**

**Тематическая образовательная программа**

**«Развивающие игры В.В. Воскобовича»**

**2024-2027 г.**



***г. Ачинск 2024***

**Пояснительная записка**

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху – эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем развития интеллекта и креативности уверены в себе, успешней учатся, лучше ориентируются в социуме. Для реализации идеи развивающего обучения с успехом используются современные развивающие игры и пособия.

Развивающие игры - помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре. Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Валерьевича Воскобовича.

Особенности игр:

1. *Конструктивные элементы.* (В "Геоконте" средством конструирования выступает динамичная "резинка", отличительные свойства "Квадрата Воскобовича" - жесткость и гибкость одновременно, конструктивным элементом в "Прозрачном квадрате" является прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в "Шнуре-затейнике" - шнурок и блочка).
2. *Широкий возрастной диапазон участников.(*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).
3. *Многофункциональность.*(С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение).
4. *Универсальность по отношению к образовательным программам.* (Как показала практика, игры прекрасно вписались в программы образовательных учреждений).
5. *Творческий потенциал. (*С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым).
6. *Сказочная "огранка"*. (Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается).

***Цель программы:*** развитие творческих, познавательных, интеллектуальных, умственных и математических способностей детей дошкольного.

***Задачи:***

-развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

-развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

-построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

***Принципы построения занятий кружка.***

-Системность.

-Учёт возрастных особенностей детей.

-Дифференцированный подход.

-Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.

Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.

-Поэтапное использование игр.

-Гуманное сотрудничество педагога и детей.

-Высокий уровень трудности.

***Формы организации детской деятельности.***

1.Логико-математические игры.

2.Интегрированные игровые занятия.

3.Совместная деятельность педагога и детей.

4.Самостоятельная игровая деятельность.

***Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:***

1.Подготовка педагогов:

-повышение квалификации педагогов через специальную курсовую подготовку, ознакомление и изучение специальных технологий;

-владение формами и методами работы с дошкольниками.

2.Организация развивающей предметной среды:

-создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;

-оснащение комплектами игр и игровых пособий.

3.Организация педагогического процесса с детьми:

-программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;

**Ожидаемые результаты:**

-дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;

-умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

-умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;

-у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;

-хорошо развита мелкая моторика рук.

**Нормативно-правовая база.**

**-** Конституция РФ, ст. 43, 72.

- Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». утв. постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. (далее - СанПиН 2.4.3648-20), вступившими в силу 1 января 2021 года.

- ФГОС ДО (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17.10. 2013г. № 1155 (зарегистрирован Минюстом России 14 ноября 2013г., регистрационный № 30384).

- Федеральный закон от 08.05.2010 № 83-ФЗ о порядке организации платных образовательных услуг.

- Устав МБДОУ №25.

- Основная общеобразовательная программа дошкольного образования МБДОУ №25

**II. Содержательный раздел Программы.**

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры В.В. Воскобовича делятся на три группы.

*Первая группа игр* направлена на математическое развитие детей. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций. Это игры на трансформацию: «Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты1», «Чудо-крестики1», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-лепестки», «Кораблик Бразг-Брызг».

*Вторая групп*а - это игры с буквами, звуками, слогами и словами («Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Звуки и буквы», «Шнур-затейник», «Читай-ка на шариках 1», «Читай-ка на шариках 2»). Они направлены на решение логических задач с использованием букв, словотворчество.

*Третья –* универсальные игровые обучающие средства. (Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Геовизор»)

В течение года в работе с детьми будут использоваться развивающие игры В.В.Воскобовича, Никитиных, З.А Михайловой на создание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений, игры «Танграм», «Колумбово яйцо», «Архимедова игра», «Волшебный квадрат» и др.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича, «Блоки Дьенеша», методика М.В.Кралиной «Обучение детей логике», интернет-ресурсы.

Занятия с детьми группы проводится 1 раз в неделю, каждую среду.

Продолжительность занятий соответствует требованиям Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». утв. постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. (далее - СанПиН 2.4.3648-20), вступившими в силу 1 января 2021 года.

**Условия реализации образовательной программы**

Программа предназначена для детей  4-7 лет, рассчитана на 3 года обучения. Занятия по данной программе проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня. Продолжительность занятия составляет 15-30 минут. Это соответствует требованиям Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». утв. постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. (далее - СанПиН 2.4.3648-20), вступившими в силу 1 января 2021 года.

* Учитывая возраст детей, занятия проводятся в игровой форме, своевременно происходит смена деятельности.

**Взаимодействие с семьями воспитанников.**

1 раз в квартал индивидуальные консультации-практикумы, на которых родители обучаются игровым приёмам. 1 раз в полгода общее родительское собрание с целью подведения итогов познавательного развития детей: реализация программы, динамика познавательного развития детей, перспективы на второе полугодие. В конце года, в июне – итоговые индивидуальные консультации-практикумы родителей с детьми.

**Учебный план.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Месяц** | **Количество занятий** |
| Сентябрь | 4 занятия |
| Октябрь | 4 занятия |
| Ноябрь | 5 занятий |
| Декабрь | 4 занятия |
| Январь | 3 занятия |
| Февраль | 4 занятия |
| Март | 5 занятий |
| Апрель | 4 занятия |
| Май | 5 занятий |
| Итого занятий за учебный год | **38** занятий |

**Календарный учебный график:** Занятия проводятся каждую среду в 15-30.

**Учебно-тематический план в средней группе**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тема занятия  и используемые игры | | Задачи |
| 1 | Тема: «В гостях у зверят Цифроцирка»  Игры: «Цифроцирк», «Чудо-соты 1»  (*стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; * упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку; * закреплять названия «цирковых артистов-зверят»; * развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; * формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов; * воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. |
| 2 | Тема: «Прозрачные льдинки Озера Айс»  Игра: «Прозрачный квадрат» | * познакомить детей с новой игрой «Прозрачный квадрат», персонажами Незримка Всюсь и Ворон Метр; * учить находить и узнавать на пластинках знакомые фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник; * развивать сенсорные способности, умение выделять свойства пластинок, находить их сходство и различие с настоящими льдинками, используя тактильные ощущения; * учить раскладывать пластинки по группам, выделяя один признак – форму; * учить обобщать и анализировать, оречевлять свои действия. |
| 3 | Тема: «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»  *Игры: «*Кораблик Плюх-Плюх», «прозрачный квадрат»  *(стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)* | * учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов; * учить складывать фигуру «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат», опираясь на схему; * развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу); * развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; * формировать умения анализировать, сравнивать; * воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. |
| 4 | Тема: «Загадки Ворона Метра»  *Игры:* «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» | * развивать умение обобщать и квалифицировать фигуры по 2 признакам (форма, величина), составлять сериационный ряд, используя приём наложения; * учить складывать фигуру «мост» из пластинок, опираясь на словесные указания и схему; * формировать навык конструирования предложенной фигуры Ворона Метра из деталей игры «Чудо-соты 1» по схеме и словесным указаниям; * развивать связную речь, умение объяснять свои действия. |
| 5 | Тема: «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»  (*Игры:* «Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)  *стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»* | * развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; * пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое); * формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; * продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память; * формировать навыки саморефлексии; * воспитывать нравственные и волевые качества. |
| 6 | Тема: «Путешествие в страну Логики «Фабрика фигур»  («Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралиной) | * закреплять навык счета в пределах 5; * учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; * учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что»; * развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; * упражнять в конструировании фигур по схемам; * формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. |
| 7 | Тема: «Путешествие в Фиолетовый лес»  (*Игры:* «Цифроцирк», «Чудо-цветик»)  *стр.64* *Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»* | * учить детей находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) * продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по схемам игры «Чудо-цветик»; * учить обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; * развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк»; * воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. |
| 8 | Тема: «В гости к веселым гномам»  (Эталоны цвета «Лепестки», «Прозрачный квадрат»)  *(Стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)* | * познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; * учить детей выкладывать узор по образцу из пластинок игры «Прозрачный квадрат», отражать в речи действия, используя предложения с союзом А; * упражнять в отсчете необходимого количества предметов, закреплять знания о величине геометрических фигур, развивать умение определять порядковый номер «лепестка»; * развивать пространственную ориентировку при расположении элементов игры «Лепестки» по словесным указаниям и его смысловое отражение в речи (над, под, между, рядом, слева, справа); * продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений; * приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе. |
| 9 | Тема «В гостях у сказки»  («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт») | * познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата; * продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок; * закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; * воспитывать умение работать в парах, выполняя совместное задание; * побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. |
| 10 | Тема: «Волшебные клеточки»  («Игровизор», «Прозрачный квадрат») | * познакомить детей с игрой «Игровизор»; * учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения геометрических фигур; * закреплять знания о квадрате, умение соотносить целое и часть, складывать квадрат из частей (5 квадратов) и из разных частей (4 квадрата), развивать целостное восприятие; * учить проводить анализ последовательного ряда геометрических фигур, находить лишнюю, опираясь на один признак; * продолжать развивать словесно-логическое мышление, умение связно и грамотно строить предложения при ответе на вопрос «Какая фигура лишняя и почему?». |
| 11 | Тема: «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой полянке»  («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)  *стр. 21«Сказки Фиолетового леса»* | * учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо»; * развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; * развивать пространственное и логическое мышление, воображение; * активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения»; * воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. |
| 12 | Тема: «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча»  («Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)  *стр. 27«Сказки Фиолетового леса»* | * упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет, размер); * продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». * развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; * продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». * воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества. |
| 13 | Тема: «Какзверята выступали на арене Цифроцирка»  («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)  *Стр.34* *«Сказки Фиолетового леса»* | * познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; * закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор; * развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; * формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить детали игры карандашом; * воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). |
| 14 | Тема: «Как малыш Гео оказался на островах»  («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат»)  *стр. 25* *«Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять представления о транспорте, его видах; * упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты»; * развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; * тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука); * воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. |
| 15 | Тема: «Как кораблик попал в шторм»  («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»  *стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»* | * продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета; * развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; * тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука»; * воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. |
| 16 | Тема: «Новый год в Фиолетовом лесу»  («Чудо-цветик», «Чудо-соты 1») | * развивать творческое воображение, умение придумывать предмет и конструировать его изображение из деталей игры «Чудо-соты1»; * учить детей видеть общий признак в геометрических фигурах, закономерность в сериационном ряду, закреплять представление о четырехугольниках; * упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи; * воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. |
| 17 | Тема: «Гусеница Фифа встречает гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие  («Танграм», «Прозрачный квадрат»)  *1 игровая ситуация* «Загадочный конверт»  *2 игровая ситуация* «Портреты друзей» | * познакомить с новой игрой «Танграм»; * учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; * продолжать учить ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток; * развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); * упражнять в назывании геометрических фигур, нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; * воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. |
| 18 | Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие  («Танграм»), «Лепестки»)  *3 игровая ситуация* «Волшебный зоопарк (звери)»  *4 игровая ситуация* «Волшебный зоопарк (птицы)»  *«Методика ознакомления с игрой»*  *(распечатка)* | * учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; * упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении; * развивать умение объединять выделенные при анализе компоненты в целое, пространственное воображение; * развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); * закреплять умение наклеивать полученное изображение на лист; * формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. |
| 19 | Тема: «Найди фигуру»  («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42) | * учить детей находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера, расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не»; * продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду; * упражнять в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); * развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах; * формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. |
| 20 | Тема: «Как гусеница Фифа  наряжалась»  («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат»)  *Стр. 49 и стр. 158* «*Сказки Фиолетового леса»* | * 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; * развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; * развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов; * воспитывать интерес к конструктивной деятельности; * наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах. |
| 21 | Тема: «Волшебные превращения счетных палочек» | * учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; * упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); * развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; * способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач; * развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей. |
| 22 | Тема: «Вечернее представление в Цифроцирке»  («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор»  *Стр. 60*  *«Сказки Фиолетового леса»* | * продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; * закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); * развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать; * воспитывать произвольность поведения, волевые качества. |
| 23 | Тема: «Как малыш Гео нашел грибы»  «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»)  *Стр. 65* *«Сказки Фиолетового леса»* | * учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; * упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы; * формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей; * развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; * продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. |
| 24 | Тема: «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»  «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Игровой квадрат»)  *Стр. 67* *«Сказки Фиолетового леса»* | * учить решать задачи на пересечение множеств «круги Эйлера», предлагать варианты решения проблемной ситуации; * упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим схемам; * развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой при конструировании фигур «Туфелька» и «Самолет»; * помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности; * воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. |
| 25 | Тема: «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»  («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо»)  *Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; * учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо»; * развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; * продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества; * развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. |
| 26 | Тема: «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»  («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо»)  *Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»* | * упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; * учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо»; * развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; * формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания; * поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; * развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. |
| 27 | Тема: «Как гусеница Фифа вырастила цветы»  («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор»)  *Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»* | * учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; * закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; * учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе; * развивать умение решать логическую задачу на определение предмета по признакам, словесно-логическое мышление; * продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»; * активизировать речевую деятельность; * воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь. |
| 28 | Тема: «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок»  («Лепестки», пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт»)  *Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; * упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям; * развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; * развивать мелкую моторику рук; * формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение. |
| 29 | Тема: «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»  («Чудо-соты», «Танграм»)  *Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять знания о видах транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие; * учить самостоятельно придумывать силуэт «лодочка» из деталей игры «Танграм», называть геометрические фигуры, их размер и количество; * развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию; * развивать целостное восприятие, устойчивость внимания; * развивать инициативность, самостоятельность; * продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата. |
| 30 | Тема: «Как друзья помогли Девочке Дольке»  («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик»)  *Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»* | * упражнять в умении устанавливать закономерность в расположении фигур и, руководствуясь ею выкладывать ряд из фигур; * учить составлять целое из 5 частей, понимать соотношение целого и части; * развивать умение конструировать по собственному замыслу силуэт «цветок» из деталей игры «Колумбово яйцо», придумывать ему название и для чего он нужен; * формировать произвольность внимания, творческое воображения, целостность восприятия; * поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь. |
| 31 | Тема: «Как друзья играли с Крутиком По»  («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки») | * познакомить с вариантом игры «Прозрачный квадрат» - «Вертикальное домино»; * учить решать логическую задачу на преобразование одной фигуры в другую путем перемещения заданного количества деталей (домик – флажок: № 8); * развивать любознательность и пытливость; * стимулировать детей к проговариванию своих действий; * развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей; * развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность. |
| 32 | Тема: «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх»  («Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)  *Стр. 109 «Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, менять пространственное положение флажков в зависимости от задания; * упражнять в нахождении предметов по высоте; * развивать словесно-логическое мышление, умение видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения; * закреплять умение самостоятельно работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «жук» и «рыбка» (№18); * воспитывать умение проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. |
| 33 | Тема: «Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже».  («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»)  *Стр. 114 «Сказки Фиолетового леса»* | * упражнять в расположении цветных карточек по цветам радуги, умении видеть ошибку и исправлять ее; * развивать понимание пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки ( между, после, перед, после, впереди, за); * закреплять умение сортировать пластинки игры по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга; * закреплять навык работы с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «китенок»; * продолжать развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о его содержании; * стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр. |
| 34 | Тема «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»  (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»)  *Стр. 118 «Сказки Фиолетового леса»* | * продолжать учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); * учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного); * закреплять навык счета, соотношения цифры и количества предметов; * закреплять умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, форма, размер), сравнивать и обобщать по ним фигуры; * развивать умение ориентироваться на плоскости в клетку, предлагать варианты решения проблемной ситуации; * продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата. |
| 35 | Тема: **«**Новая игра жителей Фиолетового леса»  «Чудо-крестики», «Игровизор», «Игровой двухцветный квадрат Воскобовича»)  *Стр.71, 172 «Сказки Фиолетового леса»* | * учить детей решать логические задачи на поиск предмета по признакам; * познакомить детей с новой игрой «Чудо-крестики 2»; * упражнять в ориентировке в пространстве; * развивать умение трансформировать одни геометрические фигуры в другие; * закреплять умение складывать фигуру «Самолет» самостоятельно или с опорой на схему; * развивать умение составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет); * формировать умение предлагать и обосновывать варианты решения; * формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. |
| 36 | Тема: «Приключения бабочки в Фиолетовом Лесу» | * продолжить знакомство детей с игрой «Чудо-крестики 2», формировать умение складывать фигуру «Бабочка» по схеме; * закреплять умение самостоятельно складывать из кубиков игры «Сложи узор» фигуру «Бабочка» и фигуру «Самолет» из игры «Игровой двухцветный квадрат Воскобовича; * упражнять в ориентировке в пространстве от себя, понимать и использовать слова, обозначающие пространственное положение предмета на поле игры «Сложи узор» (левый верхний угол, правый нижний); * закреплять навык счета в пределах 8, количественный и порядковый; * развивать умение трансформировать одни геометрические фигуры в другие; * предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям истории; * продолжать формировать произвольность, умение отвечать на вопрос только по сигналу воспитателя. |
| 37 | Тема: **«**Тема: «Как Девочка Долька встречала гостей»  («Чудо-цветик», «Чудо-соты», «Цифроцирк»)  *Стр. 122 «Сказки Фиолетового леса»* | * учить порядковому счету, находить цифры в числовом ряду, составлять из частей силуэты цифр по образцу; развивать умение выбирать инструменты, необходимые для уборки дома, составлять их силуэты из частей; * учить конструировать силуэт «платье» по описанию, заменять одни детали, подходящие по составу, на другие; * развивать умение ориентироваться в пространстве, понимать выражения «за», «перед»; * развивать целостное восприятие, устойчивость внимания, творческое воображение; * развивать инициативность, самостоятельность; * продолжать формировать произвольность, умение действовать по сигналу воспитателя. |
| 38 | Тема: Как друзья пили чай с пирогами»  («Чудо-крестики 2», «Чудо-соты»)  *Стр. 40, 54 «Сказки Фиолетового леса»* | * развивать умение сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам; * с помощью системного оператора (технологии ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена; * развивать творческое воображение, умение придумывать изображение «пирога будущего» и составлять его силуэт из частей. * закреплять умение работать с силуэтной схемой (высокий уровень) и с составной схемой фигура «Лампа»; * воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы. |
| 39 | Тема: «Как зверята поменяли грибы на лепестки»  («Математические корзинки 10», «Чудо-цветик», «Чудо-соты»)  *Стр. 55 «Сказки Фиолетового леса»* | * продолжать формировать умение определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов; * учить отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета в окружающей обстановке; * закреплять знание цифр 2 и 5, умение составлять их силуэты из частей; * продолжать развивать воображение, умение и желание придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны; * воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. |
| 40 | Тема: «Как команда Кораблика получала подарки»  («Кораблик Брызг-Брызг», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», «Геоконт»)  *Стр.58 «Сказки Фиолетового леса»* | * учить детей решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ); * формировать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний»; * продолжать учить составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу; * закреплять навык ориентировки на плоскости, разворачивать предметы справа налево; * развивать творческое воображение, умение придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов на поле игры «Геоконт Малыш»; * закреплять навык порядкового счета в пределах 7; * воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. |
| 41 | Тема: «Как в Цифроцирке появились новые артисты»  («Математические корзинки 10», «Прозрачная цифра»)  *Стр.111 «Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять знания о числовом ряде в пределах 8, последовательности чисел; * закреплять понимание количественной характеристики «поровну»; * упражнять в составлении цифр 1-8 из пластинок игры «Прозрачная цифра» путем наложения друг на друга и на трафарет; * развивать логическое мышление, зрительное внимание, умение находить и исправлять ошибку; * продолжать развивать элементы театральной деятельности, творческое воображение; * формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. |
| 42 | Тема: «Как Малыш Гео и Паучок удивляли друг друга»  («Геоконт «Малыш»,«Чудо-соты 1», «Игровизор»)  *Стр.107 «Сказки Фиолетового леса»* | * формировать умение декодировать информацию о свойствах фигур: форма и размер по знаково-символическим обозначениям; * учить детей придумывать и составлять любой силуэт, называть его, рассказывать о назначении предмета; * упражнять в счете до 5; * развивать умения конструировать контур треугольника, решать задачу на трансформацию треугольника в квадрат, квадрата - в любой предметный контур; * упражнять в выкладывании ряда фигур, понимании пространственных характеристик предметов относительно друг друга; * развивать зрительно-моторную координацию, умение работать с клеткой – обводить квадраты со стороной в 5 клеток, творческое воображение – умение превращать квадрат в какой-нибудь предмет; * предоставлять детям возможность быть активными помощниками друг друга, внимательно слушать и слышать друг друга. |
| 43 | Тема: «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»  («Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики», «Цифроцирк»  *Стр.130, «Сказки Фиолетового леса»* | * упражнять в счете до 9; * закреплять знания о геометрических фигурах, их сходстве и отличии; * формировать умение определять последовательность цифр в натуральном ряду; * развивать умение конструировать силуэт «шляпа» и «человечек» по образцу с помощью деталей игры «Прозрачный квадрат» (пластинки); * развивать долговременную память (запоминание имен артистов Цифроцирка), и зрительное внимание; * развивать координацию движений, умение дорисовать недостающие детали в фигуре «человечка»; * продолжать формировать произвольность, умение действовать по сигналу воспитателя. |
| 44 | Тема: «Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь»  («Танграм», «Игровизор» («Лабиринты цифр – зашумленные картинки»)  *Стр.133, «Сказки Фиолетового леса»* | * закреплять представление о цифрах 1-5, узнавать их графическое изображение; * учить детей анализировать окружающую обстановку и находить в ней предметы заданной формы; * формировать конструктивные умения, умение работать со схемой; * развивать творческое воображение, умение дорисовывать к круглой форме недостающие детали, получая изображение предметов круглой формы; * развивать логическое мышление, память, внимание, умение называть положительное и отрицательное в одном и том же явлении (технология ТРИЗ); * продолжать формировать навык пространственной ориентировки; * развивать инициативность, самостоятельность; * продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата. |
| 45 | Тема: «Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер»  («Чудо-крестики 2», «Сложи узор»)  *Стр.134, «Сказки Фиолетового леса»* | * продолжать формировать конструктивные навыки: составлять из фигур-головоломок лесенку по силуэтной схеме, руководствуясь простым алгоритмом (цвет); * учить составлять узор из цветных кубиков по схеме; * развивать творческое воображение, умение придумывать и выкладывать узор из кубиков игры «Сложи узор», называть материал, из которого делают ковры; * формировать навык пространственной ориентировки, умение называть и обозначать знаком (бабочка) кубик, располагающийся в названном углу (левый верхний, левый нижний и т.д.); * развивать логическое мышление, умение предлагать варианты решения проблемной ситуации; * воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. |

**Учебно-тематический план в старшей группе**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Тема занятия, источник | Задачи, решаемые в процессе деятельности |
| 1 | Тема: «Как птичка осталась на поляне Чудесных плодов»  (игры «Чудо – цветик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)  (*стр.138; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Продолжать учить детей связно отвечать на вопрос воспитателя. * Учить складывать фигуру «домик», путем перемещении частей в пространстве. * Развивать умение составлять фигуру из шести меньших частей, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц. * Формировать логическое мышление, способность делать свое предположение, доказывая его обоснованность, оспаривать или соглашаться с мнением других. * Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). |
| 2 | Тема: «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»  (игры «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Игровизор»)  (*стр.140; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Закреплять навык счета в пределах 8, умение обозначать числа цифрами, сравнения предметов по количеству. * Учить выполнять простой графический диктант на листе в клетку. * Учить составлять квадрат из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга. * Продолжать развивать пространственную ориентировку и ориентировку на плоскости, понимание и использование в речи пространственных характеристик «влево», «вправо», «вверх», «вниз». * Закреплять представление о геометрических фигурах, умение находить заданные фигуры среди множества других. * Развивать планирующую функцию речи и умение связно и логично предлагать варианты решения проблемной ситуации. * Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. |
| 3 | Тема: «Как команду кораблика встретили на Чудо-островах»  («Геоконт», «Чудо-крести-ки»,  (*стр.144; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить детей конструировать контур фигуры на поле игры «Геоконт», ориентируясь по буквенно-цифровым обозначениям. * Упражнять в ориентировке на плоскости, понимании пространственных характеристик: «слева», «справа». * Закреплять знания о геометрических фигурах. * Развивать умение конструировать контур фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образа; * Развивать творческое воображение * Формировать речевые навыки. * Воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. |
| 4 | Тема: «Как Пчелка Жужа хранила мед»  (игры «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)  (*стр.146; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить детей решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ). * Учить детей конструировать фигуру «мышка» путем перемещения частей в пространстве. * Развивать умение конструировать силуэт «бутылка» по образцу. * Закреплять умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственную характеристику «левый верхний». * Развивать логически связно излагать варианты решения проблемной ситуации. * Формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. |
| 5 | Тема: «Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»  («Прозрачная цифра», «Чудо-соты», набор из 5 геометрических фигур)  (*стр.148; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить понимать пространственные характеристики «перед», «после». * Развивать умение сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5», из частей путем наложения пластинок на трафарет и друг на друга. * Закреплять умение соотносить число и цифру. * Развивать воображение, умение придумывать и составлять фигуру по замыслу, используя заданное количество деталей. * Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. * развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. |
| 6 | Тема: «Как у Паучка появилась новая одежда»  («Геоконт Малыш», «Сложи узор»)  (*стр.150; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить конструировать контур «пальто» и «палатка», опираясь на схему. * Закреплять умение вычленять и называть части пальто. * Развивать умение с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) находить деталь, которая не устраивает сказочного героя, придумывать для персонажа новый вариант одежды, рисовать его. * Развивать связную речь, умение грамотно и логично строить ответ, опираясь на вопрос воспитателя. * Продолжать развивать пространственную ориентировку. * Воспитывать внимательное отношение к окружающим, желание оказывать посильную помощь. |
| 7 | Тема: «Новоселье Пчелки Жужи»  («Геоконт Малыш», «Игровизор», «Чудо-крестики 2»)  (*стр.156; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить конструировать контур «бочонок» по схеме и буквенным ориентирам (координатам). * Формировать умение решать простую логическую задачу на поиск предмета по признакам. * Развивать умение искать и предлагать варианты решения проблемной ситуации, четко формулировать свою мысль сложноподчиненным предложением с союзом «потому что». * Развивать зрительно-моторную координацию. Умение обводить полученную фигуру по контуру. * продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. |
| 8 | Тема: «Как друзья подарили друг другу по конфете»  («Геоконт Малыш», «Чудо-соты», «Игровизор»)  (*стр.11; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить детей составлять контур фигур по координатным обозначениям точек. * Продолжать формировать умение понимать пространственные характеристики «слева наверху», и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу». * Развивать умение составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и количество частей) * Развивать творческое воображение и фантазию. * Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. * Развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе. |
| 9 | Тема: «Как Краб Крабыч оказался дома»  («Чудо-соты», «Сложи узор»)  (*стр.154; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Формировать у детей представление о таблицах, понятие о столбцах и строках. * Учить объяснять словами местоположение предмета в таблице. * Развивать умение составлять силуэт «светильник» по схеме, аргументировать свой выбор. * Закреплять навык зарисовки полученных изображений путем обведения деталей игры, раскрашивать полученное контурное изображение. * Развивать навык пространственной координации, различения правой и левой руки. * Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками, умения работать в парах, добиваясь общего результата. |
| 10 | Тема: «Как буря потрепала Кораблик Брызг-Брызг»  («Кораблик Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Геовизор»)  (*стр.163; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Формировать умение различать предметы по высоте (мачты кораблика), обозначать словами высоту мачт и местоположение нужного флажка. * Учить ориентировать на плоскости, использовать для ориентира координаты точек. * Развивать умение находить флажки по признакам. * Упражнять в счете. * Развивать воображение, зрительно-моторную координацию, произвольность. * Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). |
| 11 | Тема: «Как Гусеница Фифа путешествовала»  («Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик»)  (*стр.158; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст* | * Продолжать формировать у детей навык ориентировки на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз». * Учить находить среди множества фигур фигуры, заданные по форме. * Развивать умение придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур и деталей игр знакомые предметные силуэты и придумывать свои. * Формировать навык связной речи умение рассказывать о придуманных предметах и их назначении. * Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность, умение оценивать свой результат, итог общей работы. |
| 12 | Тема:«Как Гусеница Фифа рассказывала о своем путешествии»  («Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича (двухцветный)  (*стр.161; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст* | * Учить складывать фигуру «башмачок» путем перемещения частей в пространстве, рассказывать об этапах выполнения задания. * Закреплять представление об обуви и уголовных уборах, умение называть предметы для разных сезонов. * Учить конструировать контур «шапка» по координатным точкам. * Развивать у детей связную речь, умение рассказывать о назначении предметов, их отличии друг от друга. * Формировать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз». * Предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям истории. * Продолжать формировать произвольность, умение отвечать на вопрос только по сигналу воспитателя. |
| 13 | Тема:«Как друзья попали на Поляну Золотых Плодов»  («Цветные квадраты», «Чудо-крестики 2»)  (*стр.172; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить составлять фигуру «самолет», обводить ее по контуру, раскрашивать цветными карандашами. * Познакомить с новыми персонажами игры – гномами, помочь запомнить их имена. * Упражнять в порядковом счете. * Развивать умение составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет). * Закреплять знание последовательности цветов радуги, соотносить имена персонажей игры гномов с цветом крестика и квадрата. * Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр. |
| 14 | Тема: «Как Магнолик выступал в Цифроцирке»  (игры «Чудо-крестики 2», «Прозрачная цифра», «Прозрачный квадрат»)  (*стр.166; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить конструировать силуэт «рыцарь» и «лошадь» из частей по образцу. * Закреплять знание цифр, упражнять в счете в пределах 10. * Развивать логическое мышление, умение предлагать варианты решения проблемной ситуации. * Развивать творческое воображение, зрительно-моторную координацию. * Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). |
| 15 | Тема: «Как Крутик По нашел волшебный ларец»  (игры «Чудо-крестики 3», «Чудо-соты»)  (*стр.168; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Закреплять знание геометрических фигур, умение называть их отличительные признаки. * Познакомить с новой игрой «Чудо-крестики 3», учить складывать фигуру «клоун» и «карусель» по составной схеме. * Развивать умение составлять из частей геометрических фигур силуэт, трансформировать его в другой. * Развивать пространственное воображение и конструктивное мышление. * Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. |
| 16 | Тема: «Как Девочка Долька составила букет»  *(игры «Чудо – цветик», «Математические корзинки 10», «Сложи узор»)*  (*стр.168; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Учить решать задачу на составление целого из определенного количества частей. * Закреплять навык счета, умение соотносить количество и цифру. * Упражнять в отсчитывании необходимого количества предметов, сравнивании их по количеству. * Развивать умение составлять фигуру «ваза» по схеме. * Формировать навык связной речи, умения отвечать на вопрос воспитателя развернутым предложением. * Формировать логическое мышление, способность делать свое предположение, доказывая его обоснованность, оспаривать или соглашаться с мнением других. * Воспитывать умение внимательно слушать собеседника, отвечать по сигналу воспитателя (жесту рукой). |
| 17 | Тема:«Как праздновали Новый год на Чудесной поляне»  *(«Чудо-крестики 3», «Танграм», «Игровой квадрат Воскобовича»)*  (*стр.79; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» средний возраст)* | * Продолжать учить детей работать с составными и силуэтными схемами, составлять фигуру «ёлка». * Формировать умение изменять цветовое решение сложенной фигуры, изменяя пространственное положение отдельных частей. * Развивать творческое воображение, умение придумывать и конструировать контур «елочное украшение», учить работать в парах * Развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить сложенную из деталей фигуру. * Активизировать словарный запас, умение описывать елку, подбирая слова-признаки. * Воспитывать интерес к конструктивной деятельности. |
| 18 | Тема: «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс»  *(игра «Прозрачный квадрат», «Сложи узор»)* | * Познакомить детей со «Сказкой о прозрачном квадрате» и 1 приключением Малыша Гео. * Формировать навык конструирования фигуры «Лошадка» с помощью силуэтной схемы. * Закреплять представление о геометрических фигурах, способах замены (получения) одной фигуры несколькими другими фигурами.   Развивать навык пространственной ориентировки, упражнять в счете.   * Развивать процессы внимания, воображения. * Поощрять к высказыванию, активизировать речь. * Вовлекать детей в совместную деятельность. * Стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. |
| 19 | Тема: «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Парусник Арус, или очень непростое путешествие по реке» № 2)  *(игра «Прозрачный квадрат», «Геовизор»)* | * Продолжить знакомство детей со «Сказкой о прозрачном квадрате» и 2-м приключением Малыша Гео. * Формировать навык конструирования фигуры «Парусника Арус» с помощью силуэтной схемы. * Способствовать освоению технических умений рисовать предмет с помощью слухового диктанта. * Развивать навык пространственной ориентировки на листе бумаги, упражнять в счете. * Развивать процессы внимания, воображения. * Поощрять к высказыванию, активизировать речь. * Вовлекать детей в совместную деятельность. * Стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. |
| 20 | Тема: «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Свечка Веч, или душевный разговор в пещере со Всюсем» № 3)  *(игра «Прозрачный квадрат», «Танграм»)* | ***Цель:*** продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».   * Формировать навык конструирования фигуры «Свечка» с помощью силуэтной схемы. * Способствовать освоению эталонов формы, пониманию соотношения целого и части путем составления одной геометрической фигуры из нескольких фигур. * Способствовать освоению технических умений обводить контур сложенной фигуры. * Развивать навык связной речи, умение доказывать правильность своих решений. * Развивать внимание, логическое мышление, память. * Формировать способность самостоятельно решать проблемные ситуации. * Воспитывать доброжелательное отношение к товарищу во время ответов не подсказывать и не перебивать. |
| 21 | Тема: «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Голова Ва-Ва, или схватка с гигантскими муравьями» № 4)  *(«Прозрачный квадрат», «Колумбово яйцо»)* | ***Цель:*** продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».   * Формировать навык конструирования фигур по силуэтной схеме. * Закреплять умение соотносить целое и часть путем составления одной геометрической фигуры из нескольких фигур. * Способствовать освоению технических умений обводить контур сложенной фигуры. * Развивать творческое воображение, умение складывать фигуры по собственному замыслу, давать им название. * Развивать логическое мышление, умение находить лишнюю фигуру и объяснять свой выбор. * Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. * Воспитывать интерес к математическим занятиям. |
| 22 | Тема: «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Топорик Оп-Оп, или мостик чрез ров с живыми камнями» № 5)  *(игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2»)* | ***Цель:*** продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».   * Закреплять умение самостоятельно конструировать фигуры по силуэтной схеме. * Закреплять представления о геометрических фигурах. * Формировать навык пространственной ориентировки, умение словами объяснять местоположение фигуры на плоскости. * Развивать зрительно-моторную координацию. * Воспитывать произвольность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. * Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. |
| 23 | Тема: «Приключения Малыша Гео и нетающих льдинок озера Айс» («Птица Тиц, или чарующая музыка деревянных объятий» е № 6)  (*игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты»)* | Цель: продолжение знакомства со «Сказкой о прозрачном квадрате».   * Создать ситуацию для расширения опыта детей в понимании пространственных отношений, для развития логического и творческого мышления. * Закреплять умение самостоятельно конструировать фигуры по силуэтной схеме. * Закреплять умение решать логические задачи на поиск недостающей фигуры и установление последовательности расположения фигур. * Продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. * Вовлекать детей в совместную деятельность, развивать умения работать в парах. |

**Учебно-тематический план в подготовительной к школе группе**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема занятия, источник | Задачи |
| 1. Тема: «Сказки Фиолетового леса» | * Закрепить навык конструирования фигур по составным и силуэтным схемам, по замыслу, предоставить детям возможность вспомнить всех персонажей игр Воскобовича и истории, которые с ними происходили. |
| 2. Тема: «Сочиняем лего-сказки»  (Работа с лего-конструкторами) | * Развивать связную речь посредством составления коротких рассказов о сконструированных лего-фигурах. |
| 3. Тема: «Артисты Буквоцирка. Арлекин»  («Забавные буквы», «Лабиринты букв») | * Познакомить с буквой А, артистом Буквоцирка Арлекином, совершенствовать процессы памяти, внимания, логического мышления. |
| 4. Тема: «Артисты Буквоцирка. Орлекин»  (игры «Лабиринты букв», «Разгадай ребус»  (*пособие Воскобовича )* | * Познакомить с буквой О, артистом Буквоцирка Орлекином, упражнять в анализе слов по звуковому составу. * Развивать логическое мышление, внимание. |
| 5. Тема: «Айкьюша в Буквоцирке. Акробат Урлекин»  («Лабиринты букв», «Забавные буквы»)  (*пособие Воскобовича )* | * Создать у детей моторный образ буквы У, познакомить с персонажем Буквоцирка Урлекином. * Развивать умения сохранять плавное и неотрывное движение руки в соответствии с изображением буквы. |
| 6. Тема: «В стране Ребусландия» (Журнал «Смекалочка» № 8/2011г)  (зрительный диктант, работа с ребусами) | * Формировать навык разгадывания ребусов, знакомить с правилами расшифровки ребусов. * Развивать зрительно-моторную координацию, умение четко ориентироваться на листе в клетку. |
| 7. Тема: «Артисты Буквоцирка. Акробат Эрлекин»  («Забавные буквы», зрительный диктант) | * Познакомить с буквой Э, артистом Буквоцирка Эрлекином, развивать навык ориентировки на листе в клетку. |
| 8. Тема: «Путешествие в город Гео-Метр-и-Я с акроба-том Ирлекином» | * Продолжать открывать детям путь в мир геометрии с помощью игры «Геоконт», способствовать овладению геометрическими представлениями: точка, отрезок, угол, многоугольник. * Создать моторный образ буквы И, упражнять в звуковом анализе слов. * Упражнять в ориентировке на координатной плоскости, конструировании по точкам фигуры на поле игры «Геоконт». * Развивать воображение, фантазию в процессе «превращения», дорисовывания фигур в предметы. |
| 9. Тема: «Артисты Буквоцирка. Акробат Ырлекин»  («Лабиринты букв», «За-бавные буквы») | * Создать у детей моторный образ буквы Ы, познакомить с персонажем Буквоцирка Ырлекином. * Познакомить детей с новой игрой – головоломкой «Архимедова игра», закреплять умение работать с составной схемой. |
| 10. Тема: «На фабрике Фигур» | * Формировать навык кодирования и декодирования информации о фигурах по знаково-символическим обозначениям. * Продолжать развивать умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор». |
| 11. Тема: «Артисты Буквоцирка. Акробат Ирлекин» | * Продолжить знакомство детей с артистами Буквоцирка - с буквой И, артистом Буквоцирка Ирлекином. * Развивать воображение путем превращения графического изображения буквы в предмет. |
| 12. Тема: «В гостях у сказки»  («Геовизор», «Чудо-крестики 2», «Автосказки» Воскобовича) | * Развивать логическое мышление, умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор», работать с силуэтной схемой при конструировании фигуры дракона. * Формировать творческое воображение, умение дорисовывать недостающие детали фигуре, изображающей предмет (избушка бабы Яги) |
| 13. Тема: « В гостях у сказки «Золушка»  («Геовизор», «Автосказки», «Чудо-соты 1») | * Развивать логическое мышление, умение ориентироваться на координатной плоскости игры «Геовизор», работать с силуэтной схемой при конструировании фигуры «платье». * Формировать творческое воображение. |
| 14. Тема: «По тропинкам Ребусландии»  (Журнал «Смекалочка» № 8/2011г)  (работа с точкой, с ребусами) | * Продолжить учить детей разгадывать простые ребусы, развивать навык чтения, зрительно-моторную координацию при работе с точкой. * Развивать логическое мышление, любознательность, пытливость, тренировать внимание и память, обогащать речь. * Вырабатывать привычку доводить начатое дело до конца. |
| 15. Тема: «Путешествие в Лего-страну»  (лего-конструктор «Мои первые истории») | * Знакомство с деталями конструктора. * Учить детей работать с конструктором «Lego» используя инструкцию, действуя по образцу и самостоятельно; развивать пространственное воображение, фантазию, творчество; воспитывать аккуратность, усидчивость, бережливость. * Формировать коммуникативные навыки, навыки работы в команде. |
| 16. Тема: «Сказочный лего-транспорт»  «лего-конструктор «Учись учиться») | * Развивать способности детей к наглядному моделированию через ЛЕГО – конструктор. * Закреплять умения детей строить по замыслу, замечать внешние качества предмета (форму, величину), формировать пространственные представления детей. * Активизировать речь детей, учить выражать отношение к своим постройкам давать им элементарную оценку, определять её практическое назначение. |
| 17. Тема: «Сказочная архитектура» | * Способствовать расширению кругозора и развитию представлений об окружающем мире. * Развитие геометрического и пространственного воображения, логического внимания, зрительной памяти, комбинаторных способностей. * Развивать память, внимание, воображение, умение творчески обыграть постройку, использовать дополнительные детали при обыгрывании. |
| 18. Тема: « Как паучок Ромбик запутал свою паутинку»  («Геокнт». «Геоконт Алфавит», «Сложи узор») | * Развивать пространственную ориентацию. * Формировать умение откладывать определенное количество единиц на заданной оси. * Закреплять знание цифр и букв. * Развивать планирующую функцию речи, умение доказывать правильность своих решений. * Развивать внимание, логическое мышление, память. * Воспитывать чувство сострадания, сочувствия и взаимовыручки, доброжелательное отношение к товарищам. |
| 19. Тема: «Путешествие в город говорящих попугаев»  («Игры с буквами», «Читай-ка на шариках 1 и 2», «Шнур-затейник») | * Познакомить детей с новой областью Фиолетового леса – «Городом Говорящих попугаев». * Прививать интерес к чтению, расширять словарный запас, закреплять знание букв  и звуков.  Познакомить с новой игрой «Шнур-затейник» Развивать зрительно-моторную координацию, внимание, произвольность. |
| 20. Тема: «Спасаем Магнолика Нолика и его друзей»  («Прозрачный квадрат») | * Закреплять умение откладывать на заданном луче определенное количество единиц. * Учить создавать заданные образы по воображению с помощью «Нетающих льдинок озера Айс». * Развивать пространственные представления, умение проходить лабиринты. * Воспитывать умение действовать в команде и приходить на выручку попавшему в беду. |
| 21.Тема: «В гостях у сказки «Золотой ключик или приключения Буратино»  («Геовизор», «Чудо-крестики 3», головоломка) | * Развивать навык пространственной ориентировки на плоскости игры «Геовизор», умение откладывать определенное количество единиц на заданной оси. * Закреплять знание цифр и букв, навык составления слов из букв. * Формировать навык составления фигуры по составной схеме, обводить изображение на листе. * Развивать планирующую функцию речи, умение доказывать правильность своих решений. * Развивать внимание, логическое мышление, память. * Воспитывать самостоятельность, уверенность в своих силах. |
| 22. Тема: «Веселый День рождения»  (игры с буквами) | * Формировать у детей основные навыки чтения, печатания букв по образцу. * Учить детей сосредотачивать внимание, слушать и усваивать информацию. * Закреплять знание букв, навык составления слов из букв. * Развивать фонематический слух, внимание, память. * Расширять у детей   кругозор, обогащать словарный запас. * Воспитывать умение отвечать на вопросы. |
| Тема: «Истории Малыша Гео» | * Продолжать учить декодировать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств из геометрических фигур по их знаково – символическим обозначениям, устанавливать причинно – следственные связи. * Закреплять навыки количественного и порядкового счета, ориентировки в пространстве, навык деления целого на части. |
| Тема: «Поможем почтальону» | * Формировать навык ориентации на плане с помощью карточки-подсказки, классифицировать геометрические фигуры по форме, размеру, цвету. * Учить решать логические задачи с помощью кодовых карточек в знаково-символической форме. |
| Тема: «В гости к Ворону Метру» | * Формировать элементарные математические представления с помощью развивающих игр Воскобовича: о составе числа 6, формирование умения ориентироваться на плоскости, выполнении графического диктанта. |
| Тема: «Загадки Ребусландии»  (материал журнала Ребусландия», игра «Вьетнамская игра») | * Выучить алгоритм решения ребусов, продолжать знакомить с новыми приемами расшифровки ребусов: имен людей и кличек животных путем замены и удаления букв. * Развивать глазомер, способность выделять фигуру из фона. * Упражнять в ориентировке на листе бумаги, декодировании направления по знакам – стрелкам. * Формировать навыки произвольности и саморефлексии, умения работать по правилам. |
| Тема: «Путешествие в Фиолетовый лес» | * Развивать операции логического мышления, самостоятельность умение изображать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части, умение объединять предметы в группы. |
| Тема: «Школа Айкьюши» | * Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, решать логико-математические задачи на поиск предмета по признакам. |
| Тема: «Невероятные приключения пришельцев из космоса»  (графический диктант, игры «Монгольская игра», «Чудо-крестики 2») | * Закреплять знания о космосе. * Развивать зрительно моторную координацию, восприятие формы, способности выделять фигуру из фона. * Развивать творческое и репродуктивное воображение. * Воспитывать произвольность, умение работать по правилам. |
| Тема: «Королевство Муравии» | * Закреплять навык прямого и обратного счета, знаний о цифрах и геометрических фигурах, умение правильно пользоваться геометрическими знаками. |
| Тема: «Весёлые цифры»  (игры «Геовизор», «Чудо-соты 2», графический диктант) | * Закреплять знание цифр, умение находить цифры, отличающиеся значением, величиной, цветом и пространственным расположением. * Учить передавать образы знакомых цифр пластическими средствами. |
| Тема: «Веселые буквы»  (игры «Сложи узор», «Чудо-соты 2», игра с буквами «Составь слово») | * Учить детей узнавать, называть и различать знакомые буквы алфавита. * Закреплять навык работы с силуэтными схемами. * Развивать навык чтения, составления слов из 3-х букв. * Совершенствовать зрительно-моторную координацию при работе с лабиринтами, умение обводить составные фигуры. |
| Тема: «Загадки Ребусландии»  (материал журнала Ребусландия», «Геовизор») | * Закрепить понятие «ребус», умение работать с правилами и приёмами, которые употребляются при их составлении. * Закреплять представления о пространственных отношениях, симметрии, системе координат. * Вырабатывать навыки последовательного и доказательного мышления. * Воспитывать произвольность, умение работать по правилам. |
| Тема: «Играем со шнуром-затейником»  (игра «Шнур-затейник») | * Познакомить с игрой Воскобовича «Шнур-затейник», развивать мелкую моторику, формировать навык ориентировки в пространстве и на плоскости. |
| Тема: «Интеллектуальный конкурс «Умники и умницы» | * Упражнять в выполнении заданий по словесной инструкции, закреплять умение использовать схемы для составления изображения, развивать психические процессы средствами игрового взаимодействия. |
| Тема: «Кругосветное путешествие» | * Формировать умение пользоваться планом перемещения по координатной сетке Коврографа, выполнения графического диктанта, развивать умение анализировать проблемную ситуацию, преобразовывать ее, используя воображение, творческие и сенсорные способности. |

III. **Организационный раздел Программы**

**1. Материально-техническое обеспечение Программы**

Мебель:

* мебель в соответствии с антропометрическими данными детей - столы 11 штук
* стулья – 22 штуки
* мольберт – 1 шт
* коврограф – 1 шт
* учебно-игровое пособие «Палочки Кюизинера» - 20 шт
* Раздаточный и демонстрационный материал.
* Лего-конструктор «Мои первые истории» -1 шт
* Лего-конструктор «Учись учиться» -20 шт
* «Монгольская игра»- 20 шт
* «Геовизор» - 20 шт
* «Сложи узор» - 20шт
* «Чудо-соты 2» -20 шт
* «Читай-ка на шариках 1 и 2»- по 10 шт

**2. Программно-методическое обеспечение**

* Петерсон Л.Г., Холина Н.П. Раз-ступенька, два-ступенька… Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. Изд 3-е, дополненное и переработанное. М.: Издательство «Ювента», 2006.
* Концептуальные идеи примерной основной общеобразовательной программы дошкольного образования «Мир открытий» (от рождения до семи лет). / Науч. рук. Л.Г. Петерсон. - М.: Институт системно-деятельностной педагогики, 2011.
* Методические рекомендации к примерной основной общеобразовательной программе дошкольного образования «Мир открытий». // Науч. рук. Л.Г. Петерсон / Под ред. Л.Г. Петерсон, И.А. Лыковой - М.: Цветной мир, 2012.
* Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения при​мерной основной общеобразовательной программы «Мир открытий» / Трифонова Е.В., Некрасова А.А. и др. - М.: Цветной мир, 2012.
* Михайлова З. А., Носова Е. А. «Логико-математическое развитие дошкольников». – СПб.: ОООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 128 С.
* Носова Е. А., Непомнящая Р. Л. Логика и математика для дошкольников. – М.: Детство-Пресс, 2007.

**3. Организационные условия**

Занятия проводятся в групповой комнате, расположенной на втором этаже.

**IV. Мониторинг**

Уровни сформированности навыков:

- сформирован

- на стадии формирования

- не сформирован

|  |  |
| --- | --- |
| Критерий |  |
| Умеет анализировать, делать выводы, классифицировать, обобщать и сравнивать. |  |
| Использует занимательный игровой материал в играх самостоятельного характера. |  |
| Умеет сопоставлять предметы по цвету, размеру, форме, толщине. |  |
| Умеет рассуждать, доказывать. |  |
| Развиты способности комбинаторного типа и мелкая моторика рук. |  |
| Способен к волевым усилиям. |  |
| Проявляет интерес к математическим играм. |  |

**V. Литература**

1. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.
2. Математика от трех до семи. Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2006.
3. *Коробова Т. В;*Начальная система игровых занятий с блоками Дьенешадля детей младшего дошкольного возраста. Учебно-методическое пособие;.2014.
4. [Михайлова З.А.](http://detstvo-press.ru/?author=Mihaylova_Z.A.(7)),  [Носова Е.А. .](http://detstvo-press.ru/?author=Nosova_E.A.(234))Логико-математическое развитие дошкольников: игры с логическими блоками Дьенеша и цветными палочками Кюизенера. ФГОС. ; «Детство-Пресс», 2016.
5. Финкельштейн Б., Лабутина Л. Альбом « Поиск затонувшего клада»; Санкт- Петербург, ООО « Корвет».
6. Интернет-ресурсы:

https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2015/09/24/logiko-matematicheskoe-razvitie-detey-v-protsesse-igr-s