

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №93»
муниципального образования города Братска



ПРИНЯТО:

Педагогическим советом
Протокол №1 от 30.08.2019



УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МБДОУ «ДСОВ №93»

Савина И. Н.

(подпись)

приказ № 146 от 02.09.2019

Дополнительная общеразвивающая программа «Логика для малышей»

развитие логического мышления дошкольников 5-6 лет посредством
игр Воскобовича.

АВТОР:

Мизерева Ирина Васильевна
Воспитатель 1 кв. категории
МБДОУ «ДСОВ №93»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Логика для малышей» разработана для детей старшего дошкольного возраста с учетом требований к формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) у дошкольников.

Логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии - длительный и сложный процесс, так как полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах. Не следует ждать, когда ребенку исполнится 14 лет и он достигнет стадии формально - логических операций, когда его мышление приобретает черты, характерные для мыслительной деятельности взрослых. Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве.

Но зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте - в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет даваться учеба - решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка, ослабнет, а то и вовсе угаснет интерес к учению.

Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Разработчики ФГОС дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России №1155 от 17.10.2013г.) отмечают, что «познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление

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-коммуникативных технологий.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

В программу включены игровые и занимательные задания с играми В.В.Воскобовича Блоками Дьенеша, палочками Кюизенера, Интерактивными играми.

В чем же особенности игр В.В.Воскобовича?

- Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» - одновременно использованы как жесткость, так и гибкость.

- Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также мелкую моторику пальцев рук. И все это – в игре! Здесь заложен огромный творческий потенциал. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая даст ему возможность воплощать задуманное в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей «Чудо – головоломки», разноцветных паутинок «Геоконта», «Вечного оригами», «Квадрата Воскобовича»: машины, самолеты, корабли, бабочки, птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир, который дает возможность проявлять творчество и нам, взрослым!

- Все игры В.В. Воскобовича имеют сказочную огранку. Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с «Нетающими льдинками» или разноцветными паутинками Паука Юка. Вместо того, чтобы изучать дроби, ребенок разгадывает секреты «Чудо – цветика», и в этом, ему помогает сказочный персонаж - Малыш Гео. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается.

- Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Такая игра интригует, мобилизует внимание, вовлекая ребенка в процесс решения. Для каждого занятия с персонажами, можно придумывать новые истории и путешествия.

- Игры Воскобовича очень мобильны! Они не просто учат читать, считать, но и развивают такие качества личности – творца, как оригинальность, творческое мышление, дивергентность суждений.

Важное достоинство игровой деятельности – это внутренний характер ее мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс.

Игры с блоками Дьенеша способствуют развитию логических, аналитических способностей **детей.** Вводятся такие первичные понятия, как логические действия, кодирование информации, структура и алгоритмы выполнения действий.

Игровые упражнения по методике Дьенеша доступно знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями.

Достоинство методики венгерского учёного в том, что сложные математические знания, навыки дошкольники приобретают в непринуждённой обстановке — в ходе игры, пения, выполнения движений. Ребенок даже не догадывается, что он усваивает такие непростые представления, как, например, алгоритм или кодирование информации.

Игры с палочками Кюизенера помогают ребенку понять, что любое число является результатом счета и измерения. Кроме того, после таких занятий дети уже осмысленно могут определить какое число меньше, а какое больше, понимают суть умножения, деления, прибавления и вычитания.

Палочки Кюизенера выполняют роль наглядного материала, который заставляет работать детскую **логику** и вырабатывать навыки счета, измерений. А научившись понимать все это, у ребенка закладывается прочная основа для дальнейших математических достижений.

Неоценимы **занятия с использованием ИКТ.** Они вызывают у детей устойчивый интерес, вследствие чего возрастает познавательная активность детей на занятии. Расширяется кругозор детей. Развивается мыслительная деятельность за счет использования игровых интерактивных заданий. Дети быстро осваивают алгоритм решения игровых заданий и переносят опыт на презентации с другим содержанием, развиваются навыки самостоятельного решения простых задач. Самостоятельность проявляется и в процессе поиска ответов.

Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и

процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

ЦЕЛЮ программы является создание условий для познавательного развития дошкольника, стимулирование положительной мотивации к обучению через формирование элементарных математических представлений.

Основными **ЗАДАЧАМИ** являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.
2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.
3. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.
4. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.
5. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
7. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость, положительные нравственные качества.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

В основе программы «Логика для малышей» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействие в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик», сказочных персонажей, развивающих игр. Также задействуются Блоки Дьенеша, палочки Кюизенера.

Особенности технологии «Сказочные лабиринты игры»:

1. Широкий возрастной диапазон участников игр.
2. Многофункциональность развивающих игр.
3. Вариативность.
4. Сказочность.
5. Взаимосвязь развивающих пособий.
6. Поэтапность.
7. Широта использования.
8. Творческий потенциал каждой игры.

9. Комфортность.
10. Технология с «открытым кодом»

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 занятия 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 дошкольников 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 раскрыться 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).

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

Принцип вариативности (формирование у детей умения 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 этого принципа.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ, УЧАСТВУЮЩИХ В ПРОГРАММЕ

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на 1 год обучения и предполагает три этапа:

*подготовительный (октябрь) – 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 (октябрь-апрель)-включает в себя освоение детьми основного материала программы;

*заключительный (май)-включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

ФОРМА И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

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

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц, январь-3 занятия).

Продолжительность занятия-28-30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

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

*наличие кабинета для проведения подгрупповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, компьютером, проектором, интерактивной доской;

*создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес», «Каврограф Ларчик», пособия и игры В.В. Воскобовича, Блоки Дьенеша, палочки Кюизенера для индивидуальной и фронтальной работы);

*наличие программы на Смарт доске;

*компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения.

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 объект по заданным свойствам;

*умеет классифицировать предметы по указанному свойству;

*решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные «подручные» средства (пальцы, счетный материал, в уме);

*может составить текстовую задачу с опорой на наглядность, решить ее, записать решение, дать ответ;

*сравнивать группы предметов путем сопоставления и счета;

*отвечать на вопрос «На сколько больше (меньше)?»;

*знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойства, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о четырехугольниках, многоугольниках;

*может разделить круг, квадрат на 2,4 равные части; хорошо конструирует по схеме, используя различные конструкторы;

*ориентируется на листе бумаги (4 направления), способен выполнить графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;

*знает времена года, дни недели;

*решает простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

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 материалы Н.Н.Павловой, Л.Г.Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду» (проводит педагог-психолог).

Формы проведения итогов реализации программы «Логика для малышей»: викторины, открытые занятия.

Учебно-тематический план

МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ТЕМА ЗАНЯТИЯ, ЦЕЛЬ	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИГРЫ	КОЛ-ВО ЧАСОВ
О К Т Я Б Р Ь	1	Путешествие в Фиолетовый лес -Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	«Кто спрятался?» Приложение2 №2 «Веселые ладошки» Приложение1 №1 «Цветок с разноцветными лепестками» Приложение4 №1 «Рисуем фигуры» Приложение8 №1	Фиолетовый лес Радужные гномы Игровизор Разноцветные лепестки Прозрачный квадрат	30 минут
	2	Приключения в Фиолетовом лесу За грибами Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	«Поймай бабочку» Приложение2 №1 «Лес на ладошке» Приложение1 №2 «Конфетный дождь» Приложение2 №4 «Сбор грибов» Приложение4 №4,5 «Продолжи ряд» Приложение8 №2 Интерактивная игра №2	Фиолетовый лес Радужные гномы Игровизор Разноцветные лепестки Математические корзинки Прозрачный квадрат	30 минут
	3	Волшебные превращения в Фиолетовом лесу Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	«Воздушные шары» Приложение2 №3 «Превращения фигур» Приложение1 №3 «У кого больше?» Приложение4 №6	Фиолетовый лес Радужные гномы Зверята-цифрята Игровизор Математические корзинки	30 минут
	4	Путешествие Фифы в Фиолетовом лесу Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности	«Какой длины Фифа?» Приложение2 №5 «Домик для цифрят» Приложение4 №8 «Простые стрелочки» Приложение4 №15 «Закорючки или обитатели	Фиолетовый лес Радужные гномы Игровизор Набор цифр и знаков Умные стрелочки	30 минут

		дошкольника	волшебного леса» Приложение1 №4		
Н О Я Б Р Ь	5	Путешествие на поляну «Играйка» Формировать умения применять знания в нестандартной ситуации	«Чей домк?» Приложение2 №4 «Домик» Приложение5 №1,4 «Изменение конструкции дома» Приложение6 №9 «Пропавшие палочки» Приложение4 №24	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Квадрат Воскобовича Палочки Кюизенера Волшебная восьмерка	30 минут
	6	Путешествие по озеру Айс Формировать мыслительные операции	«Рисуем фигуры» Приложение12 №1 «Найди лишнюю льдинку» Приложение3 №1 «Хоровод» Приложение7 №4 Интерактивная игра №3	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Игровизор Блоки Дьенеша	30 минут
	7	Хранитель озера Айс Формирование умения рационально выполнять задание. Формирование мыслительных операций(сравнение и аналогия)	«Сложи квадрат из частей» Приложение3 №6 «Продолжи ряд» Приложение12 №2 «Выложи по цифрам» Приложение6№4 «Цифровые таблицы» Приложение4№13	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Прозрачный квадрат Игровизор Палочки Кюизенера Набор цифр и знаков	30 минут
	8	Загадки Магнолика Формировать навыки переключения между разными типами заданий	«Загадки Магнолика» Приложение2 №15 «Что изменилось» Приложение3 №7 Графический диктант Приложение8 №6 Интерактивная игра №4	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Прозрачный квадрат Игровизор	30 минут
	9	В школу к гусенице Фифе Формировать мыслительные операции, ориентировку в пространстве	«Сложные стрелочки» Приложение4 №16 «Найди клад» Приложение7 №6 «Где Лопушок» Приложение2 №7	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Умные стрелочки Блоки Дьенеша	30 минут
	10	По маршрутам гусеницы Фифы Формировать мыслительные	«На что похоже?» Приложение4 №21 «Чей домик» Приложение4 №17	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Конструктор	30 минут

Д Е К А Б Р Ь		операции, логическое мышление	«Печень» Приложение6 №2 Интерактивная игра №5	«Елочка» Умные стрелочки Палочки Кюизенера	
	11	Талантливые ученики гусеницы Фифы Формировать мыслительные операции, воображение	«Логические цепочки» Приложение4 №22 «Талантливые ученики» Приложение4 №19 «Волшебные камни» Приложение7 №7	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Конструктор «Елочка» Умные стрелочки Блоки Дьенеша	30 минут
	12	Волшебный сундучок гусеницы Фифы Формировать мыслительные операции, логическое мышление	«Продолжи ряд» Приложение4 №23 «Узоры» Приложение4 №20 «Найди или отгадай цифру» Приложение2 №17 «Девять окошек» Приложение8 №8	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Конструктор «Елочка» Умные стрелочки Шнур Малыш	30 минут
Я Н В А Р Ь	13	Секретные записочки гнома Охле Формирование устойчивого познавательного интереса и активности к играм	«Преобразование цифры» Приложение4 №25 «Какой по порядку» Приложение2 №8 «Секретные записочки» Приложение1 №3	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Волшебная восьмерка Цифрята	30 минут
	14	Задания Ворона Метра Формирование мыслительных операций(сравни е и аналогия)	«Исправь ошибку в примере» Приложение4 №26 «Что изменилось» Приложение3 №7 «Звезда» Приложение9 Интерактивная игра №6	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Волшебная восьмерка Прозрачный квадрат Геоконт	30 минут
	15	В библиотеке Формировать мыслительные операции, ориентировку на плоскости	«Исправь ошибку» Приложение4 №27 «Найди общее» Приложение3 №2 «Книги на полке» Приложение6 №3 «Собака» Приложение10	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Волшебная восьмерка Палочки Кюизенера Игровизор	30 минут
	16	Загадочные корзинки Магнолика Формирование мыслительных операций(сравни	«Логические цепочки» Приложение4 №28 «Два обруча» Приложение7№3 «Магнолик и его	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Волшебная восьмерка Прозрачный	30 минут

		е и аналогия)	загадочные корзинки» Приложение2 №12	квадрат Блоки Дьенеша	
Ф Е В Р А Л Ь	17	Помогаем Крутику По Формировать мыслительные операции, логическое мышление	«Найди такую же» Приложение4 №9 «Наполни тележки» Приложение4 №29(2) Интерактивная игра №7	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Эталонные фигуры	30 минут
	18	Приключения в Фиолетовом лесу Формировать умения моделировать предметы в ограниченном пространстве, ориентироваться в пространстве	«Цифры на дереве» Приложение4 м№10 «Телевизор» Приложение6 №5 «Чехарда» Приложение2 №14 Интерактивная игра №8 «Змея» Приложение10	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Палочки Кюизенера Цифрята Игровизор	30 минут
	19	Украшение Эталонграда Формирование мыслительных операций(сравнение и аналогия)	«Цифры вверх ногами» Приложение4 №11 «Укрась цветами улицу» Приложение4 №29(3)	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Эталонные фигуры	30 минут
М А Р Т	20	Геометрические фантазии Формировать мыслительные операции, логическое мышление	«Цифровые таблицы» Приложение4 №13 «Продолжи ряд» Приложение3 №3 «Ожившие фигуры» Приложение1 №8	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Прозрачный квадрат Игровизор	30 минут
	21	На крыше Дракона Многоцвета Формировать мыслительные операции, ориентировку на плоскости	«Выложи узоры» Приложение4 №29(4) «Составь одинаковые фигуры» Приложение3 №4 «Загадки без слов» Приложение? №5 Интерактивная игра №9	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Эталонные фигуры Прозрачный квадрат Игровизор Блоки Дьенеша	30 минут
	22	Жители Эталонграда Формировать навыки переключения между разными	«Твой любимый цветок» Приложение6 №7 «Выложи узоры» Приложение4 №29(4)	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Палочки Кюизенера Эталонные	30 минут

		типами заданий	«Рыбка» Приложение9	фигуры Геоконт	
	23	Калейдоскоп заданий Формировать мыслительные операции, логическое мышление	«Калейдоскоп заданий» Приложение4 №14 «Цветок» Приложение7 №10 Интерактивная игра №10 «Зайчик» Приложение10	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Блоки Дьенеша Игровизор	30 минут
А П Р Е Л Ь	24	Праздник в Эталонграде Формировать мыслительные операции, логическое мышление	«Какой шарик улетел?» Приложение4 №29(5) «Исправь ошибку в примере» Приложение4 №26	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Эталонные фигуры Волшебная восьмерка	30 минут
	25	В гости к Дольке с тортом Формировать навыки переключения между разными типами заданий	«Угощаем тортом» Приложение6 №8 «Цифровые таблицы» Приложение4 №13 «Бабочка» Приложение9	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Палочки Кюизенера Цифры и знаки Геоконт	30 минут
	26	Помогаем заселять домики Формировать воображение и пространственное мышление	«Цифры на дереве» Приложение4 м№10 «Засели домики» Приложение7 №12 «Собери число» Приложение4 №29 Интерактивная игра №7	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Блоки Дьенеша Эталонные фигуры	30 минут
	27	Украшение улицы Фигурной Формировать умения рационально выполнять задание на развитие сенсорных способностей	«Развесь фонарики» Приложение4 №29(6) «Ваза для цветов» Приложение6 №13 «Игрушечный заяц» Приложение10	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Эталонные фигуры Палочки Кюизенера Игровизор	30 минут
	28	Исправь ошибку Формировать мыслительные операции, логическое мышление	«Состав числа» Приложение4 №12 «Взрослые и дети» Приложение6 №15 «Исправь ошибку» Приложение4 №2 Интерактивная игра №9	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Набор цифр и знаков Палочки Кюизенера Волшебная восьмерка	30 минут

М А Й	29	Винни-Пух и Пятачок в гостях Формирование мыслительных операций анализа и синтеза, тренировка памяти и внимания	«Закончи дорожку» Приложение4 №30 «В гости» Приложение7 №15 «Что изменилось» Приложение3 №7 «Слон» Приложение10	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Эталонные фигуры Блоки Дьенеша Прозрачный квадрат Игровизор	30 минут
	30	Ищем клад Формировать умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	«Сделай фигуру» Приложениеб №1 «Ищем клад» Приложение1 №4 «Корона» Приложение9 Интерактивная игра №б	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Палочки Кюизенера Игровизор Геоконт	30 минут
	31	Квест-игра совместно с родителями «Тайна волшебного плода знаний» Формировать мыслительные операции, логическое мышление	Интерактивная игра №9 «Робот» Приложение10	Фиолетовый лес Коврограф Ларчик Игровизор Прозрачный иквadrat Квадрат Воска обовича	30 минут

Итого часов: 31x30 мин.=930мин.

15часов 30мин.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Задача дошкольного воспитания состоит не в максимальном ускорении развития ребенка, не в форсировании сроков и темпов перевода его на «рельсы» школьного возраста, а прежде всего в создании каждому дошкольнику условий для наиболее полного раскрытия его возрастных возможностей и способностей.

Наиболее близкие и естественные для ребенка виды деятельности - игра, общение со взрослыми и сверстниками, экспериментирование и предметная деятельность.

Именно в этих видах деятельности происходит интеллектуальное, эмоционально - личностное развитие. Дети обретают уверенность в себе, учатся излагать свои мысли, чувства. Все это будет хорошим подспорьем при их подготовке к школе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Играем в математику/ В.В.Воскобович, Л.С.Вакуленко, О.М.Вотинова.-Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018.-312с.
2. Коврограф Ларчик и МиниЛарчик: методическое пособие/ под ред. Л.С.Вакуленко, О.М. Вотиновой.- Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.- 288с.:ил.
3. Развивалка.ру/ под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.- Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.-112с.:ил.
4. Играем с логическими блоками Дьенеша/Н.И.Захарова.- Детство-Пресс, 2017.-272с.