

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 57

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2023 года

«Утверждаю»

заведующий детским садом № 57



Е.Г. Перепелица

от «30» августа 2023 года

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Развивающие игры»**

Возраст обучающихся: 6 – 7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор:
Передбогова Екатерина Сергеевна,
воспитатель

Рыбинск, 2023

1. Целевой раздел

Пояснительная записка

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

Большую роль в будущей жизни ребёнка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким уровнем самоконтроля. Они инициативны, проявляют интерес ко всему новому и необычному, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Всё обучение в кружке «Развивающие игры» осуществляется в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. Достоинства игровой деятельности известны всем. В процессе игры развивается умение анализировать результаты, совершенствуется воображение, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребёнка дошкольного возраста. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребёнок, увлечённый замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Развивающие учебно-дидактические игры делают обучение интересным занятием для малыша, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям и навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, или самостоятельной. Общение со взрослым в игре, окрашенное положительными эмоциями, выполнение интересных заданий, яркое, красочное оформление игр делает пребывание ребёнка в дошкольном учреждении радостным. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребёнка, создаёт условия для его личностного развития

Направленность программы: естественнонаучная.

Актуальность программы:

Создание условий для повышения мотивации к обучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности дошкольников.

Содержание программы «Развивающие игры» представляет собой введение в мир элементарной математики, эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, логического мышления, речи.

Практическая значимость программы обусловлена обучением рациональным приёмам применения знаний на практике, переносу усвоенных ребёнком знаний и умений как в аналогичные, так и в изменённые условия.

Данная программа позволит: ознакомиться со многими интересными вопросами математики на данном этапе обучения, развить у детей математический образ мышления (краткость речи, умелое использование символики, правильное использование математической терминологии.) Решение математических задач, связанных с логическим мышлением, закрепит интерес к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. Не менее важным фактором является стремление развить у дошкольников умение самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определённому вопросу.

Все вопросы и задания рассчитаны на работу детей на занятии. Для достижения большей эффективности занятия в кружке проводятся в малых группах с опорой на индивидуальную деятельность с последующим общим обсуждением полученных результатов

Формы организации детей на занятиях разнообразны: коллективная, групповая, индивидуальная. Педагогическое руководство состоит в создании условий для работы кружка, побуждении к самостоятельным поискам решений задач, стимулировании творческой инициативы

1.1. Цели и задачи реализации Программы

Цель: развитие познавательного интереса и самостоятельности, качеств товарищества и взаимопомощи, умения понимать правила игры и действовать по согласованному правилу, умения общаться и играть в совместные игры.

Цель программы конкретизируется следующими задачами:

Обучающие:

-расширять кругозор дошкольников в различных областях элементарной математики;

-совершенствовать пространственные представления и пространственное воображение;

-формировать умение рассуждать (как необходимый компонент логической грамотности);

- обеспечить развитие личностных качеств и творческих способностей ребёнка, его инициативности, самостоятельности.

-мотивировать дошкольников делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли.

Развивающие:

-развивать у детей познавательный интерес, желание и потребность узнать новое;

-развивать воображение, умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения;

-развивать у детей способность думать по-своему, умение выдвигать, защищать собственные идеи и творческие инициативы;

-развивать способности наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;

-развивать коммуникативные навыки, в том числе коммуникативную лояльность и толерантность.

Воспитательные:

-пробудить любознательность, интерес к самостоятельному решению задач;

-воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость, умение ждать и радоваться достигнутому результату;

-воспитывать готовность выручить товарища, умение считаться с мнениями и интересами других, справедливо решать споры.

1.2. Принципы и подходы к формированию Программы

Принципы Программы:

- 1) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребёнка, при котором сам ребёнок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- 2) признание ребёнка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- 3) поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;
- 4) сотрудничество ДОО с семьей;
- 5) формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности;
- 6) возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

1.3. Планируемые результаты освоения Программы

Личностными результатами изучения данной программы являются:

-развитие любознательности, быстроты мышления, интуиции, сообразительности при выполнении разнообразных заданий;

- ребёнок интересуется субъективно новым и неизвестным в окружающем мире;

-развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

-воспитание чувства справедливости и ответственности;

-развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартного мышления;

-ребёнок соблюдает элементарные социальные нормы и правила поведения в различных видах деятельности, взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками.

Универсальные учебные действия (общеучебные действия):

-сравнивать разные приёмы деятельности, выбирать удобные приёмы для выполнения конкретного задания;

-применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;

-анализировать правила игры и действовать в соответствии с заданными параметрами;

-включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;

-контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;

-анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа;

-конструировать последовательность шагов (алгоритм решения задачи);

-объяснять выполняемые и выполненные действия;

-ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

-выявлять закономерности.

2.Содержательный раздел

2.1. Описание образовательной деятельности

Программа ориентирована на детей старшего дошкольного возраста (6-7лет).

Срок реализации программы: рассчитана на один учебный год (32 занятия).

Режим занятия: 1 раз в неделю.

Продолжительность занятия: *30 минут (согласно требованиям СанПин 2.4.3039-13) в период с октября по май учебного года.*

2.2. Формы, способы, методы и приемы реализации Программы

Основными формами образовательного процесса являются:

- логико-математические игры;

-интегрированные игровые занятия;

-практико-ориентированные учебные занятия.

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

-фронтальная, индивидуальная, групповая, коллективная, совместная игровая познавательная деятельность детей со сверстниками

Обучение по программе осуществляется в виде творческих и практических занятий:

- дидактическая игра;
- интеллектуальная игра;
- викторина;
- интегрированные занятия
- практикум по решению задач;
- турниры, олимпиада;

2.3. Диагностика освоения воспитанниками Программы

Для проверки уровня усвоения дошкольниками полученных знаний могут быть использованы нестандартные виды контроля:

- математические конкурсы
- турниры
- олимпиады
- занятия-испытания.

3. Организационный раздел

3.1. Материально-техническое оснащение

Для реализации программы используются технические средства:

- интерактивная доска,
- ноутбук.

Наименование	По каким разделам программы используется	Количество на группу
Демонстрационный материал. Печатные пособия		
Коврограф «Ларчик»	По всем разделам	1
Коврограф «Теремки. Царство Попугаев»	Подготовка к обучению грамоте	1
Набор «Цифроцирк»	Количество и счет	1
Набор гласных букв В.В. Воскобовича	Подготовка к обучению грамоте	1
«Геоконт Великан»	Ориентировка в пространстве, развитие моторики рук, форма	1
Раздаточный материал		
Математические логические игры: 1)Квадрат Воскобовича	Игры, направленные на логико-математическое развитие	По 10

<p>(двухцветный/четырёхцветный)</p> <p>2) «Чудо-крестики 1,2,3»</p> <p>3) «Чудо-соты</p> <p>4) «Логоформочки 3,5»</p> <p>5) «Лепестки»</p> <p>6) «Геоконт Малыш»</p> <p>7) Кораблик «Плюх-плюх»</p> <p>8) «Прозрачный квадрат»</p> <p>9) «Прозрачная цифра»</p> <p>10) «Математические корзинки 5,10»</p> <p>11) «Счетовозик» - 1 шт.</p> <p>12) «Кораблик Брызг-брызг»</p> <p>13) «Чудо-цветик»</p> <p>14) «Игровизор+маркер»</p> <p>15) «Волшебная восьмерка 1,2»</p> <p>16) «Шнур-затейник»</p> <p>17) «Геовизор»</p> <p>18) «Фонарики»</p>	<p>(величина, цвет, форма, количество и счет, ориентировка в пространстве), творческого мышления и воображения.</p>	
<p>Игры с буквами, звуками, слогами и словами:</p> <p>1) «Теремки Воскобовича»</p> <p>2) «Конструктор букв»</p> <p>3) «Шнур-Малыш»</p> <p>4) «Шнур-затейник»</p> <p>5) «Ромашка»</p> <p>6) «Яблонька»</p> <p>7) «Снеговик»</p>	<p>Игры для обучения раннему чтению в складовой системе, усвоения ребенком графического образа буквы, развития словотворчества, приобретение навыков чтения.</p>	
<p>Другие развивающие игры:</p> <p>1) «Цветные палочки Кюизенера»</p> <p>2) «Сложи узор»</p> <p>3) «Логические блоки Дьенеша»</p>	<p>Игры, направленные на логико-математическое развитие (величина, цвет, форма, количество и счет, ориентировка в пространстве).</p>	

3.2. Учебный план Программы

Календарно - тематическое планирование.

Месяц	№	Название занятия	Количество часов
Октябрь	1	Вводное занятие. «Удивительная страна»	1
	Тема 1. Город Закономерностей.		
	2	Аллея признаков	1
	3	Порядковый проспект.	1
	4	Порядковый проспект	1
Ноябрь	5	Улица Волшебного квадрата.	1
	6	В космической лаборатории.	1

	7	Художественная площадь.	1
	8	Испытание в городе Закономерностей.	1
Декабрь	Тема 2. Город Загадочных чисел		
	9	Улица Загадальная.	1
	10	Цифровой проезд.	1
	11	Цифровой проезд.	1
	12	Числовая улица.	1
Январь	13	Заколдованный переулок.	1
	14	Улица Магическая.	1
	15	Вычислительный проезд.	1
	16	Переулок Доминошек.	1
Февраль	17	Испытание в городе Загадочных чисел.	1
	Тема 3. Город Логических рассуждений.		
	18	Улица Высказываний.	1
	19	Проспект Логических задач.	1
	20	Проспект Логических задач.	1
Март	21	Проспект Логических задач.	1
	22	Проспект Логических задач.	1
	23	Испытание в городе Логических рассуждений.	1
	Тема 4. Город Занимательных задач.		
	24	Улица Величинская	1
Апрель	25	Временной переулок.	1
	26	Улица Сказочная.	1
	27	Смекалистая улица	1
	28	Испытание в городе Занимательных задач.	1
Май	Тема 5. Город Геометрических превращений.		
	29	Фигурный проспект.	1
	30	Зеркальный переулок.	1
	31	Художественная улица.	1
	32	Математический конкурс «Умники и умницы»	1

3.3. Содержание учебного плана

№	Тема занятия	Задачи	Характеристика деятельности дошкольников
1	Удивительная страна. Логико-математическая игра «Как проходят занятия в школе волшебства». <i>Материал для занятий</i> Игры «Геовизор», «Чудо-крестики-3» «Квадрат	Познакомить детей с новой сказочной страной «Заниматика», уточнить представления детей о математике и её значении в жизни	Дети последовательно составляют слова из данных букв, определяют направление движения, находят признаки предметов, анализируют рисунки с

	<i>Воскобовича».: </i>	человека, создать положительный эмоциональный настрой и мотивировать детей на изучение математики.	количественной точки зрения, рисуют геометрические фигуры по заданным точкам, разделяют изображение на части, составляют по силуэтной схеме фигурки из частей.
Город закономерностей.			
2	<p>Аллея признаков Логико-математическая игра «Как малыш Гео шёл к девочке Дольке».</p> <p>.Материалы для занятий: игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Геовизор», коврограф, игровое пособие «Лепестки».</p>	<p>Мотивировать детей в процесс творческой деятельности по определению признаков предмета, развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам, делить целое на части, поставить детей перед посильным затруднением: как классифицировать предметы по их признакам; развивать речь, логическое и аналитическое мышление.</p>	<p>Дети находят объекты на плоскости и в пространстве по данным отношениям (слева – справа, вверху – внизу, между).</p> <p>Выделяют признаки сходства и различия двух предметов.</p> <p>Находят информацию (в рисунках, таблицах) для ответа на поставленный вопрос.</p> <p>Выявляют правило (закономерность), по которому изменяются признаки предметов (цвет, форма, размер и др.). Выбирают предмет для продолжения ряда по тому же признаку. Дети составляют цветок из лепестков пособия «Лепестки».</p> <p>Дети сортируют соответствующие пластинки из игры «Прозрачный квадрат» по размеру нарисованных треугольников и складывают из пластинок с маленькими</p>

			треугольниками цветов. С помощью маленьких круглых резинок на «Геоконте» выкладывают цветок.
3.	Порядковый проспект» Материал: таблицы «Дорисуй недостающие детали», «Что из чего делают», «Найди в каждой группе и зачеркни лишний предмет», картинки «Определи последовательность событий», «Отметь цифрами в каждой группе, что было сначала, что потом».	Совершенствовать умение определять совокупность предметов на основании общего признака, выделять часть из множества предметов по характерному признаку, уточнить признаки пространственно-временных отношений, познакомить с понятием «порядок», находить определённую последовательность в событиях.	Дети сравнивают объекты, ориентируясь на заданные признаки, составляют рассказы по картинкам (описывают последовательность действий, изображённых на них, используя порядковые и количественные числительные).
4	Порядковый проспект. Материал для занятий: Таблицы и рисунки для занятий «Играй, да дело знай» («Помоги волшебным человечкам попасть домой», «Найди цепочку, в которой есть две одинаковые фигуры», «Какими флажками нужно продолжить каждую гирлянду», «Найди закономерность и восстанови пропущенные символы»)	Познакомить с понятием «цепочка», формировать умение выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, развивать умение находить закономерность в ряду, продолжать последовательности предметов по определённому правилу.	Дети исследуют признаки, по которым изменяется каждый следующий в ряду объект, выявляют (обобщают) закономерность и выбирают из предложенных объектов те, которыми можно продолжить ряд, соблюдая ту же закономерность.
5	Улицы волшебного квадрата». Материал для занятий:	Информировать детей об особенностях расположения фигур в	Дети находят признаки, по которым изменяется каждый следующий в

	<p><i>Рисунки девятиклеточных квадратов (на каждого), игры «Волшебный квадрат» (двухцветный и четырёхцветный).</i></p>	<p>девятоклеточном квадрате.</p>	<p>ряду объект, выявляют закономерность и выбирают из предложенных объектов те, которыми можно продолжить ряд, соблюдая ту же закономерность. Находят основание для классификации, анализируя и сравнивая информацию.</p>
6	<p>В космической лаборатории(игра – экскурсия). Материалы для занятия: <i>Таблицы – «Роботы», «Межгалактические корабли», «Звездолёт».</i></p>	<p>Инициировать детей в процесс творческой деятельности по заполнению клеток «волшебного» квадрата.</p>	<p>Дети заполняют клетки «волшебного квадрата», применяя правило. Размещают в клетках фигуры роботов, космических кораблей и растений, которые можно взять в космическое путешествие. Дети делают аппликацию «Звездолёт» из квадратов, треугольников и кругов.</p>
7.	<p>Художественная площадь. Материал для занятий: <i>Таблица-рисунок «Напиши своё имя с помощью флажков».</i></p>	<p>Тренировать умение детей находить закономерность в ряду, продолжать последовательности размещения предметов по определённому правилу.</p>	<p>Дети находят закономерность и выполняют штриховку последнего флажка. Раскрашивают колпачки гномиков и флажки, соблюдая определённую закономерность. Штрихуют клетки девятиклеточного квадрата определённым цветом. Дети рисуют своё имя флажками.</p>
8.	<p>«Испытание в городе Закономерностей». Интеллектуальная игра.</p>	<p>Выявить знания о признаках предметов, активизировать</p>	<p>Выполняют графический диктант «Кот в сапогах».</p>

	<p>Материал для игры: красочный рисунок Кота в сапогах, эталоны выполнения заданий, оценки-наклейки,</p>	<p>умения: объединять предметы в группу по характерному признаку, определять последовательность событий, продолжать закономерности, применять правило волшебного квадрата.</p>	<p>На рисунках находят двух одинаковых котов в сапогах, определяют, какой кот лишний, продолжают узор по образцу, заполняют квадрат, применяя правило волшебного квадрата, в другом квадрате находят недостающего кота, раскрашивают последних трёх котят в цепочке.</p>
Город Загадочных чисел.			
9	<p>Улица Загадальная. Игра «Числа на ладошке».</p>	<p>Формировать представления о сложении как объединении совокупностей предметов, развивать речь, логическое и аналитическое мышление.</p>	<p>Устанавливают соответствие между предметной и символической моделями числа. Выбирают символическую модель числа (цифру), записывают различными цифрами количество предметов, соотносят количество предметов с цифрой, сравнивают числа. Анализируют рисунки с количественной точки зрения.</p>
10	<p>Цифровой проезд Материалы для игры: Большая таблица современных, египетских, вавилонских, греческих, римских, древнекитайских цифр.</p>	<p>Уточнить знания о знаковом языке математики, закрепить понимание отличия между числом и цифрой, познакомить с различными способами изображения чисел, познакомить с цифрами для написания индекса, тренировать умение</p>	<p>Пользуясь таблицей, дети записывают данные им цифры современными цифрами. Выполняют логические рассуждения, пользуясь информацией, представленной в наглядной (предметной) форме. Решают занимательные</p>

		решать задачи со спичками.	задачи со спичками.
11	<p>Цифровой проезд Логико-математическая игра «Как зверята грибы собирали».</p> <p>Материал: игра «Математические корзинки 10»</p>	<p>Познакомить с некоторыми историческими сведениями о различных системах нумерации, с первыми десятью римскими цифрами, тренировать умение выполнять сложение и вычитание чисел, записанных римскими цифрами, совершенствовать умение решать задачи по перекладыванию палочек (спичек).</p>	<p>Дети знакомятся с римскими цифрами, выкладывают их на столе с помощью палочек. Решают занимательные задачи, записанные с помощью римских цифр. Дети находят в игровом поле игры «Математические корзинки 10» вкладыш с десятью отверстиями для грибов и предлагают варианты состава чисел 10 из двух, трёх или четырёх чисел.</p>
12	<p>Числовая улица.</p>	<p>Систематизировать знания о цифрах и числах, тренировать умения записывать числа арабскими и римскими цифрами, сравнивать числа с помощью числового отрезка. Развивать внимание, логическое и аналитическое мышление.</p>	<p>Дети отгадывают загадки про цифры и выкладывают с помощью палочек, рассматривают картинку и записывают, какие они видят цифры на рисунке. В следующем предложенном задании соединяют число с количеством предметов, которое оно обозначает. Дети вписывают арабские числа в кружочки так, чтобы стрелки шли от большего числа к меньшему, а римские числа вписывают так, чтобы стрелки шли от меньшего числа к большему.</p>
13.	<p>Заколдованный переулок.</p>	<p>Систематизировать знания о цифрах и числах, тренировать</p>	<p>Дети определяют, какие цифры прячутся под масками зверей</p>

		<p>умение восстанавливать выражения, в которых цифры скрыты за предметными и буквенными символами.</p>	<p>Решают примеры, заменяют рисунки цифрами..</p>
14.	<p>Улица Магическая.</p>	<p>Систематизировать знания о цифрах и числах, тренировать умение находить закономерность в числовом ряду, познакомить с «магическими рамками», «числовыми ковриками», формировать умение последовательно выполнять арифметические действия для отгадывания задуманных чисел.,</p>	<p>Дети в каждом рисунке должны увидеть цифры и назвать, сколько их использовано для изображения. Находят закономерность в каждом ряду и продолжают его. Играют с магическими квадратами и магическими рамками, вставляют пропущенные числа.</p>
15.	<p>Вычислительный проезд. Игры: «Арифметические бусы», «Цифровые дорожки», «Кто выиграет забег?».</p>	<p>Обобщить знания о цифрах и числах, познакомить с «числовыми» и «цифровыми» дорожками, познакомить со способами решения числовых головоломок соединять числа знаками действий так, чтобы в ответе получилось заданное число.</p>	<p>Дети выполняют задание «Орешки для ума»: решают задачи в стихах. Следя только глазами, переносят каждое число на новое место. Решают примеры, используя римские числа, записывают ответы на ракушке улитки. Заполняют числами пропуски в числовых дорожках.</p>
16.	<p>Переулочек Доминошек. Игра «Математическое домино» Логико-поисковые задания.</p>	<p>Формировать умение решать задачи с помощью волшебного квадрата</p>	<p>Соединяют «верёвочкой» вопрос и косточку домино, сумма точек на которой соответствует числу, являющемуся ответом</p>

			<p>на вопрос.</p> <p>Проверяют, есть ли ошибки в игре домино, Рисуют точки на косточках домино так, чтобы справа было на одну меньше, чем слева. Складывают квадраты из данных домино так, чтобы с каждой стороны было по 3, 6, 8, 7 точек.</p>
17.	<p>Испытание в городе Загадочных чисел.</p> <p>Игра: »Числовые бусы».</p> <p>Игры с математическими палочками.</p> <p>Игра «Сколько лет божьей коровке?».</p>	<p>Выявить знания о различиях между цифрой и числом, о порядке следования чисел натурального ряда, о римских и арабских цифрах; проанализировать умения: решать числовые головоломки заполнять числовые кроссворды, выявлять закономерности, применять правило «волшебного квадрата».</p>	<p>Расставляют плюсы и минусы в «числовых бусах». Находят закономерности и продолжают цепочки Составляют числовые выражения и расшифровывают слова. Перекладывают в каждом выражении только одну палочку так, чтобы получилось верное равенство. Рисуют то количество точек на спинке божьей коровки, сколько ей было в прошлом году.</p>
Город Логических рассуждений.			
18	<p>Улица Высказываний.</p>	<p>Познакомить с понятиями: «суждение», «причина», «следствие», инициировать детей строить простейшие высказывания с помощью логических связок «.../или», «если ... , то...», «потому что», формировать умение решать задачи путём рассуждений.</p>	<p>Воспитатель начинает высказывание, а дети заканчивают.</p> <p>Читают суждения и обводят правильные ответы-рисунки.</p> <p>Находят на картинке нелепицы и объясняют, что здесь не так.</p> <p>Рассматривают рисунки и объясняют, что стало причиной такого изменения, выбирают слово, объясняющее, почему</p>

			это произошло Детям предлагается фантазировать и дорисовать картинки..
19	Перспектива Логических задач.	Познакомить с понятием «логическая задача», расширить представление о луче, тренировать умение применять луч для решения задач, упражнять детей в решении логических задач путём рассуждения с опорой на луч.	Решают задачи, пользуются помощником – лучом.
20	Перспектива Логических задач.	Познакомить с графической моделью, упражнять детей соотносить текстовые описания и графические модели, развивать умение устанавливать соответствие между текстом и схемой, иллюстрировать текстовые описания при помощи отрезков.	Дети выполняют логически-поисковые задания: раскрашивают бусы, пользуясь подсказками в виде схем. Решают задачи, отвечают на вопросы, используя схемы.
21	Перспектива Логических задач.	Развивать умение решать логические задачи графическим способом.	Решают логические задачи с помощью схем и рисунков.
22	Перспектива Логических задач.	Познакомить с табличным способом решения логических задач, тренировать умение устанавливать соответствие между элементами множеств по логическому условию.	Дети отвечают на вопросы, вычеркивают числа-ответы из таблицы и узнают кличку кошки. Решают задачи, находят ответы на вопросы с помощью таблиц.
23	Испытание в городе Логических рассуждений.	Выявить знания о графическом, схематическом, табличном способе	«Испытание №1» «Озеро сравнений». Дети находят 9 отличий. «Испытание

		решения задач.	№2» «Гора высказываний». Дети добавляют слова, чтобы высказывания были истинными. «Испытание № 3» «Загадочный холм» Расшифровывают слова, раскрашивают соответствующие словам рисунки. «Испытание №4» «Фруктовый сад». Дети решают задачи с помощью схем и таблиц. «Испытание № 5» «Тропинка Бабы Яги». Дети следуют по маршруту-схеме, находят домик Бабы-Яги и раскрашивают избушку.
Город Занимательных задач.			
24.	Улица Величинская.	Упражнять в умении решать нетрадиционные задачи на «взвешивание», тренировать в умении сравнивать по массе предметы с помощью весов.,	Из геометрических фигур конструируют весы. Решают нетрадиционные задачи на взвешивание с помощью весов..
25	Временной переулоч.	Уточнить признаки пространственно-временных отношений, решать нетрадиционные задачи «про возраст».	Дети решают задачи, используя схемы и таблицы.
26	Улица Сказочная.	Тренировать умение решать нетрадиционные задачи на материале сказок путём построения графических моделей.	Дети обводят ту тропинку, по которой пройдёт мама Коза. Закрашивают дорожку, по которой Иван-царевич пойдёт и найдёт Василису

			Премудрую. Расселяют героев сказки «Теремок» по окошечкам согласно условию задачи.
27	Улица Смекалистая.	Мотивировать детей на включение в игровую ситуацию решать нетрадиционные задачи «на размещение», «на подсчёт ступенек», «на интервалы» путём рассуждения, а также при помощи схем, рисунков развивать умение иллюстрировать текстовые задачи.	Дети слушают воспитателя и вписывают в бусинки только первые буквы ответов на вопросы. Получают слово <i>смекалка</i> . Решают задачи, используя схемы, таблицы, иллюстрируют текстовые задачи.
28	Занимательных Испытание в городе задач.	Выявить умение применять приобретённые навыки при решении «нетрадиционных задач».	Дети решают «нетрадиционные задачи», используя таблицы, рисунки, схемы.
Город Геометрических превращений.			
29	Фигурный проспект. Логико-математическая игра «Как Малыш Гео получил подарок». Материалы: игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт». Логико-математическая игра «Как шуты развлекали короля новыми забавами» Материал: игра Змейка».	Актуализировать знания о геометрических телах, мотивировать детей распознавать форму этих тел в предметах окружающей обстановки.	Дети работают с таблицей: рисуют по одному предмету похожей формы в каждую группу. Строят замок из деталей строительного набора (куб, цилиндр, параллелепипед, шар, конус). Обводят по контуру геометрические тела, продолжают строчки, соблюдая закономерность Рассматривают рисунки сказочных героев, считают, из скольких

			<p>геометрических фигур они нарисованы. Изображают геометрические фигуры из палочек. Берут игру «Геоконт» и с помощью папинок по шифру Ф1-Ф3-Б4-К3-Ф1- и Б1-33-Ж3-Ж2-32 собирают фигуру –ключ. Дети конструируют фигурку оленя и лошади по схеме из шести пластинок игры «Прозрачный квадрат» Дети делают объёмную фигуру из игры «Змейка»..</p>
30	<p>Зеркальный переулоч. Логико-математическая игра «Как Эник рассказывал истории». <i>Материал: игры Геовизор» и «Геоконт».</i></p>	<p>Познакомить с понятиями «симметрия», «симметричные фигуры», «ось симметрии», формировать умение изображать на бумаге симметричные фигуры.</p>	<p>Дети исследуют квадрат, прямоугольник, треугольник, проверяют симметричность каждой фигуры. Делают вывод о симметричности фигур и об оси симметрии. Проводят оси симметрии у фигур (груша, стрекоза, дерево, бабочка, листик, стакан, кактус,) Дорисовывают половинки букв. Рисуют отражение в зеркале и читают слова: дом, сок, сено. Рисуют зеркальное изображение цифр 1, 2, 3, 4. Дети рисуют на «Геовизоре» точки Б4-Ф2-С2-Г4-Г1-31, соединяют отрезки.</p>

			<p>Это половина изображения лягушки. Добраивают изображение до целого, добавляют точки Б4-К2-О2-Ж4-Ж1-31, соединяют отрезки. Переносят изображение на лист бумаги и дорисовывают лягушку.</p>
31	Художественная улица.	<p>Познакомить с понятиями «область», «граница области», «на границе», «внутри», «снаружи», «соседние».</p>	<p>Раскрашивают каждую карту одного из городов страны так, чтобы соседние области на каждой карте были разного цвета.</p>
32.	Математический конкурс «Умники и умницы».	<p>Выявить уровень усвоения пройденного материала, повысить интерес к математике, способствовать сплочению детского коллектива.</p>	<p>Дети выполняют задания царицы наук – Математики и Магистра Математики. Испытание №1. Находят, из каких цифр составлено изображение ёжика. Испытание №2. Определяют: имя какого сказочного героя зашифровано. Испытание №3. Определяют, какие числа зашифрованы геометрическими фигурами. Испытание №4. Перекладывают палочку так, чтобы получилось верное равенство. Испытание №5. Вставляют в пустые клетки квадрата числа так, чтобы сумма чисел в каждой строке и в</p>

			<p>каждом столбце была одна и та же</p> <p>Испытание №6. Решают занимательные задачи.</p> <p>Испытание № 7. В городе Геометрических превращений находят каждому кубику недостающий кусочек.</p> <p>.</p>
--	--	--	--

4. Литература

1. Антонова О.А. Развивающие игры и упражнения для детей 6 – 7 лет. – Новосибирск, Сибирское университетское издательство, 2009
2. Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. Книга для детей, мам, пап, бабушек и дедушек – Москва, изд. «ЭКСПРЕСС – БМЦ», 1996.
3. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет. – Санкт-Петербург. ООО «РИФ», 2007.
4. Холодова О.А. занимательная математика. – Смоленск, изд. «Высшая школа», 2013.
5. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса». Харько Т.Г.