные цифры». Игра «Счетовозик», прямой и обратный счет.	1

Май.

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игровизор . «Королевский сад». Математические корзинки- 5. «Полянки цифрят».	1
2.		Игра «Счетовозик». Упр-я на сравнения чисел первого десятка. Блоки Дьенеша и палочки Кюизенера. «Строим дом».	1
3.		Игра «Фонарики». Классификация геом. Фигур. Геоконт. «Флажок, кораблик»	1
4.		Игра «Яблонька». Придумывание коротких слов. Итогово-контрольное занятие.	1

Учебно-тематический план реализации ФГОС ДО в студии развивающих игр МБДОУ «ЦРР-д/с «Василек»

Средняя группа

1 квартал.

Задачи:

1. Сравнение двух свойств фигур (форма и цвет, форма и размер, размер и цвет). Различие геометрических фигур по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник.)
2. Умение находить заданное число и соответствующую ей цифру 1-5, умение считать, сравнивать пять предметов разной длины , ширины, высоты)
3. Определение пространственных отношений (вверх-вниз, направо-налево, назад-вперед).
Употребление в речи этих слов.
4. Понимание частей суток: «вчера», «сегодня», «завтра». Употребление в речи этих понятий.
5. Развивать память, внимание, воображение, конструктивное мышление, фантазию, речь.

6. Тренировка мелкой моторики мышц пальцев, тактильно-осязательных анализаторов

Сентябрь

№	дата	Тема занятия	Кол-во уч. часов
1		«Математические корзинки». Упр-е «Друзья отправляются в лес» Вкладыши	1
2		Палочки Кюизенера. Упр-е «Идет она, а навстречу ей серый волк» Мозаика	1
3		«Ребята-Цифрята» (1-5). Фонарики (большой-маленький) Бизиборды	1
4		«Сложи узор» Разные по цвету квадраты Крупная мозаика	1

Октябрь

1		«Ребята-цифрята». Упр-е «На свое место», «портреты гостей» Интерактивные игры по ознакомлению окружающего	1
2		Палочки Кюизенера. «Лесенка» Вкладыши	1
3		«Фонарики». Упр-е «Два домика» Игры Фребеля	1
4		«Лепестки». Упр-е «Четырех и пятилистник» Топорама	1

Ноябрь

1		«Математические корзинки». Упр-е «Кто больше набрал грибов» Математические весы	1
2		«Фонарики». Упр-е «Подбери пару» Геометрическое судоки	1
3		Игровизор «Подарки» «Теремки и сундучки» (гласные) Пазлы крупные	1
4		Квадрат Воскобовича. Знакомство. Интерактивные игры по развитию речи	1

2 квартал.

Задачи:

1. Развивать сенсорные способности: умение выявлять три свойства геометрических фигур (форма, размер, цвет). Сравнение по ширине, толщине и высоте.
2. Развивать пространственные отношения: вверх, вниз.
3. Развивать познавательные способности : Умения считать до 7, сравнивать, определять кол-во в пределах 7. Обобщение 3-5 групп предметов, звуков, движений.
4. Развивать сообразительность, воображение, наглядно-образное мышление.
5. Развивать навыки самостоятельности и внимательности.
6. Тренировка мелкой моторики рук
7. Развивать объяснительную речь, обогащать словарный запас, используя в речи слова: вверх, вниз; широкий, узкий; больше, меньше.

Декабрь

№	Дата	Тема занятия	Кол-во Уч. Ч
1		Игра «Лепестки» Упр-е «Дождик, дорожка» Топорама	1
2		Коврограф «Ребята-цифрята» Математическая обезьянка	1

3		Складушки «Гласные» Геометрическое sudoku	1
4		Квадрат Воскобовича «Превращения квадрата» Игры Фребеля	1

Январь

1		Коврограф «Ребята-цифрята». Упр-е «На свое место» Бизиборды	1
2		Игра «Фонарики» (Форма, цвет) Пчелка. Программирование.	1
3		Палочки Кюизенера «В гостях у трех медведей» Математические весы	1
4		Квадрат Воскобовича «Конфета» Круги Луллия. Насекомые	1

Февраль

1		«Ребята-буквята» «Кто потерялся?» Круги Луллия. Животные	1
2		Игра «Логоформочки» Знакомство. «Найди место» Топорама	1
3		«Математические корзинки» Число 6-7 Круги Луллия. Деревья	1
4		«Геоконт» (Квадрат, треугольник) Мозаика по карточкам.	1

3 квартал.

Задачи:

1. Умение сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, по количеству.
2. Развивать умение узнавать фигуру по словесному описанию. Классификация предметов по одному, двум признакам.
3. Определение пространственных отношений (вверх-вниз, направо-налево, назад-вперёд)
4. Развитие понятий о последовательности чисел до 10.
5. Тренировать мелкую моторику рук, пальцев
6. Умение конструировать по схеме-образцу.
7. Развивать память, внимание, конструктивное мышление.
8. Развивать объяснительную речь, обогащать словарный запас.

Март

№		Тема занятий	1
1		Коврограф «Сложи новые бусы для Фифы» (закономерность) Бизиборды	1
2		Складушки «чтение гласных звуков» Интерактивные игры по безопасности	1
3		Палочки Кюизенера «сравнение чисел 1-7» Геометрическое sudoku	1
4		«Фонарики» Схема. «Теремки и сундучки» (гласные) Игры Фребеля	1

Апрель

1		«Математические корзинки» (Числа 1-7) Круги Луллия. Цветы	1
2		«Геоконт» Изменения геометрических фигур Пчелка. Программирование	1
3		Коврограф «Ребята-цифрята» Геометрическое панно	1
4		Квадрат Воскобовича. Мышка Мозаика. Карточки	1

Май

1		Коврограф «Ребята –буквята» (1-10) Интерактивные игры . Играй и развивайся	1
2		«Фонарики» Работа по словесному описанию Математические весы	1
3		Палочки Кюизенера . Числовая лесенка 1-10 Геометрические sudoku	1
4		Игра «Лепестки» «Тепло-холодно» Круги Луллия. Птицы	1

Учебно-тематический план реализации ФГОС ДО в студии развивающих игр МБДОУ «ЦРР-д/с «Василек»

II младшая группа

1 квартал

Задачи:

1. Развитие представлений о количестве предметов, умений сравнивать и устанавливать отношения (много, один, мало, поровну, больше, меньше); Количественные счет в пределах 1-5.
2. Развитие основ геометрического мышления, представлений о геометрических фигурах и форме предметов (круглая, квадратная, треугольная) Учить обследовать геометрическую фигуру и форму предметов.
3. Развитие представлений о цвете. Освоение отношений по цвету, длине, ширине, пользуясь приемом наложения и приложения.
4. Развитие интеллектуальных умений: сравнивать, устанавливать свойства предметов.
5. Развитие памяти и наглядно-действенного мышления.
6. Активизация словарного запаса: «такая же», «одинаковые», «длинный», «короткий», «длинный», «широкий»; включение в речь детей слов, обозначающих цвет свойства объектов.
7. Пространственная ориентировка от себя: впереди, сзади, вверху, внизу.

Сентябрь

№	Дата	Тема занятий	Кол-во уч. часов
1		Игра «Ребята-цифрята» Знакомство	1
2		Игра «Волшебные веревочки» (длинный-короткий)	1
3		Коврограф. «Волшебные круги»	1

4		«Сложи узор» «Чья дорожка длиннее?»	1
---	--	-------------------------------------	---

Октябрь

1		Игра «Математические корзинки-5» (1-2)	1
2		Палочки Кюизенера. «Строим дорожки»	1
3		Квадрат Воскобовича. «Разные фигуры»	1
4		Коврограф. «Волшебные платочки»	1

Ноябрь

1		Игра «Математические корзинки-5» (3)	1
2		Квадрат Воскобовича. Превращения	1
3		Игра «Фонарики» Ёлочка	1
4		Игра «Сложи узор». «Забор широкий, узкий»	1

2 квартал

Задачи

1. Активизация словарного запаса (большой-маленький, длинный-короткий, толстый-тонкий, высокий-низкий, узкий-широкий, такой же, больше, чем...)
2. Развитие сообразительности, пространственного воображения.
3. Число и цифра. Количественный счет 3-4.
4. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник)
5. Учить различать и называть цвета, сравнивать по длине и ширине.
6. Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Декабрь

№	Дата	Тема занятий	Кол-во уч. часов
1		Коврограф «Ребята-цифры» (3-4)	1
2		Игра «Лепестки» (3-4) Цвет красный	1
3		Игра «Фонарики» Пирамидка	1
4		Палочки Кюизенера	1

Январь

1		Игра «Математические корзинки» (4)	1
2		Игра «Фонарики» Домик большой и маленький	1
3		Коврограф «Волшебные круги» (1-4)	1
4		Игра «Собери пирамидку»	1

Февраль

1		Коврограф «Ребята-цифрята» (1-4)	1
2		Игра «Фонарики» Классификация	1
3		Игра «Лепестки» «Построй дорожку»	1
4		Коврограф «Волшебные платочки»	1

3 квартал

Задачи:

1. Учить сравнивать предметы, используя приемы наложения и приложения.
2. Учить сравнивать количество предметов, называть цифру.
3. Развитие мелкой моторики мышц рук
4. Развивать умения общаться друг с другом, договариваться друг с другом
5. Развивать внимание, память, воображение, фантазию

Март

1		Игра «Математические корзинки-5» (1-5)	1
2		Игра «Конструктор-Шнуровка» (Бусы)	1
3		Игра «Сложи узор» Теремок	1
4		Игра «Фонарики» «Зажги квадратные, круглые	1

Апрель

1		Игра «Математические корзинки-5» (1-5)	1
2		Игра «Фонарики» Найди свое место	1
3		Палочки Кюизенера. Лесенка 1-5-1	1
4		Блоки Дьенеша Ракета	1

Май

1		Игра «Лепестки» Дождик	1
2		Квадрат Воскобовича. Конфета	1
3		Игра «Собери грибочки в корзинку»	1
4		Интегрированная игра	1

Учебно-тематический план реализации ФГОС ДО в студии развивающих игр МБДОУ «ЦРР-д/с «Василек»

1 младшая группа

1 квартал.

Задачи:

1. Развитие представлений о количестве предметов, умений сравнивать и устанавливать отношения (много, один, мало, поровну, больше, меньше); количественный счет в пределах 1-5.

2. Развитие основ геометрического мышления, представлений о геометрических фигурах и форме предметов (круглая, квадратная, треугольная). Учить обследовать геометрические фигуры и форму предметов.
3. Развитие представлений о цвете. Освоение эталонов цвета и их названий, различие и группировка предметов по цвету. Освоение отношений по цвету, длине, ширине, пользуясь приемами наложения и приложения (по образцу)
4. Развитие интеллектуальных умений: сравнивать, устанавливать свойства предметов, сделать элементарные выводы и умозаключения.
5. Развитие памяти и наглядно-действенного мышления.
6. Активизация словарного запаса: «такая же», «одинаковые», «длинный», «короткий», «широкий»; включение в речь детей слов, обозначающих цвет, свойства объектов.
7. Пространственная ориентировка от себя: впереди, сзади, вверху, внизу.

Сентябрь

№	Дата	Тема занятия	Кол-во уч. ч
1.		Игра «Математические корзинки». «Друзья отправляются в лес»	1
2.		Палочки Кюизенера. (короткие – длинные)	1
3		Коврограф «Волшебные круги»	1
4		Коврограф «Волшебные веревочки»	1

Октябрь

1		Палочки Кюизенера «Строим дорожки»	1
2		Квадрат Воскобовича . «Квадрат большой и маленький»	1
3		Коврограф «Бусы для Фифы»	1
4		«Математические корзинки» (1-2)	1

Ноябрь

1		Игра «Фонарики» «Домик большой и маленький»	1
2		Игра «Лепестки» (много-мало)	1
3		«Математические корзинки» (2-3)	1
4		Коврограф «Волшебные веревочки» (Длиннее-короче)	1

2 квартал

Задачи:

1. Выявить в предметах разнообразные свойства, называть их, обозначать словом их отсутствие (большой-маленький, длинный-короткий, толстый-тонкий, высокий-низкий, такой же, больше, чем...)
2. Развитие сообразительности, пространственного воображения, математических и творческих способностей.
3. Число и цифра. Количественный счёт 1-4. Зрительное и слуховое восприятие цифр.
4. Различие геометрических фигур – круг, квадрат, треугольник.
5. Умение различать и называть цвета.
6. Тренировка мелкой моторики мышц пальцев, рук.
7. Активизация словаря: употребление в речи слов, обозначающих цвет, размер, пространственное положение.

Декабрь

1		«Математические корзинки» Знакомство с крыской-четверкой	1
2		Палочки Кюизенера (1-3)	1

3		Игра «Фонарики» (Ёлочка большая)	1
4		Коврограф . «Угостим цифрят конфетками». Счёт.	1

Январь

1		Игра «Фонарики» «Ёлочка большая и маленькая»	1
2		«Математические корзинки» (1-4)	1
3		Палочки Кюизенера. «Квадрат большой и маленький»	1
4		Квадрат Воскобовича. Разные превращения квадрата.	1

Февраль

1		Коврограф. «Ребята-цифрята» (На своё место)	1
2		Игра «Фонарики» (Мишка)	1
3		«Лепестки» (Закономерность)	1
4		Коврограф. «Весёлые верёвочки» (рисование)	1

3 квартал:

Задачи:

1. Сравнивать группы предметов, используя приемы наложения и приложения.
2. Счёт 1-5. Цифры.
3. Счёт и сравнение количества предметов (1-5)
4. Развитие умения работать по схеме.
5. Развитие умения сравнивать предметы по цвету
6. Тренировка мелкой моторики мышц пальцев, рук.
7. Развитие внимания, памяти, фантазии
8. Развитие умения договариваться друг с другом

Март

1		Игра «Математические корзинки-5» (1-5)	1
2		Игра «Конструктор-Шнуровка» (Бусы)	1
3		Игра «Сложи узор» упр. «Теремок»	1
4		Игра «Фонарики» «Зажги квадратные фонарики»	1

Апрель

1		Квадрат Воскобовича. « Конфета»	1
2		Игра «Фонарики» упр. « Найди свое место2	1
3		Палочки Кюизенера. Лесенка 1-5-1	1
4		Блоки Дьенеша. «Ракета»	1

Май

1		Квадрат Воскобовича. « Конфета»	1
---	--	---------------------------------	---

2		Игра «Собери грибочки в корзинку»	1
3		Игра «Лепестки» упр. «Дождик»	1
4		Интегрированная игра «Умники и умницы»	1

Ожидаемые результаты освоения программы:

В результате освоения данной программы предполагается развитие у детей следующих качеств личности:

1. *Общая осведомленность* - запас знаний и представлений о предметах и явлениях окружающей действительности.
2. *Интеллектуальная активность* – способность ребенка, увидев проблему в мыслительной задаче, по собственной инициативе поставить соответствующий вопрос и приложить усилия, направленные на то, чтобы получить на него удовлетворительный ответ.
3. *Обучаемость* – способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности, возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в иных условиях.
4. *Сообразительность* – быстрота и гибкость мыслительных процессов, позволяющие ребенку выделить главное в проблеме, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы.
5. *Вербализация* – способность точно выражать действия словом, оформлять ее в устной речи.

Методика диагностирования.

Диагностические задания:

Сенсорные способности.

Диагностическое задание:

Назови цвета.

Цель: диагностика умения различать цвета, определение уровня развития цветового зрения.

Задание: назови цвета находящихся перед тобой геометрических фигур.

Пространственное мышление, воображение.

Диагностическое задание:

Отбери фигуры по форме.

Цель: диагностика знания геометрических фигур, умение классифицировать предметы по форме.

Задание: распредели предложенные геометрические фигуры на группы в зависимости от их формы.

Усложнение: ребенку предлагается одна фигура (она кладется перед ним); он должен создать из предложенного материала фигуру, схожую по форме, но иную по размеру; затем назвать вновь полученную фигуру.

Произвольное внимание, память.

Диагностическое задание:

Повтори.

Цель: диагностика уровней памяти, внимания, наглядно-образного мышления.

Задания:

- Повтори ряд геометрических фигур, сохраняя заданную последовательность цветов (можно сосредоточить внимание ребенка на важности совпадения цвета, а не формы или размера).
- Повтори предложенный ряд фигур, сохраняя их форму.
- Запомни и повтори ряд фигур (образец дается для изучения на 15-20 сек, затем он убирается и ребенок воспроизводит его по памяти).
- «Что изменилось?»: ребенку предоставляется для изучения ряд фигур, затем он закрывает глаза, а взрослый изменяет расположение фигур, убирает некоторые из них; ребенок, открыв глаза, определяет, что изменилось.

Познавательные процессы.

Диагностическое задание:

Работа по указанию взрослого.

Цель: диагностика умения внимательно слушать, точно выполнять указания взрослого, правильно воспроизводить заданное, самостоятельно действовать по указанию.

Задание: (ребенок выполняет действия по команде взрослого): возьми коричневый квадрат, положи его перед собой, за квадратом расположи оранжевый треугольник, перед квадратом размести зеленый прямоугольник, над коричневой фигурой положи красную, под первой фигурой слева расположи четырехугольник.

Творческое мышление и воображение.

Диагностическое задание:

Сложи силуэт.

Цель: диагностика усвоения способа соединения элементов в целое и сочетания их по размеру; определение уровня развития глазомера, комбинаторных способностей.

Задания:

- Сложи из имеющихся геометрических фигур предложенные на схеме силуэты (схема может быть расчлененная или нерасчлененная – в зависимости от уровня сложности предлагаемого задания).
- Придумай силуэт самостоятельно из предложенного набора (в данном случае осуществляется диагностика развития самостоятельности в постановке цели, отборе необходимых для ее реализации средств, а так же уровня развития воображения).

Критерии выполнения заданий.

Уровень развития ребенка определяется по вышеперечисленным заданиям с помощью следующих критериев:

- 2 балла – если задание выполнено ребенком самостоятельно;
- 1 балл – с помощью взрослого;
- 0 баллов – задание не выполнено;

Результат:

- 12- 14 баллов – высокий уровень (+);
- 7- 11 баллов – средний уровень (v);
- 4 – 6 баллов- низкий уровень (-);

Список использованной литературы:

1. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Воронеж, 2009.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально- творческого развития детей 3- 7 лет. СПб, 2007.
3. Давидчук А. Обучение и игра. М., 2001.
4. Поддяков Н.Н. Умственное воспитание детей дошкольного возраста. М., 1988.
5. Воскобович В.В., Вакуленко Л.С. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. СПб,2013.