

Рассмотрено и принято
на педагогическом совете № 4
« ___ » _____ 2016г.

Утверждаю:

Руководитель ДОО

Федоркова К.В

(Ф. И. О.)

Приказ № ___

« ___ » _____ 2016г.

Программа студии познавательно-речевого
развития детей в средней группе
«Занимательная логика»
на 2016-2017 учебный год

Составитель:

Бутырская К.С., воспитатель высшей квалификационной категории.

Лесной, 2016

Пояснительная записка

1.1. Введение

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

В «Концепции дошкольного воспитания» утверждены такие важные принципы, как:

- интеллектуальное развитие;
- создание условий для развития личности ребёнка, его творческих способностей.

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой дополнительных платных услуг и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

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 Брызг-Брызг»).

Вторая группа - 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 современные 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.

1.2. Цель работы по данной программе – развитие познавательно-творческих способностей детей 4-5 лет, логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников.

1.3. Основными задачами реализации программы являются:

- Стимулирование желания и готовности познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.
- Обучение пониманию и решению логических задач
- Развитие процессов внимания, памяти, воображения, мышления.
- Формирование таких умений, как абстрагирование, анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование.
- Развивать гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Развитие математических представлений о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развитие мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз – рука».
- Формирование умения понимать, проследивать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Развитие детской художественно – речевой деятельности, навыков речевого общения.
- Развитие у детей навыка самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формирование устойчивого интереса у детей и родителей к развивающим играм.

1.4. Возраст детей – 4-5 лет

1.5. Продолжительность реализации программы и ожидаемые результаты.

Программа рассчитана на реализацию в течение 2016-2017 учебного года.

К концу года дети научатся:

- различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- использовать игры в самостоятельной деятельности.
- 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.

1.6. Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

2. Учебно-тематический план

Работа кружка «Занимательная математика» осуществляется под руководством педагога, проводится 1 раз в неделю, в среду, в форме игрового тренинга длительностью 20 минут. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

В течение года запланировано 37 занятий за период учебного года. 13 занятий за летний период: июнь, июль, август будут проведены по запросу родителей детей группы.

	Неделя	Тема занятия и используемые игры	Задачи
Сентябрь	1	<u>Тема:</u> «В гости в Фиолетовый лес»	<ul style="list-style-type: none">•Познакомить детей с главным персонажем Малышом Гео и игровой средой – Фиолетовый лес.•Познакомить с новой игрой «Лепестки».• Учить ориентировке на плоскости: верх, низ, лево, право.•Закреплять знание цветов радужного спектра, соотносить их с игровыми персонажами Воскобовича (радужными гномами).• Развивать мелкую моторику рук, логическое мышление, внимание, речь.

2	<p><u>Тема:</u> «В гости в Фиолетовый лес 2»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с играми «Игровой квадрат Воскобовича», «Чудо – соты», персонажами Малышом Гео, Вороном Метром сказкой о приключениях Квадрата. • Способствовать освоению конструирования простой плоскостной фигуры «домик». • Учить называть фигуры, входящие в состав игры: треугольник, прямоугольник, квадрат. • Развивать сенсорные способности; внимание, воображение и мыслительные процессы (сравнение, анализ и синтез объекта)
3	<p>«Как Гусеница Фифа играла с лепестками»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить складывать фигуры с опорой на составную конструктивную схему, самостоятельно или с помощью наложения деталей игры «Чудо-соты 2» на схему, выполненную в масштабе 1*1. • Учить понимать пространственные характеристики «верх», «низ», «право», «лево», использовать эти термины в речи. • Развивать умение сравнивать предметы по цвету, составлять из них горизонтальные ряды по простому алгоритму (цвет). • Развивать воображение, умение видеть в предмете новый образ в зависимости от его пространственного положения. • Воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
4	<p><u>Тема:</u> «Как друзья подарили друг другу по конфете»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Продолжить знакомство с игрой «Игровой квадрат Воскобовича». • Развивать умение составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет). • Учить понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу». • Учить самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве. • Развивать логическое мышление, умение находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).

1	<p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят цифроцирка»</p> <p>«Цифроцирк», «Чудо-соты»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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	<p><u>Тема</u> «Как Кораблик Брызг-Брызг готовился к путешествию»</p> <p>(«Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с новой игрой «Кораблик Брызг-Брызг», ее персонажами. • Учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. • Учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат». • Развивать пространственные представления (слева – справа, сверху – внизу). • Развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы. • Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.
3	<p><u>Тема</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»</p> <p>(«Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Ноябрь	4	<p><u>Тема «Фабрика фигур»</u> («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралиной)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Уормировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
	1	<p><u>Тема «Путешествие в Фиолетовый лес»</u> («Цифроцирк», «Чудо-цветик»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • Продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик». • Формировать умение 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.

2	<p><u>Тема</u> «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Игровизор»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена. • Учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика. • Упражнять в количественном счете, 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.
3	<p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокоонт»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с новой игрой «Геокоонт», 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 «Геокоонт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы. • Побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. • Предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.
4	<p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой полянке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

	5	<p><u>Тема:</u> «Как Гусеница Фифа рассказывала истории Лопушку»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить детей понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «вверху». • Учить конструировать силуэт «дерево» и «цветок» по составной схеме, силуэт «черепаха» по силуэтной схеме. • Развивать творческое воображение, фантазию, связную речь. • Активизировать представления детей о растениях. • Развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить полученный силуэт и раскрашивать его, дорисовывать дополнительные детали. • Предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям истории. • Продолжать формировать произвольность, умение отвечать на вопрос только по сигналу воспитателя.
Декабрь	1	<p><u>Тема:</u> «Как Малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный))</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины). • Учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий. • Развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, • Продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление. • Формировать планирующую функцию речи. • Воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы.
	2	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

	3	<p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	4	<p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 придуманный силуэт карандашом. • Воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).
Январь	1	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

2	<p><u>Тема:</u> «Гусеница Фифа встречает гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат»)</p> <p><i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i></p> <p><i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> •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. •Упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. •Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.
3	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, «Чудо-цветик»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» и фигуру «Платье» по схемам путем перемещения частей в пространстве. •Закреплять умение называть части игры «Чудо-цветик», соотносить часть и целое. •Формировать умение ориентироваться на плоскости. •Развивать наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах. •Развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов. •воспитывать интерес к конструктивной деятельности.

Февраль	1	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки»)</p> <p>3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)»</p> <p>4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)»</p> <p>«Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	2	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина, стр.42)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размер, 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.

	3	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Развивать наблюдательность и умение делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности взрослого и ребенка, учить работать в парах.
	4	<p><u>Тема:</u> «Волшебные превращения счетных палочек»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Март	1	<p><u>Тема:</u> «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

2	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
3	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Игровой квадрат»»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учить решать задачи на пересечение множеств «круги Эйлера». • 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 «Тюфелька» 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.
4	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо»»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
1	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Упражнять в нахождении геометрических фигур по форме.

Апрель		получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо»)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	2	Тема: «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор»)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	3	Тема: «Как у гусе-	<ul style="list-style-type: none"> • Закреплять умение понимать порядковый счет, простран-

		<p>ницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Гео-конт»)</p>	<p>ственное положение предметов относительно друг друга и плоскости.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 «Гео-конт». • Развивать мелкую моторику рук. • Формировать умение слушать и слышать задания взрослого, контролировать своё поведение.
	4	<p><u>Тема:</u> «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» («Чудо-соты», «Танграм»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Май	1	<p><u>Тема</u> «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 воображение, целостность восприятия. • Поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.

2	<p><u>Тема:</u> «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
3	<p><u>Тема:</u> «Как Ворон Метр спас команду кораблика Плюх-Плюх» («Кораблик Брызг-Брызг», «Чудоты», «Колумбово яйцо»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
4	<p><u>Тема:</u> «Как Галчонок Каррчик помог Пчелке Жуже». («Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

5	<p><u>Тема:</u> «Как Девочка Долька считала лепестки » («Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Формировать умение конструировать фигуру по схеме уменьшенного масштаба. •Развивать умение определять называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех и четырех частей. •Развивать умение составлять фигуру-головоломку из двух, трех и четырех частей по простому алгоритму (цвет), придумывать, на что похож предмет. •Развивать зрительно-моторную координацию, умение аккуратно раскрашивать изображение. •Развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать друг другу и соблюдать очередность.
1	<p><u>Тема</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» (наборы геометрических фигур, «Игровизор» лист № 1, пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.
2	<p><u>Тема:</u> «Новая игра жителей Фиолетового леса» «Чудо-крестики», «Игровизор», «Игровой двухцветный квадрат Воскобовича»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.

		<ul style="list-style-type: none"> •Формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
3	<p><u>Тема:</u> «Приключения бабочки в Фиолетовом Лесу»</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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». •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) •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.
4	<p><u>Тема:</u> «Тема: «Как Девочка Долька встречала гостей» («Чудо-цветик», «Чудо-соты», «Цифроцирк»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.

1	<p><u>Тема:</u> Как друзья пили чай с пирогами» («Чудо-крестики 2», «Чудо-соты»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.
2	<p><u>Тема:</u> «Как зверята поменяли грибы на лепестки» («Математические корзинки 10», «Чудо-цветик», «Чудо-соты»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.
3	<p><u>Тема:</u> «Как команда Кораблика получала подарки» («Кораблик Брызг-Брызг», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», «Геоконт»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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». •Воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

4	<p><u>Тема:</u> «Как в Цифроцирке появились новые артисты» («Математические корзинки 10», «Прозрачная цифра»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Закреплять знания о числовом ряде в пределах 8, последовательности чисел. • Закреплять понимание количественной характеристики «поровну». • Упражнять в составлении цифр 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.
1	<p><u>Тема:</u> «Как Малыш Гео и Паучок удивляли друг друга» («Геоконт «Малыш», «Чудо-соты 1», «Игровизор»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 творческое воображение – умение превращать квадрат в какой-нибудь предмет. • Предоставлять детям возможность быть активными помощниками друг друга, внимательно слушать и слышать друг друга.
2	<p><u>Тема:</u> «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу» («Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики», «Цифроцирк»)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Упражнять в счете. • 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.

		<ul style="list-style-type: none"> •Развивать координацию движений, умение дорисовать недостающие детали в фигуре «человечка». •Продолжать формировать произвольность, умение действовать по сигналу воспитателя.
3	<p>Тема: «Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь» («Танграм», «Игровизор» («Лабиринты цифр – зашумленные картинки»))</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.
4	<p>Тема: «Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер» («Чудо-крестики 2», «Сложи узор»))</p>	<ul style="list-style-type: none"> •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.

3. Соответствие требованиям федерального государственного образовательного стандарта ДО.

Программа дополнительных платных услуг составлена с учетом ФГОС дошкольного образования, в которых утверждены основные принципы, цели и задачи.

Основные принципы:

- самоценности дошкольного детства как важного этапа в общем развитии;
- создания благоприятной социальной ситуации развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями;
- формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка через его включение в различные виды деятельности,
- содействия и сотрудничества детей и взрослых в процессе развития детей.

Стандарт позволяет решить основную **цель** - обеспечение равенства возможностей для каждого ребёнка в получении качественного дошкольного образования.

ФГОС нацеливает на решение следующих **задач**:

- сохранение и поддержка индивидуальности ребёнка, развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка;
- формирование общей культуры воспитанников, развитие их нравственных, интеллектуальных, эстетических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, формирование предпосылок учебной деятельности;
- обеспечение вариативности и разнообразия содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования, возможности формирования образовательных программ различных уровней сложности и направленности с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников;

В соответствии с ФГОС программа платных услуг направлена на создание условий социальной ситуации развития дошкольников, его всестороннего и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности (игры, изобразительной деятельности, конструирования, восприятия сказки), сотрудничества со взрослыми и сверстниками в зоне его ближайшего развития. Методика работы кружка «Занимательная математика» направлена на освоение детьми задач образовательных областей:

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;

- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Программа учитывает образовательные потребности и интересы воспитанников группы, членов их семей и педагогов, и ориентирована на сложившиеся традиции группы.

В соответствии с ФГОС создана предметно-развивающая среда:

- комплекты развивающих игр математического характера на каждого ребенка: «Геоконт», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты 1», «Чудо-соты 2», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 1», «Прозрачный квадрат», «Сложи узор», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Архимедова игра», «Волшебный квадрат».
- игры с буквами, звуками, слогами и словами: «Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Шнур-затейник», «Читай-ка на шариках 1», «Читай-ка на шариках 2».
- универсальные игровые обучающие средства: «Игровизор» и «Геовизор» на каждого ребенка, Коврограф «Ларчик».

4. Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные.

1. Игровые приемы:

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

2. Практические приемы:

- манипуляция,
- превращение,
- складывание,
- выбор,
- складывание,
- показ,
- совместные действия,
- сравнение.

3. Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами,
- объяснение,

- описание,
- рассказ,
- сказка,
- уточнение,
- стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);
- игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Формы организации работы с родителями:

- консультации о подборе развивающих игр для детей 4 -5 лет;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- игровые тренинги;
- мастер-классы;
- «Игровая гостиная»;
- развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, родительские собрания с показом фрагментов деятельности детей;
- совместный выбор и приобретение развивающих игр для группы;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- организация «Домашней игротеки»;
- разъяснительная и образовательная работа.

Методы и приемы:

- Словесные (беседы с родителями, рассказ о работе).
- Наглядные (реклама, просмотры материалов и документов).
- Практические (показ предоставляемых услуг)

Литература:

1. Проект «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования»
2. Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: ИП Лакоценин С.С. 2009.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2003.
4. З.А.Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников», Просвещение, М., 1990.
5. Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая «Логика и математика для дошкольников», АКЦИДЕНТ, С-Петербург,1997.
6. Т.Г.Харько «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.
7. Б.П. Никитин «Ступеньки творчества или развивающие игры», Просвещение,1990.

Краткая характеристика логических операций, доступных для детей среднего возраста.

Сравнение – относительно простая логическая операция, она заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части. Анализ проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов.

Синтез –мысленное соединение частей предмета в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете.

Упорядоченность действий – логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

Систематизация – приведение в систему, расположение объектов в определенном порядке, установление между ними определенной последовательности.

Обобщение - процесс познания, состоящий в мысленном выделении признаков, свойств предметов, явлений и объединении их на основе общности существенных черт.

Классификация –распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков.

Классификация включает такие логические действия, как:

1. выделение общего признака – основание классификации;
2. деление на классы по основанию классификации.

Логическая связка «не» - очень важная для развития логического мышления и речи. С помощью «не» производится логическая операция отрицания.

Игры	Цель
1. «Цифроцирк»	<ul style="list-style-type: none">•Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.•Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.•Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.•Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.•Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.
2. «Чудо-соты»	<ul style="list-style-type: none">•Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.•Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.

	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие познавательных и творческих способностей, совершенствование процессов логического мышления. • Знакомство с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.
3. «Кораблик Брызг-Брызг»	<ul style="list-style-type: none"> • Совершенствование интеллекта. • Тренировка мелкой моторики рук. • Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа. • Развитие умений решать логико-математических задач.
4. «Чудо-цветик»	<ul style="list-style-type: none"> • Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей). • Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу. • Формирование умения анализировать, сравнивать. • Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей. • Развитие мелкой моторики рук.
5. «Прозрачный квадрат»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов. • Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения. • Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность. • Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры, созданию образов объектов по собственному замыслу.
6. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. • Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур, алгоритмов сложения предметных форм.

	<ul style="list-style-type: none"> • Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур. • Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.
7.Эталоны цвета «Лепестки»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом. • Формирование умения отсчитывать нужное количество и определять порядковый номер. • Знакомство с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между). • Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.
8. «Прозрачная цифра»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность. • Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок. • Усвоение знаний о том, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами. • Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти. • Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов. • Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.
9. «Сложи узор»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие способности к анализу и синтезу, к комбинированию. • Развитие образного и пространственного мышления, конструктивных и художественных способностей, внимания и фантазии.
10. «Геовизор»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие интеллектуальной сферы. • Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач. • Развитие внимания, памяти, логического и пространствен-

	<p>ного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.
11. «Игровизор»	<ul style="list-style-type: none"> • Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений, знакомство с предметным и природным миром. • Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать разнообразные фигуры. • Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. Готовить детей к простейшему программированию.
12. «Шнур-затейник»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения. • Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.
13. «Колумбово яйцо»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие сенсорных способностей у детей, пространственных представлений, образного и логического мышления, смекалки и сообразительности. • Овладение практическими и умственными действиями, направленными на анализ сложной формы и воссоздание ее из частей на основе восприятия и сформированного представления. • Формирование привычки к умственному труду.
14. «Геокопт»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие сенсорных и познавательных способностей, умения называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, освоение цветов радуги. • Развитие умения самостоятельно создавать образцы объектов.
15. «Танграм»	<ul style="list-style-type: none"> • Формирование практической деятельности по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта. • Закрепление знаний о геометрических фигурах, их свойствах, отличительных признаках через обследование формы зрительным и осязательно-двигательным путем. • Развитие умения анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

<p>16. «Волшебные символы» (пособие М.В.Кралина «Логика»: Изд-во «У – Фактория» Екатеринбург; 1988</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Знакомство с системой знаков для обозначения признаков предметов. ● Развитие мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, сериации, отрицания, обобщения и ограничения. ● Развитие сообразительности, находчивости, внимательности и настойчивости. ● Обучение умению строить простые модели логических отношений между понятиями. ● Развитие речи, умение объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор.
<p>17. «Счетные палочки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Формирование тонких движений пальцев рук, подготовка руки к письму. ● Закрепление навыков счета и отсчета, соотношений числа и количества. ● Формирование математических представлений о геометрических фигурах (угол, сторона, вершина), понятий «узкий» и «широкий», «длинный» и «короткий». ● Развитие воображения, сенсорного восприятия, внимательности, логического мышления, понимания последовательностей.

Специальные «ключевые слова и фразы» способствуют активизации мыслительных процессов ребёнка или группы детей:

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию познания: «соотнесите», «перечислите», «расскажите», «сформулируйте», «опишите», «установите» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию понимания: «расскажите своими словами»; «опишите, что вы чувствуете относительно...»; «суммируйте»; «покажите взаимосвязь»; «объясните смысл» и т.д.
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию применения: «покажите как...»; «продемонстрируйте»; «объясните цель применения» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию анализа: «сравните»; «разложите по порядку»; «объясните, как и почему»; «разложите на составляющие» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию синтеза: «придумайте»; «создайте»; «что произойдёт, если...»; «придумайте другой вариант» и т.д.;

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию оценки: «выберите то, что вам больше нравится»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о ...»; «подскажите критические замечания» и т.д.