

Принята на заседании
педагогического совета
№ 1 от « 31 » августа 2017 г.

Утверждаю:
заведующий МАДОУ «Детский сад
комбинированного вида № 7 г. Шебекино
Белгородской области» И.С. Топоркова
Приказ от 31.08.2017 г. № 74



Парциальная программа
«Сказочные лабиринты игры»
для детей 4 – 6 лет

Разработчики:

Шкраба Н.Г., старший воспитатель,
Клевцова В.Н., воспитатель

Шебекино, 2017 г.

Содержание программы

1. Целевой раздел	Стр.
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Актуальность	4
1.3. Цель и задачи рабочей программы	4
1.4. Основные принципы обучения	5
1.5. Ожидаемые результаты реализации программы	6
2. Содержательный раздел	
2.1. Содержание психолого-педагогической работы	8
2.2. Формы организации детской деятельности	9
3. Организационный раздел	
3.1. Условия реализации программы	10
3.2. Учебный план	10
3.3. Материально-техническое обеспечение программы	16

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы – социально-педагогическая.

Парциальная программа «Сказочные лабиринты игры» разработана для детей среднего и старшего дошкольного возраста с учетом требований к формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) у дошкольников.

Реализуемая программа строится на принципе личностно–развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 27 декабря 2012 г. №273 выделяет основные ориентиры обновления содержания образования в рамках дошкольного учреждения. Она дает ориентировку на личностное своеобразие каждого ребенка, на развитие способностей каждого человека, расширение кругозора ребенка, преобразование предметной среды, обеспечение самостоятельной и совместной деятельности детей в соответствии с их желаниями и склонностями.

Нормативно-правовую основу для разработки рабочей программы составляют:

- Закон РФ «Об образовании» от 27 декабря 2012 г. №273.

- Конвенция о правах ребенка (1989 г.).

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N 26 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»

- Письмо Министерство Образования и Науки Российской Федерации от 28 февраля 2014 г. N 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования»

- Устав ДОО.

Программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобович, Т.Г. Харько.

Возраст детей, участвующих в реализации программы.

Программа предназначена для детей среднего и старшего дошкольного возраста (от 4 до 6 лет).

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 2 года обучения и предполагает три этапа:

- подготовительный – включает в себя диагностику знаний, обучение принципам работы с играми и пособиями В. В. Воскобовича, развитие мелкой моторики рук, знакомство с материалом программы, формирование навыков работы в коллективе;

- основной - включает в себя освоение детьми основного материала программы;

- заключительный – включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

1.2. Актуальность

Разработчики ФГОС дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России № 1155 от 17.10.2013 г.) отмечают, что «познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становления сознания; развитие воображения и творческой активности...». Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками.

Что интересно дошкольнику? Он любит играть, а еще его очень привлекают современные компьютерные технологии.

Данная программа является синтезом технологии развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий.

1.3. Цель и задачи программы

Целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование элементарных математических представлений, развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных способностей.

Основными задачами программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.
2. Развивать математические представления о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
3. Развивать мелкую моторику пальцев и рук, координацию действий «глаз – рука».

4. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.
5. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.
6. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.
7. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
8. Развивать у детей навыки самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
9. Формировать элементы коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
10. Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.
11. Формировать устойчивый интерес у детей и родителей к развивающим играм.

Отличительные особенности программы

В основе программы «Сказочные лабиринты игры» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр.

1.4. Основные принципы обучения

Обучение проводится согласно системе принципов, сформулированных авторами в сфере деятельностного метода и развивающего обучения (Л.Г. Петерсон):

- *Принцип психологической комфортности* (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса).

Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая среда) дает ребенку чувство безопасности. В рамках

сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.

- *Принцип деятельностного подхода* (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное открытие его детьми).

Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно добывать новые знания, чтобы выйти из затруднения. Отсутствие довлеющей роли педагога дает возможность детям раскрываться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить.

Ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно если ошибка может привести к новому неординарному решению.

- *Принцип минимакса* (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей и развития каждого ребенка в своем темпе).

Различные уровни выполняемых заданий и их разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком либо виде деятельности.

-*Принцип формирования целостного представления о мире* (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира).

Не смотря на сказочность сюжетов, они являются отражением окружающего мира. Занятия разрабатываются с учетом лексических тем. Знания переносятся в бытовую обстановку.

- *Принцип вариативности* (формирование у детей умение осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия).

Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

- *Принцип творчества* (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

Развивающие игры – наиболее эффективное средство для осуществления собственного принципа.

1.5. Ожидаемые результаты реализации программы

В результате освоения программы ребенок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т.д.);
- умеет выделять его по данным свойства, аргументировать свое решение;

- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;
- решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные подручные средства (пальцы, счетный материал, числовой отрезок, уме);
- способен применить данные знания в другой ситуации, например произвести расчет монетами (без сдачи);
- может составить текстовую задачу с опорой на наглядность, решить ее, записать решение, дать развернутый ответ;
- сравнивает группы предметов путем сопоставления и счета;
- отвечает на вопрос «На сколько больше (меньше)?»;
- имеет представление о различных величинах объекта (длина, площадь, вес, объем), о мерах и мерках этих величин;
- может использоваться в качестве мерки различные предметы. Например, меркой длины (высоты) могут служить флажки («Кораблик «Плюх-плюх»), мерные веревочки, клетка и т.д.;
- знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойство, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о ромбе, трапеции, четырехугольниках, многоугольниках;
- может разделить круг, квадрат на 2,4 равные части; хорошо конструирует по схеме, используя различные конструкторы;
- ориентируется на листе бумаги (8 направлений), способен выполнить графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знает времена года, дни недели; месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после);
- имеет представление о часах; определяет время с точностью до получаса;
- решает простые логические, комбинированные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией
- повысится степень активности в самостоятельной деятельности
- умеет высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

- Повышение педагогической культуры родителей.
- Формирование интереса к развивающим играм.

В целом, у дошкольника сформированы высокая познавательная активность и положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

Для проверки эффективности реализации программы дополнительного образования используются диагностические мероприятия Н.Н. Павловой, Л.Г. Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду» (проводит педагог-психолог).

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года.

Формы проведения итогов реализации программы: викторины, открытые занятия.

2. Содержательный раздел

2.1. Содержание психолого-педагогической работы

Содержание Программы обеспечивает развитие личности, мотивации и способности детей в различных видах деятельности и включает следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей (далее - образовательные области):

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Каждое занятие по реализации программы «Сказочные лабиринты игры» имеет свой сказочный сюжет в рамках развивающего пространства «Фиолетовый лес», а также других игр В. Воскобовича.

Персонажи, населяющие этот лес, просят детей о помощи, приглашают в гости, знакомят с играми, учат и учатся у детей и т.д. Такой подход, оживляет одухотворяет образовательную деятельность, что позволяет решать разнообразные воспитательные задачи.

Описание структуры конспекта занятия

Познавательные и развивающие задачи могут варьироваться в зависимости от уровня усвоения материала на предыдущих этапах.

Исходя из вышеизложенного, в конспектах перечисляются не только образовательные задачи в соответствии с разделами по ФЭМП: количество, форма, величина, ориентация на плоскости, ориентация в пространстве, но и другие задачи, направленные на формирование целостной картины мира,

сохранение и укрепление здоровья, речевого и социально-коммуникативного развития детей.

В задачах присутствует условный раздел «Логические задачи», который объединяет в себе логические, комбинаторные и нестандартные задачи. Такой подход дает возможность отслеживать в течение года логику и полноту предлагаемого материала.

Часто на занятии делается акцент на конкретную лексическую (речевую) тему («Овощи», «Фрукты», «Домашние птицы» и т.д.). Это позволяет не только интегрировать материал из разных образовательных областей согласно ФГОС дошкольного образования, но и в дальнейшем решать задачи познавательного развития (классификация, выделение лишнего предмета, определение критерия деления множества объектов на группы, составление и решение текстовых задач с этими объектами).

Далее перечисляются необходимые материалы в соответствии с различным уровнем оснащения.

Затем излагается ход занятия. Поскольку сюжетность, целостность предлагаемых занятий позволяет назвать каждое дидактической игрой, то возникает сложность с классификацией этапов занятий. Одна и та же деятельность в зависимости от подготовки дошкольника может осуществляться как в рамках изучения нового материала, так и при выполнении упражнений.

В любом случае, она подчинена в сознании ребенка одной цели – развитию кульминации сюжета, т.е. преодолению сложностей, в процессе которого дошкольник и обучается, приводит к «награде», а именно к креативному заданию.

Следует отметить, что в процессе образовательной деятельности задействованы оба полушария головного мозга – «логическое» и «творческое», поэтому каждый ребенок способен почувствовать себя успешным, по крайней мере в одном виде деятельности. Это способствует повышению самооценки, стимулирует познавательную активность, дает ощущение комфорта и безопасности. Внимательный педагог увидит много поводов похвалить работу ребенка.

Для каждого занятия предлагается тематическая физкультминутка.

Целесообразно в конспекты занятий включать дополнительные задания, которые также можно использовать в качестве заданий «продвинутого» уровня.

Игры с развивающими пособиями могут быть продолжены в самостоятельной детской деятельности.

2.2. Формы организации детской деятельности

1. Логико-математические игры.
2. Часть занятия познавательного цикла ФЭМП (интегрированные игровые занятия)

3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

Формы и режим занятий (непосредственно образовательной деятельности)

Форма организации занятий – подгрупповая (8-15 детей).

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц, январь и май – 3 занятия).

Продолжительность занятия:

Для детей от 4 до 5 лет - 20 минут, для детей от 5 до 6 лет – 25 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

3. Организационный раздел

3.1. Условия реализации программы

Для реализации данной программы в образовательном учреждении должны быть созданы следующие условия:

- создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес». Пособия и игры В.В. Воскобовича, для индивидуальной и фронтальной работы);
- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения.

3.1. Учебный план

1 год обучения

Месяц	Тема	Программное содержание	Кол-во часов
Октябрь	«Цифроцирк»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, количественным значением числа. Усвоение счета в пределах пяти.	4
	Двухцветный квадрат Воскобовича; «Фиолетовый лес»: «Откуда выпал листик?»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления; развитие внимания, мышления и координации движений.	
	«Геоконт» «В гости в Геометрию»	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи),	

	Итоговое занятие Игры на коврографе	Развивать умение соотносить цифры с количеством предметов, понимать количественное значение числа, сравнивать множества.	
Ноябрь	Цифроцирк «Угадай, кто?» «Фиолетовый лес» «Подарим гномам листочки»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета и отсчета в пределах пяти. Закрепление знания основных цветов; - развитие умения группировать по цвету	4
	Двухцветный квадрат Воскобовича «Самолетик»,	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи). Развитие конструктивных способностей детей.	
	Геоконт» «Лучи»	Развивать умение составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы.	
	Итоговое занятие «Как Катя и Маша собирались в зоопарк»	Развивать умение сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать предметные силуэты из частей по замыслу.	
Декабрь	Цифроцирк «Волшебные сундучки»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах пяти.	4
	Игры на коврографе «Где гусеничка Фифа?» Двухцветный квадрат Воскобовича «Птичка»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. Учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо» и приёму конструирования фигуры «птичка», используя алгоритм сложения и план действий	
	«Геоконт» (Прямая линия)	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи), тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). Развитие глазомера; совершенствование умения	

	«Фиолетовый лес «Кто быстрее?»	сравнивать длину путем приложения.	
	Итоговое занятие Логико-математическая игра «Как мы ходили в гости»	Развивать умение сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать предметные силуэты из частей по замыслу	
Январь	«Фиолетовый лес». «Помоги мышатам сосчитать листочки»	Закрепление счета до 5; закрепление умения решать простые задачи; развитие умения использовать цифры и знаки Развивать память, мышление, воображение	3
	Двухцветный квадрат Воскобовича «Маленький домик», «Геоконт» «Отрезок»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. Закреплять умение составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт»	
	Итоговое занятие Развлечение «Как друзья в теремке встретились»	Развивать творческие способности.	
Февраль	Игровизор	Развивать точность и координацию движений детей, мелкую моторику, подготавливать руки к письму, совершенствовать внимание, память, мышление, творческое воображение. Развивать умение штриховать, ориентироваться на листе.	4
	Игры на коврографе: «Где свитер?» Двухцветный квадрат Воскобовича «Котенок»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; формировать планирующую функцию речи	
	«Геоконт»	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи). Закреплять умение определять цвета: развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа).	

	Итоговое занятие Совместная интегрированная игровая деятельность «Коза и семеро козлят»	Развивать умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер. Развивать воображение, творческие способности, самостоятельность, внимание, мышление; формировать умение собственной театрализованной деятельности, эмоционально-эстетических чувств.	
Март	Игры в Фиолетовом лесу. «Следы Незримки Всюся»	Развитие умения различать следы правой и левой ноги;	4
	Двухцветный квадрат Воскобовича «Кран»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления	
	Игры на коврографе: «Шапочка Фифы	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа,	
	Итоговое: «Геоконт» «Игровизор»	Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение.	
Апрель	Игры на коврографе: «Дорога вежливости»	Закрепление счета в пределах 5, правильное пользование числительными, обучение сравнению предметов разной длины	4
	Двухцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по собственному замыслу»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.	
	Игровизор	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).	
	Итоговое занятие «Угощение для друзей»	Закрепление понятия о составе числа, закрепление образа цифры	
Май	Игры на коврографе: «У кого какие ноги»	Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных.	3
	Двухцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по замыслу»	Развитие конструктивных способностей у детей.	

Итоговое занятие Логико-математическая игра «Как Жужа гостей встречала»	Закреплять умение выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематическому рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.	
Итого часов		30

2 год обучения

Месяц	Тема	Программное содержание	Кол-во часов
Октябрь	Двухцветный квадрат.	Закрепить с детьми свойства предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник); умение создавать образы предметов занятие познавательного цикла ФЭМП - в сказочной области «Фиолетовый Лес» с использованием сказки «Тайна Квадратика». Развивать память, мышление, воображение.	4
	«Цифроцирк»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.	
	Геовизор	Закрепить ориентировку на плоскости, умение детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь	
	Игры на коврографе «Магазин»	Развивать умение находить предметы по цвету и форме, развитие логического мышления, навыков ориентировки в пространстве	
Ноябрь	Кораблик «Брызг – Брызг».	Закрепить с детьми пространственное представление., Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.	4
	Четырехцветный квадрат.	Развивать умение сравнивать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием.	
	Геоконт»	Развивать умение ориентироваться в пространстве. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение.	

	Коврограф Ларчик	Способствовать логико-математическому развитию (классификация, сериация, пространственные отношения)	
Декабрь	Кораблик «Брызг – Брызг».	Развивать знания о составе числа из единиц, количественный и порядковый счет, высота предмета, пространственных представлениях, умения решать логико-математические задачи. Развивать умение детей измерять условной меркой. Развивать память, мышление, речь, развитию внимания, памяти, речи,	4
	Коврограф Ларчик	Способствовать логико-математическому развитию (классификация, сериация, пространственные отношения)	
	«Геокопт»	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи), тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). Развитие глазомера; совершенствование умения сравнивать длину путем приложения.	
	Озеро Айс	Развивать представление о количестве, пространственных отношениях и классификации предметов по признакам, упражнять в моделировании и преобразовании предметов.	
Январь	«Слоник Ляп-Ляп идет в гости»	Развивать умения сравнивать длины с помощью мерки, понятий «отрезок, ломанная, кривая»	3
	Геовизор	Развивать умения простейшего программированию, знания о линиях симметрии и умения деления целого на равные и неравные части, воспроизводить нетипичные изображения по точкам координат сетки.	
	Многофункциональная игра «Прозрачная цифра	Развитие математических представлений (количество, пространственные отношения), умения классифицировать предметы по признакам, строить цифровой ряд, помогает овладеть структурой цифры как знака.	
Февраль	Как Фифа и Лопушок дарили друг другу подарки	Развивать умение ориентироваться на клетчатом поле. Закрепление знаний о геометрических фигурах, развитие воображения, творческого мышления	4

	Игры на коврографе «Ларчик»	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления. продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; формировать планирующую функцию речи	
	«Мальш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава	Развитие моторики кисти и пальчиков, сенсорных способностей (освоение цвета, формы, величины), мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.	
	Прозрачный квадрат	Познакомить детей основными свойствами гибкости и прозрачности-непрозрачности. Развивать логическое мышление.	
Март	Математические корзинки	Развивать счет прямой и обратный, умение работать с числами второго десятка	4
	Прозрачный квадрат	Развивать конструкторские способности детей, формировать элементарные математические представления	
	Игры на коврографе: «Шапочка Фифы»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа,	
	«Геоконт»	Развивать сенсорную, мелкую моторику, логику, фантазию, умение силуэтного конструирования, совершенствование интеллекта и развитие творческих и логических способности ребенка по образцу или словесному алгоритму	
Апрель	Коврограф Ларчик «карта сокровищ»	Развивать мышление, пространственные представления, мелкую моторику	4
	Четырехцветный квадрат Воскобовича	Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.	
	Геовизор	Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).	
	Математические корзинки	Закрепление понятия о составе числа, закрепление образа цифры	
Май	Геовизор «Школа волшебства»	закреплять умения деления целого на равные и неравные части, умение решать логико-математические задачи, воспроизводить	3

		нетипичные изображения по точкам координатной сетки, тренировка мелкой моторики пальцев и кисти	
	Четырехцветный квадрат Воскобовича «Удивительные приключения квадрата»	Развитие конструктивных способностей у детей.	
	Викторина «Весна»	Формирования умения работать в группе, активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	
	Итого часов		30

3.3. Материально-техническое обеспечение программы

№п/п	Наименование
Предметно – развивающая среда в группе	
1	Развивающая среда «Фиолетовый лес» ковер 1м х 1,25м со съёмными элементами(деревья, животные, птицы, листья).
2	Игровое поле «Мини-Ларчик» + круговерт и стрелочка, комплект «Разноцветные веревочки», набор «Разноцветные кружочки» карточки отрицания, касса трехрядная
3	Геоконт «Великан»
4	Геоконт «Малыш»
Игры	
1	«Математические корзинки»
2	«Кораблик «Брызг=Брызг»
3	«Волшебные Гонзики»
4	«Теремки Воскобовича»
5	«Яблонька»
6	«Геовизор»
7	«Игровизор»
8	Двухцветный и четырехцветный «Квадрат Воскобовича»
9	Набор цифр и знаков «Ларчик»
10	Комплект «Прозрачный квадрат»

11	Лепестки «Ларчик»
12	«Чудо – крестики -1»
13	«Чудо – крестики -2»
14	«Чудо - крестики-3»
15	«Забавные цифры»
16	«Забавные буквы»
17	«Прозрачные цифры»
18	«Прозрачные буквы»
19	«Логоформочки» (трафареты)
20	«Чудо – соты» (настольная игра)
21	«Чудо - крестики 2» (трафареты)
22	«Шнур-мальш»
23	«Шнур-затейник»
Персонажи	
1	Девочка «Долька»
2	Ворон «Метр»
3	«Лопушок»
4	«Мальчик Гео»
5	«Гусь Капитан»
6	«Паук Юк»
7	«Луч Владыко»
8	«Незримка Всюсь»
9	«Гусеница Фифа»
10	«Матросы лягушата»
11	«Золотой плод»
12	Пчелка «Жужа»
13	Медвежонок «Мишик»
14	Сказочные образы «Гномы»
15	Слон и слоник (Лип-Лип и Ляп-Ляп)
Методическая литература	
1	Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет Харьков Т.Г., Воскобович В.В.
2	"Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста". Материалы II-й Всероссийской научно-практической конференции (статьи, конспекты занятий)
	Игровой калейдоскоп 1

3	Методические рекомендации «По морям, по волнам»
4	" Бондаренко Т. М., Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича "
5	Приложение к игре «Прозрачный квадрат» (сказка)
6	Альбом фигурок к игре «Чудо соты 1»
7	Приложение к игровизору «Игровой калейдоскоп»
8	«Катя, Рыжик и рыбка» (приложение к игровизору)
9	Лабиринты букв (гласные, согласные)
10	Лабиринты цифр
11	Альбом фигурок к игре «Чудо крестики 2»

Прошнуровано - 19 л
Пронумеровано - 19 л
Скреплено печатью - 19
Заведующий
И.С.Топоркова

