



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка детский сад №103 «Родники»
Фактический адрес: 620072, Свердловская область, г. Екатеринбург,
ул. Новгородцевой, 3а, телефон 347-64-88, 347-74-00

Принято
на заседании Педагогического
совета Учреждения
Протокол № 1
от «31 августа» 2022 г.

Утверждаю:

Заведующий МАДОУ ЦРР
детский сад № 103 «Родники»
Н.С.Шлыкова
Приказ № 038-ОД
от «31 августа» 2022 г.



Дополнительная
общеразвивающая программа
технической направленности
студия «Увлекательный час» по работе с детьми
по технологии В. В. Воскобовича
для воспитанников от 3-х до 7 лет
(срок реализации 4 года)

Разработчик: Лебедева Татьяна Анатольевна,
педагог дополнительного образования

Екатеринбург, 2022

Введение

Дошкольный возраст является сенситивным периодом для развития творческих, интеллектуальных способностей детей, совершенствования всех познавательных процессов. Творческие способности играют большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника.

Воспитанники с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих силах, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Развивать творческие способности лучше в самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать, воображение.

Несомненным достоинством игры является и внутренний характер мотивации. Дети играют, потому что им нравится сам игровой процесс. Хорошим средством **развития творческих способностей** воспитанников дошкольного возраста являются **развивающие игры**.

Программа направлена на развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Направленность программы - техническая.

Программа разработана с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»
- Примерные требования к дополнительным образовательным программам 06-1844 от 11.12. 2006г.,
- Концепция развития дополнительного образования детей(утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09. 2014г. №1726),
- Приказ Минпросвещения России от 9 ноября 2018г., №196 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»,

• Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

• Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.11.2005 № 09-3242)

Отличительные особенности программы.

В основе программы студии «Увлекательный час» лежит игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Обучение детей проходит в интересной игровой форме, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры, осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

Особенностью программы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются игровым или сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интегративно осуществляется предматематическая подготовка, ознакомление с окружающим миром, развиваются речь, конструктивное умение, что способствует творческому развитию личности дошкольника.

Актуальность программы:

В Концепции развития математического образования в РФ говорится о том, что в дошкольном и начальном образовании следует содействовать развитию логико-математических и коммуникативных способностей; использованию математических, логических и стратегических игр, соревнований. Также в Концепции указано, что система учебных программ математического образования в дошкольном и начальном образовании при участии семьи должна обеспечить в дошкольном образовании условия (прежде всего предметно-пространственную и информационную среду, образовательные ситуации, средства педагогической поддержки ребенка) для освоения воспитанниками форм деятельности первичных

математических представлений и образов, используемых в жизни. Для решения данных задач необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками. Что интересно дошкольнику? Он любит играть, а еще его привлекают современные компьютерные технологии. Данная программа является синтезом технологии развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий. Игра в детском возрасте - норма, ребенок должен играть, даже если делает самое серьезное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка.

Игра - не только вид деятельности дошкольника, но и средство его умственного и нравственного развития и воспитания. Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалеком будущем учиться в школе. Интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека.

Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста остается актуальным на сегодняшний день. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Творческие качества личности и высокая культура мышления помогают ребенку адаптироваться в различных жизненных ситуациях. Поиск новых путей в развитии интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста привел к решению данной проблемы посредством внедрения развивающих игр.

Адресат программы. Программа обеспечивает интеллектуально-творческое развитие детей в возрасте от 3-х до 7 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Реализуемая программа строится на принципе личностно-развивающего и гуманистического характера взаимодействия с детьми.

Уровень подготовки детей, посещающих занятия различен, поэтому наиболее продуктивным подходом к занятиям является дифференцированный подход, позволяющий каждому ребенку добиваться положительного результата.

Объем и срок обучения по программе.

Программа реализуется в течение 4-х лет. В младшей группе (3-4 года) и средней группе (4-5 лет) занятие проводится 1 раз в неделю во второй половине дня. В старшей и подготовительной группах по 2 занятия в неделю во второй половине дня. В соответствии с санитарными нормами длительность занятий в младшей группе - 15 минут, всего 32 занятия в год. В средней группе длительность занятия 20 минут, всего 32 занятия в год. В старшей группе длительность занятия 25 минут,

всего 64 занятия в год. В подготовительной группе длительность занятия 30 минут, всего 64 занятия в год. Всего 192 занятия.

Формы организации деятельности: групповая, дети организуются в постоянные группы, в соответствии с возрастом. Максимальное количество детей в группе: 15 человек.

Формы проведения занятий:

- логико- математические игры;
- интегрированные игровые занятия;
- самостоятельная игровая деятельность;
- совместная игровая познавательная деятельность;
- проблемные ситуации;
- конструктивная деятельность;
- дискуссия, обсуждение, беседы;
- Развлечения.

Методы организации учебного - образовательного процесса:

- Игровые (манипуляция с игровыми персонажами, фигурками, побуждение к действию).
- Практические (манипуляция, превращение, складывание, показ, совместные действия, сравнение).
- Словесные (диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, метод предварительной ошибки).
- Мозговой штурм (разминка для ума).

Условия приема. Прием осуществляется на основе свободного выбора родителями (законными представителями) совместно с детьми дополнительной образовательной программы.

Работа с родителями. Вовлечение родителей в образовательный процесс:

(родительские собрания, консультации, открытые занятия для родителей - день открытых дверей, участие в КВН, развлечениях)

Цель программы Развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, творческого мышления, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Задачи:

Развивающие:

- развитие у детей познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить);
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- формирование устойчивого интереса к развивающим играм.

Образовательные:

- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Воспитательные:

- формирование элементов коммуникативной культуры;
- воспитание аккуратности, трудолюбия, желание добиваться успеха собственным трудом;
- воспитание нравственных и волевых качеств

Учебно-тематический план первого года обучения(3-4 года)

№	Наименование темы	Общее кол-во часов	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
1	Волшебные фонарики	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Разноцветные лепестки	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Знакомство с игрой конструктором Геоконт и персонажами сказки пауком «Юк» и Малышом Гео	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
4	В гостях у Малыша Гео	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Паутинки Юкка	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Как мы путешествовали	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Как друзья собирали ягоды	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение

8	Как лисенок и медвежонок собирались в гости	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
9	Двух цветный Квадрат. Сказка о приключениях Квадрата	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Превращения Квадрата. Конфета, дом, летучая мышь, семафор.	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Как зайчонок храбрым стал	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
12	Как друзья встречали Новый год	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Как мы играли вместе с Машей и Катей.	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Знакомство с новой игрой «Прозрачный квадрат»	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Знакомство с новой игрой «Прозрачная цифра» Поможем Магнолику. Разноцветные палочки	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
16	Игра «Квадрат-домино». Знакомство с новыми друзьями: Лев, Павлин, Луна, Пень.	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Игра «Прятки»	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Пчелка Жужа и ее чудесная полянка. Конструктор «Чудо-соты»	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Подарки друзьям: Собачка, Машина, Лягушонок	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
20	Цветок желаний	1	0,5	0,5	Беседа,

					педагогическое наблюдение
21	Под грибом	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
22	Цветы на 8е марта	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
23	Бусы для подружки	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
24	Радужные деревья	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
25	Разноцветные мячи	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
26	Как мы встречали гостей в детском саду	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
27	Как Алеша рассматривал цветок	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
28	Вкусное печенье	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
29	Развлечение «Теремок»	1		1	Наблюдение
	Всего:	32			

Содержание первого года обучения -3-4 года

1. Знакомство с игрой конструктором «Геоконт» и персонажами сказки пауком «Юк» и малышом «Гео»(1 час).

Теория. Рассмотреть игровое поле конструктора. Объяснить для чего нужны «волшебные» гвоздики. Рассмотреть цветные резиночки, закрепить основные цвета спектра, рассказать о свойствах резиночек (упругие, тянутся). Знакомство с геометрической фигурой –треугольник, его структурными элементами.

Практика. Сравнение резиночек по длине. Конструирование с помощью резиночек-паутинок паука Юка геометрической фигуры-треугольник. Конструирование и создание элементарных предметных форм по образцу и по собственному замыслу.

1.«Паутинки Юкка»(1час).

Теория.Сказка о малыше «Гео». Рассмотреть игровое поле конструктора, обратить внимание на расположение «волшебных» гвоздиков, закрепить основные цвета спектра и свойства резинок – паутинок. Знакомство с геометрической фигурой – квадрат, его структурными элементами.

Практика. Конструирование с помощью резинок- паутинок квадратов разного размера и цвета. Рассматривание квадратов друг у друга, сравнение, результат отражать в речи. Конструирование предметных форм по образцу.

3.Сказка о приключениях Квадрата.(1час)

Теория. Знакомство с волшебным двухцветным Квадратом, с его свойством трансформироваться (превращаться). Чтение сказки.

4.Превращение Квадрата(3часа).

Теория. Продолжить знакомство с необычным Квадратом, его свойством трансформироваться, рассмотреть на какие геометрические фигуры делится Квадрат. Показать детям структурные элементы геометрических фигур - квадрата и треугольника. сложи

5.Игра «Прозрачная цифра»(3часа).

Теория Рассказ педагога о том, что Магнолику подарили новую игру, которую он назвал «Разноцветные палочки». Палочки отличаются по цвету и расположению. Совместно с педагогом дети рассматривают расположение палочек, цвет.

Практика .На каждой пластинке разное количество « палочек», и Магнолик вместе с детьми раскладывают(классифицируют) их по группам: по количеству, по цвету, расположению.

Магнолику нужны для игры пластинка с различным расположением палочек.Дети помогают Магнолику найти соответствующие пластики. Из набора счетных палочек дети воспроизводят по образцу рисунок палочек, который показан на прозрачных пластинках.

6.Игра «Прозрачный квадрат»(2часа).

Теория « Нетающие льдинки озера Айс или сказка о прозрачном квадрате». Рассматривание пластинок совместно с педагогом. Знакомство с Малышом Гео

Практика.Вместе с Малышом Гео выбрать все пластинки с квадратами, с треугольниками. Сколько их? Раскладывание пластинок с треугольниками, квадратами по группам: большие, средние, маленькие. Сравнение их по количеству. Сложить квадрат из частей(из больших треугольников, из других геометрических фигур).

Помочь Малышу Гео сложить из льдинок – пластинок елочку или домик. Конструирование фигур по собственному замыслу.

7.В гостях у Малыша Гео.(1 часа).

Теория. Сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» - упрощенный вариант.

Практика. Конструирование простых геометрических фигур, элементарных контуров предметных форм. Создание объектов по собственному замыслу.

8.Игра «Квадрат-домино»(2 часа).

Теория. Знакомство с новыми друзьями- Лев, Павлин, Луна, Пень. Знакомство с условными обозначениями словесно-образного символа.

Практика. Совместная деятельность с педагогом – вместе определить пространственное расположение каждого словесно- образного символа.

Игра: « Где он, этот дом?».

9.Игра «Прозрачная цифра» Поможем Магнолику.

Теория Продолжать знакомить с условными обозначениями углов, понятия: «слева», «справа», «вверху», «внизу».

Практика. Совместно с педагогом и самостоятельно дети помогают друзьям вернуться домой- показывают, называют, где должен находиться каждый из них.

Игра «Прятки».

10.Конструктор «Чудо-соты»(1час).

Теория. Знакомство с новым героем-пчелкой Жужей. Познакомить с новой игрой. Рассмотреть совместно с детьми из каких деталей состоит игра. Знакомство с сенсорными эталонами цвета, формы, величины. Структура геометрических фигур(стороны, углы)

Практика.Сортировка деталей по цветам. Найти одинаковые детали и пересчитать их количество.Собрать фигуры- многоугольники, соотнеся их с образцом. Складывание многоугольников поочередно, накладывая их друг на друга.

Наложение деталей головоломки на схему один к одному.

Складывание фигур по замыслу из деталей головоломки, без опоры на схему, дать название, придумать короткий рассказ.

11.Подарки друзьям. (2 часа)

Теория. Короткий рассказ педагога о том, что пчелка Жужа собралась в гости к друзьям и решила сделать им подарки. Вместе с детьми обсудить, что можно подарить друзьям пчелки. Рассмотреть схемы.

Практика. Конструирование предметных форм по схемам.

12. Как мы путешествовали(1час)

Теория. Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика. Последовательное выполнение действий, придерживаясь заданного алгоритма. Сортировка предметов в условном порядке. Ориентировка в количестве предметов

13.Как друзья собирали ягоды(1час)

Теория Сюжет –завязка, развитие сюжета.

Практика Сравнение предметов по форме и размеру. Складывание предметных силуэтов по замыслу.

14.Как лисенок и медвежонок собирались в гости(1час)

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Сравнение предметов, пользуясь приемом наложения и приложения. Составление предметных силуэтов из частей геометрических фигур.

15.Как зайчонок храбрым стал(1час)

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Определение параметров величины. Сравнение предметов по размеру.

Нахождение предмета по описанию.

16.Как друзья Новый год встречали(1час)

Теория Сюжет-завязка

Практика Сравнение предметов по размеру, нахождение связей между предметами по размеру.Определение предмета по его части. Ориентировка в пространстве.

17.Как мы играли с Машей и Катей

Теория Сюжет- завязка, развитие сюжета.

Практика Составление геометрических фигур заданного цвета и размера. Складывание силуэтов по схеме-образцу и собственному замыслу.

18.Цветок желаний(1час)

Теория Сюжет-завязка

Практика Ориентировка в пространстве. Определение величины. Определение количества.

19.Под грибом(1час)

Теория Сюжет-завязка

Практика Ориентация на листе. Ориентация в пространстве.

20.Цветы на 8е Марта(1час)

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Деление предметов на три группы по цвету. Ориентировка в количестве предметов..

21.Бусы для подружки(1час)

Теория Сюжет-завязка

Практика Сериация по цвету.

22Игра «Прятки»(1час)

Теория Сюжет -завязка

Практика Действие со словесно- образными кодами углов квадрата.Игра: «Где спрятался паучок».

23.Радужные деревья(1час)

Теория Сюжет -завязка

ПрактикаГруппировка на основе цвета. Ориентировка в количестве.

24. Разноцветные мячи.

Теория Сюжет завязка.

ПрактикаВыделение признаков предметов. Ориентировка в количестве.

25.Как мы гостей в детском саду встречали(1час)

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Различие предметов по размеру, расположение предметов в пространстве, ориентировка в количестве предметов. Оставление предметов из геометрических фигур.

26. Как Алеша цветок рассматривал(1час)

Теория Сюжет-завязка

Практика Сравнение предметов между собой. Ориентировка в количестве предметов.

27. Вкусное печенье(1час)

Теория. Сюжет-завязка.

ПрактикаГруппировка предметов на четыре группы по цвету и размеру.

28. Пчелка Жужа и ее чудесная поляна

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика.Установление тождества и различия предметов по их свойствам, сортировка по цвету. Конструирование по заданному признаку.Ориентация в пространстве.

29.Развлечение «Теремок»(1час)

Теория. Просмотр сказки «Теремок» (настольный театр).

Практика. Конструирование «Теремка» на Геоконте. Конструирование мышкунорушки из «Квадрата Воскобовича». Конструирование остальных героев из конструктора «Чудо-соты». Игры с фигурками. Диалоги между героями.

Планируемые результаты и способы их проверки

- Дети будут знать и называть величину предметов.
- Будут знать и называть цвета.
- Будут знать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы.
- Будут уметь последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.
- Будут ориентироваться в количестве предметов.
- Будут сравнивать предметы по форме и размеру.
- Будут самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей геометрических фигур, соотносит реальное изображение со схемами, понимает пространственные отношения(слева, справа, между).
- Научится определять предмет по его части.
- Будет уметь различает предметы по размеру(шире, уже) сравнивать их, находить связь между предметами по размеру, употреблять слова: «такой же», «не такой».
- Будет стремиться самостоятельно придумывать и составлять силуэты из нескольких геометрических фигур.

Способы фиксации результатов

Проведение педагогической диагностики в конце учебного года.

Формы проведения итогов реализации программы: развлечения, самостоятельная деятельность с развивающими играми, совместная деятельность с педагогом, открытые занятия.

Учебно-тематический план второго года обучения (4-5 лет)

№	Наименование темы	Общее Кол-во час.	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
1	В гостях у зверят цифроцирка. «Цифроцирк», игра «Чудо-соты».	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Как кораблик «Плюх-Плюх» готовился к путешествию. игра «Кораблик Плюх-плюх» и «Прозрачная цифра»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Как Ворон Метр спас команду кораблика	1		1	Беседа, педагогическое

	«Плюх-Пплюх».				наблюдение
4	Фабрика фигур. Игра «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат»	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Сказка о превращениях Квадрата. Превращение Квадрата: «Парус», «Летучая мышь», «Конверт».	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Сказка о летающих льдинках озера Айс. Геометрическая фигура –прямоугольник	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Геометрические фигуры. Сериация. Конструирование из прозрачных льдинок-пластинок.	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
8	Волшебные превращения счетных палочек.	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
9	В гости к веселым гномам. Эталоны цвета «Лепестки», «Геовизор».	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Ориентировка на плоскости. Словесно-образные коды углов квадрата.	2	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Конструктор «Волшебная восьмерка». Считалка «Эники – беники ели вареники».	1	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
12	В гостях у сказки Игра «Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Как Малыш Гео оказался на островах. Игра «Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат».	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча Игра «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Как гусеница Фифа наряжалась. Пособие	1		1	Беседа, педагогическое

	Коврограф, «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат», кубики Никитина.				наблюдение
16	Встречаем гостя из страны Волшебных игр	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Пять математических корзиночек. Образование чисел 1-5.	5		5	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Друзья выбирают подарок для пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-соты»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Катя, рыбка и Рыжик. Ориентировка в пространстве.	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
20	Как Лопушонок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
21	Развлечение: «Жужа встречает гостей»	1		1	Наблюдение
всего		32	8	24	

Содержание второго года обучения 4-5 лет

1. Тема. В гостях у зверят цифроцирка.

«Цифроцирк», игра «Чудо-соты». (2 часа)

Теория. Знакомство с героями Цифроцирка.

Практика. Составление изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты». Счет от 1 до 5, называть цифры, располагать их по порядку.

2. Тема. Как кораблик «Плюх-Плюх» готовился к путешествию. Игра «Кораблик Плюх-плюх» и «Прозрачная цифра» (1 час)

Теория. Познакомить с новой игрой Кораблик «Плюх-Плюх», ее персонажами.

Практика Группировать предметы по одному признаку (цвету). Определять и называть высоту предметов. Складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат». Пространственные представления: слева - справа; сверху - внизу.

3. Тема. Как Ворон Метр спас команду кораблика «Плюх-Плюх». (1 час).

Теория. Напомнить детям, как нужно работать с составными конструктивными схемами.

Практика. Сортировать флажки по цвету и пространственному положению. Менять пространственное положение флажков в зависимости от задания. Нахождение предметов по высоте. Видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения.

4.Тема. Фабрика фигур. Игра «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат» (2 часа).

Теория. Познакомить с знаково-символическим кодом размера и с отрицательной частицей «не» при расшифровке деталей и геометрических фигур.

Практика. Находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду. Создание контуров геометрически фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду.

5.Тема. Сказка о превращениях Квадрата.Превращение Квадрата: «Парус», «Летучая мышь», «Конверт».(2часа)

Теория. Чтение сказки об удивительных приключениях –превращениях Квадрата.

Практика. Складывание предметных форм по показу педагога. Называние всех фигур, в состав конкретного предмета. Посчитать все углы, стороны. Сравнить форму предметов, назвать отличия. Складывание предметных форм по собственному замыслу.

6.Тема. Сказка о летающих льдинках озера Айс. Геометрическая фигура – прямоугольник(1 час).

Теория. Чтение сказки. Знакомство с героями сказки.

Практика. Составление прямоугольников из пластинок с разными треугольниками. Структурные элементы прямоугольника.

7.Тема. Геометрические фигуры. Сериация. Конструирование из прозрачных льдинок-пластинок.(2 часа).

Теория. Дать характеристику геометрическим фигурам (квадрат, треугольник, прямоугольник)

Практика. Игровая деятельность строится по сюжету сказки. Выполнение сериации по заданному алгоритму. Конструирование фигур по схемам в масштабе один к одному, следуя правилам сложения. Педагог от лица Малыша Гео предлагает выполнить творческие задания, дать названия полученным фигурам, составить описательные рассказы.

8.Тема. Волшебные превращения счетных палочек.(1 час).

Теория. Педагог обозначает структурные элементы знакомых геометрических фигур.

Практика. Составлять геометрические фигуры и узоры из счетных палочек пользуясь схематичным изображением. Счет. Отсчет нужного количества палочек.

9.Тема. В гости к веселым гномам. Эталоны цвета «Лепестки», «Геовизор».(1 час).

Теория.Знакомство с персонажами игры- клоунами:Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле,Селе, Фи.

Практика. Ориентировка на координатной плоскости игры. Количественный счет, порядковый счет.

10.Тема. Ориентировка на плоскости. Словесно-образные коды углов квадрата.(2часа).

Теория. Кодовое обозначение словом и образом углов квадрата(Лев, Луна, Павлин, Пень).

Практика. Пространственные отношения предметов. Понятия: справа, слева, внизу, сверху. Игра: «Кто спрятался заокошком? (указывается цвет окошка).

Игра; « Кто спрятался не за.....окошком?(указывается цвет окошка). Деление целого квадрата на равные части. Кодовое обозначение углов квадрата.

11.Тема. Конструктор «Волшебная восьмерка». Считалка «Эники –беники ели вареники».(1 час).

Теория. Знакомство со считалкой «Эники-беники».

Практика. Игра конструктор «Волшебная восьмерка».Соотнесение каждого слова считалки с элементами цифры 8. Составление из слов считалки модели цифр от 1 до 5. Чтение стихов о каждой цифре.

12.Тема. В гостях у сказки Игра «Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт».(1 час)

Теория.Новая сказочная история о Пауке Юке и его паучатах.(методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр»).

Практика.Составлять геометрические фигуры разного размера на поле Геоконта. Находить в окружающей обстановке предметы похожей формы.Выложить предметы по предложенному образцу. Построение симметричного узора на второй половине Геоконта.

13.Тема. Как Малыш Гео оказался на островах. Игра «Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат».(1 час)

Теория. Беседа о транспорте.

Практика. Конструирование видов транспорта из деталей игры «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты». Порядковый счет . Количественный счет.

14.Тема Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча Игра «Чудо-соты», «Прозрачная цифра».

Теория. Встреча с Краб-Крабычем.

Практика. Отгадывание загадок о геометрических фигурах. Нахождение фигуры по количеству углов и сторон, по описанию их признаков(цвет, размер).

Расшифровывать информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». Количественный счет.

15.Тема.Как гусеница Фифа наряжалась. Пособие Коврограф, «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат», кубики Никитина(1 час)

Теория.Краткий разговор о том, как можно нарядить сказочного персонажа Гусеницу Фифу.

Практика. Складывание фигуры «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве. Конструирование головных уборов по замыслу для сказочного персонажа. Ориентировка на плоскости, пространственные характеристики.

16 Тема. Встречаем гостя из страны Волшебных игр(2часа)

Теория. Знакомство с новой игрой «Танграм».

Практика. Составление фигур животных по схемам в масштабе 1:1.

Составление фигур животных, птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба. Нахождение лишней фигуры в ряду.

Установление закономерности.

17. Тема. Пять математических корзиночек. Образование чисел 1-5.(5 час)

Теория. Образование чисел от1 до 5.

Практика. Счетно-вычислительная деятельность в пределах 5. Заучивание стихов о цифрах. Игры: «Считай дальше», «Кто быстрее», «Путаница», «Какой цифры не стало», «Убираем цифры по заданию». Коструирование цифр из деталей игры «Чудо-соты»и «волшебная восьмерка»

18. Тема. Друзья выбирают подарок для пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-соты» (1 час)

Теория. Короткий рассказ педагога о том, что у Пчелки Жужи скоро День рождения и друзья решают что ей можно подарить.

Практика. Конструирование предметных форм из деталей игры «Чудо-соты», используя схемы. Перенос созданных предметных форм на лист бумаги. Игра соревнование «Кто быстрее соберет свою полянку».

19. Тема. Катя, рыбка и Рыжик. Ориентировка в пространстве. (1 час).

Теория. Объяснить принцип работы с Игровизором.

Практика. Соотнесение цифры с количеством. Игры: «Каждый подарок в свою коробку», «Помоги цифрам найти свою комнату», «Не ошибись».

20. Тема. Как Лопушонок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке (2 часа)

Теория. Считалка «кохле охле». Знакомство с тетрадью в клетку.

Практика. Конструирование цветной дорожки из сот игры «Чудо-соты» по цветам радуги. Ориентировка на листе в клетке, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Отгадывание загадок и конструирование контуров и силуэтов отгаданных предметов.

21. Тема. Развлечение: «Жужа встречает гостей» (1 час).

Практика. Игры: «Найди домик Жужи по описанию в загадке», потешка «Пчелка пчелка, где была». Встреча друзей. Игра «Собери букет» («Чудо-цветики»). Игра: «Поможем бабочке» (восстановление узора на крылышке-симметрия) игра: «Муха». Изготовление тфельки для Гусеницы Фифы. Лабиринт цифр (печатные листы игровизор) Конструирование чайника из деталей «Чудо соты». Игра «Воздушные змеи» (геометрические фигуры).

Планируемые результаты и способы их проверки

- Знают и называют цифры от 1 до 5. Составляют самостоятельно изображения цифр по схемам из деталей различных игр Воскобовича.

- Владеют прямым обратным, порядковым счетом от 1 до 5; от 5 до 1

- Обозначают количество цифрой.

- Группируют предметы по заданному признаку.

- Знают и правильно называют параметры величины.

- Знают и называют геометрические фигуры, называют структурные элементы геометрических фигур.

- Конструируют геометрические фигуры на Геоконте.

- Ориентируются на координатной плоскости игры Геоконт

- Конструируют заданные формы, складывают фигуры по схемам и по замыслу

- Будут развиты элементы творческого воображения.

- Развито понимание пространственных характеристик.

- Будут развиты элементы логического мышления и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой.

- Будут развиты элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. Работать в паре. Радоваться успехам сверстников.

Способы фиксации результатов

Проведение педагогической диагностики в конце учебного года.

Формы проведения итогов реализации программы: развлечения, викторины, открытые занятия, самостоятельная деятельность с развивающими играми, совместная деятельность.

Учебно-тематический план третьего года обучения (-5-6 лет)

№	Наименование темы	Общее кол-во час.	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
1	И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке появились новые артисты.	5	1	4	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Игра «Прозрачная игра». Загадки Магнолика.	3	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Сказка о Малыше Гео и его удивительном сне. Считалка: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи(цвета радуги).	3	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
4	Вертикальная линия. Горизонтальная линия. Отрезок.	2	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии.	2		2	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Два противоположных луча.	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Угол - прямой, острый, тупой.	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
8	В плаванье на новом корабле «Брызг- брызг».	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
9	Малыш Гео в гостях у девочки Дольки.	3	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудо соты».	4		4	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур –затейник».	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение

12	Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат»	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Загадки Кота Филимона (о цифрах). Считалка: Кохле Охле...) и Каждый охотник...	4		4	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Приключения Квадрата продолжаются.	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Знакомство с 4х цветным квадратом Сказочная история о Дионе, Дване и Трине.	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
16	Забавные цифры в лесу на своих «полянках». Математические корзинки.	6	2	4	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-крестики»	2		2	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Игра «Квадрат-домино» Пространственные отношения.	5	2	3	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров»	1		1	Наблюдение.
всего		64	16	48	

Содержание третьего года обучения (5-6 лет)

1. Тема И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке появились новые артисты(5 часов)

Теория. Образование чисел 6 до 10. Стихи о цифрах.

Практика. Сравнение 2х групп предметов по количеству. Обозначение количества цифрой. Счетно-вычислительная деятельность в пределах 10. Построение числового ряда. Состав числа из единиц. Порядковое и количественное значение числа.

2. Тема Загадки Магнолика Игра «Прозрачная цифра».(3 часа)

Теория. Сюжет – завязка.

Практика .Отобрать пластинки по определенному признаку. Выбрать пластинки по признаку «не такие». Нахождение недостающих пластин для создания заданного образа. Сложение разноцветных и одноцветных цифр. Определение цифры по одному элементу. Сложение цифр по карточкам схемам. Игра: « Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд».

3 Тема. Сказка о Малыше Гео и его удивительном сне.(3 часа)

Теория. Рассказ педагога о сне Малыша .Считалка:Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи(цвета радуги).

Практика. Выкладывание цветowych пятен по порядку в соответствии с считалкой. Загадки, стихи о цветах радуги.

4 Тема. Вертикальная линия. Горизонтальная линия. Отрезок.(2часа)

5.Тема. Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии (**2часа**)

6 Тема.Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Два противоположных луча(2часа)

Теория.Понятие «Луч». Продолжение сказки о Малыше Гео. Знакомство с Лучом Владыкой.

Практика. Построение на Геоконте лучей разного цвета по цветам радуги.

Примеры несолнечных лучей. Загадки, стихи о солнце, солнечных, несолнечных лучах.

7 Тема.Угол - прямой, острый, тупой(2 часа).

Теория. Понятие «Угол». Какие бывают углы.

Практика. Построение на Геоконте разных видов улов .Определение какой угол построен на Геоконте.

Тема.В плаванье на новом корабле «Брызг- брызг».(4часа)

Теория. Знакомство с игрой кораблик «Брызг-Брызг. Игровой сюжет завязка.

Практика. Сортировка по цвету. Количественный счет. Пространственные отношения: вертикаль, горизонталь, диагональ. Соотнесение цифры и количества. Условная мерка. Логико-математические задачи.

9. Тема. Малыш Гео в гостях у девочки Дольки(3 часа)

Теория .Сюжет –завязка.

Практика. Конструирование фигур, используя алгоритм сложения и план действий. Составление целого из равного количества частей. Структурные элементы геометрических фигур. Нахождение деталей, соответствующих заданному числу.

10. Тема.Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудо соты».(4часа)

Теория .Сюжет-завязка.

Практика. Классификация предметов по цвету, ориентировка в пространстве, решение логико-математических задач на поиск предмета по признакам. Складывание предметных силуэтов из частей. Проблемные ситуации.

11. Тема.Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур –затейник(4 часа)

Теория. Сюжет-завязка.Сказочная история Кота Филимона.

Практика. Основные приемы работы со шнуром. «Написание» цифр по схемам. Выполнение узоров, шагов по схеме. Графический диктант-выполнение задания под диктовку. Составление узоров по замыслу.Превращение одной цифры в другую.

12. Тема. Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат»(4часа)

Теория. Истории из методической сказки «Нетающие льдинки озера Айс».

Практика.Конструирование контуров по рисунку, схеме. Находить геометрические фигуры по признакам. Сортировка пластинок на группы. Сложение целой фигуры из частей. Конструирование сказочных персонажей и придумывание историй.

13.Тема. Загадки Кота Филимона (о цифрах)(4 часа)

Теория. Сказочные истории Кота Филимона. Чтение стихов о цифрах.

Практика. Загадки о цифрах. Сложение заданной цифры одноцветной или разноцветной. Описание элементов, из которой сложена цифра.Игра «Сложи следующую цифру».

14. Тема. Приключения Квадрата продолжаются(4 часа)

Теория. Истории из книги «тайны Ворона Метра».

Практика. Превращение Квадрата: «Звездочка», «Башмачок», «Рыбка», «Самолетик». «Птичка», «Котенок». Понятие-диагональ, центр. Путешествие по диагоналям.

15. Тема. Знакомство с 4х цветным квадратом Сказочная история о Дионе, Дване и Трине.(4 часа)

Теория. Сказка о трех шутах.

Практика. Превращение бесцветных многоугольников в разноцветные.

Сложение 2х, 3х цветных фигур. Сложение по схемам. Конструирование знакомых предметов из 4х цветного квадрата.

16. Тема. Забавные цифры в лесу на своих «полянках». Математические корзинки. (6 часов)

Теория. Сюжет-завязка. Встреча с героями цифроцирка.

Практика. Счетная деятельность. Состав числа 4, 5, 6. Игра «Найди полянку каждому герою», «Найди полянку с закрытыми глазами», « На какую полянку можно пойти Крокодилу Смерке?, Лисе-девятке».

17. Тема. Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-крестики» (2 часа)

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Создание и преобразование геометрических фигур на основе словесных инструкций и системы координат. Нахождение фигуры на основе выделения и отрицания свойств.. Задания с игрой «Чудо-соты». Задания на преобразование фигур на Геоконте. Конструирование их деталей игры «Чудо-соты»

18. Тема. Игра «Квадрат-домино» Пространственные отношения.(5 часов)

Теория. Пространственные представления.

Практика. Пространственные отношения предметов, ориентировка на плоскости. Деление каждого угла квадрата на верхние и нижние доли. Составление квадрата из частей. Доли частей квадрата: одна четвертая- «четвертинка», одна восьмая- «восьмушка», одна вторая-«половинка». Кодовое обозначение углов словами: Лев, Павлин, Пень, Луна.

19. Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров»(1 час)

Планируемые результаты и способы их проверки

- Будут знать цифры и числа натурального ряда.
- Будут понимать принцип образования чисел первого десятка.
- Будут владеть счетно–вычислительными навыками в пределах 10
- Будут уметь конструировать цифры из деталей различных игр Воскобовича по схемам и по собственному замыслу.
- Будут различать и называть геометрические фигуры, их структурные элементы, составлять геометрические фигуры из частей игр-конструкторов Воскобовича,
- развито понимание соотношения целого и части, создавать геометрические фигуры на координатной плоскости Геоконта.
- Будут иметь представление о различных величинах объекта.

- Будут уметь создавать различные предметные образы из деталей конструкторов Воскобовича по схемам, образцу и по собственному замыслу.
- Будут уметь классифицировать предметы по указанным признакам, называть другие категории классификации.
- Будут уметь находить закономерность и выстраивать логический ряд.
- Будут знать что такое прямая, горизонтальная, вертикальная., ломаная, кривая линия; понятие луч, отрезок.
- Будет развито пространственное, логическое мышление
- Будут развиты творческие способности, инициативность, самостоятельность.
- Будут развиты коммуникативные навыки: умение работать в паре, договариваться, помогать друг-другу и соблюдать очередность.

Способы фиксации результатов

Проведение педагогической диагностики в конце учебного года.

Формы проведения итогов реализации программы: развлечения, викторины, КВНы, открытые занятия.

Учебно-тематический план четвертого года обучения (-6-7 лет)

№	Наименование темы	Общее кол-во час.	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
1	Встреча с героями Цифроцирка	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Малыш Гео и мы. Что за линии такие.	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Правила путешествия по стране Математики	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
4	Морское путешествие на кораблике Брызг-Брызг	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Тайна Ворона Метра или Волшебный Квадрат	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Продолжение сказки Нетающие льдинки озера Айс	3	0,5	2,5	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Десять математических корзинок или	6	1	5	Беседа, педагогическое

	размышления героев Цифроцирка				наблюдение
8	Поможем девочке Дольке. Игра «Чудо-цветик»	5	1	4	Беседа, педагогическое наблюдение
9	Школа волшебства	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Прогулка в волшебный лес. «Лев-Павлин_Пони- Лань»	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Загадочная шифровка или веселый Счетовозик	5	2	3	Беседа, педагогическое наблюдение
12	Малыш Гео получил подарки	3	0,5	2,5	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Путешествие на планету Умножения	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Графический диктант «Игровизор»	6	1	5	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Лабиринт цифр	3	0,5	2,5	Беседа, педагогическое наблюдение
16	Путешествия в Страну ребусов	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Школа Гномов или очередные проделки незримки Всюсь	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Арифметическая задача	6	2	4	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Развлечение «На представление в Цифроцирк»	1	0,5	0,5	Наблюдение
всего		64	19	45	

Содержание четвертого года обучения (6-7 лет)

1. Тема. Встреча с героями Цифроцирка. (4 часа)

Теория. Сюжет-завязка.

Практика Соотнесение «Забавной цифры» и соответствующей цифры числового ряда. Составление цифр из палочек по модели и по схеме. Выкладывание цифр разноцветными веревочками. Алгоритм цветов в цифре «8», конструирование цифр из «8», определение местоположения палочек.

2. Тема Малыш Гео и мы. Что за линии такие. (4 часа)

Теория. Сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и дядя Слава».

Практика. Конструктор «Геокопт», «Геоизор». Построение с помощью упругой резиночки геометрических фигур. Структура геометрических фигур (стороны, углы, вершины). Построение линий: «прямая», «кривая», «ломаная», «луч», «отрезок». Построение углов: «прямой», «острый», «тупой», «развернутый». Построение на координатной сетке Геоизора под диктовку различных изображений и перенос на бумагу, полученного изображения. Построение многоугольников, подсчет и называние отрезков и углов многоугольников.

3. Тема Правила путешествия по стране Математики. (2 часа)

Теория. Групповое общение со сверстниками, договоренность о совместных действиях. Просмотр фрагмента мультфильма «Трое из Простоквашино».

Практика. Моделирование ситуации, опираясь на свой жизненный опыт. Сигнал SOS. Действие с играми Вокобовича: «Логоформочки», «Прозрачный квадрат», «Разноцветные квадраты», «Геокопт». Нахождение геометрических фигур, составление геометрических фигур из частей, составление из геометрических фигур новых геометрических фигур. Конструирование из частей определенных образов, предметов по заданной ситуации (помощь героям мультфильма). Создание предметов на Геокопте. Составление правил путешественника.

4. Тема. Морское путешествие на кораблике Брызг-Брызг (2 часа)

Теория. Сюжет-завязка. Чтение письма.

Практика. Создание конструктивной модели из счетных палочек по рисунку. Определение местоположения предмета по двум признакам. Объединение, дополнение множеств, удаление из множества части. Счетная деятельность. Состав числа 8. Игры: «Ставим паруса», «Больше-меньше», «Рассели жильцов».

5. Тема. Тайна Ворона Метра или Волшебный Квадрат (2 часа)

Теория. Продолжение сказки об удивительных приключениях Квадрата

Практика. Конструирование по схеме, составление предметов по замыслу, складывание объемных фигур. Составление рассказов о полученных предметах.

6. Тема. Продолжение сказки Нетающие льдинки озера Айс (3 часа)

Теория. Чтение сказки

Практика.Превращение «льдинок» в определенный предмет по схеме и по замыслу.Физические свойства: прозрачность, гибкость. Придумывание своих сказок о летающих «льдинках».

7. **Тема.**Десять математических корзиночек или размышления героев Цифроцирка(6часов)

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Образование числа второго десятка путем присчитывания по одному. Обозначение отношений между числами. Состав числа из 2х меньших чисел. Манипуляции с грибами в корзинках(вкладывание, выкладывание, пересчитывание).Составление примеров.

8. **Тема.**Поможем девочке Дольке. Игра «Чудо-цветик»(5часов)

Теория. Сюжет –завязка.

Практика. Составление целого из разного количества частей .Соотношение: целое-часть. Конструирование предметного силуэта из ограниченного количества.

9.**Тема.** Школа волшебства(2часа))

Теория. Знакомство с точками координатной сетки..

Практика.Перенос изображения с Геоконта на Геовизор. Знакомство с линиями симметрии. Деление целого на равные и неравные части. Воспроизведение нетипичных изображений по точкам координатной сетки.

10.**Тема.** Прогулка в волшебный лес. «Лев-Павлин_Пони-Лань»(2часа)

Теория.Сюжет-завязка.

Практика.Работа с пространственными карточками.

11.**Тема.** Загадочная шифровка или веселый Счетовозик (5часов)

Теория.Знакомство с новой игрой. Сюжет –завязка.

Практика. Понимание отношений чисел в числовом ряду. Действия с числами. Решение примеров. Сравнение предметов с разным количеством частей и поиск одинаковых.Состав двухзначных чисел: количество десятков и единиц.

12.**Тема.**Малыш Гео получил подарки(3часа)

Теория Сюжет-завязка.

Практика. Составление образа из отдельных частей. Обведение отдельных геометрических фигур для составления целого образа на листе бумаги. Выбор предметного силуэта и составление его по схеме. Выбор схемы предметного силуэта и его конструирование.

13.**Тема.** Путешествие на планету Умножения(4часа)

Теория.Знакомство с новой игрой. Сюжет –завязка-«Экипажи просят помощи»

Практика Состав числа первого десятка. Принцип сохранения количества вне зависимости от пространственного расположения предметов. Складывание равных величин. Счет объектов группами по два, по три, по четыре. Алгоритм увеличения результата в зависимости от прибавляемого числа.

14.**Тема.**Графический диктант. Игровизор.(6часов)

Теория. Знакомство с тетрадью в клетку. Игровизор.

Практика Выполнение диктанта под диктовку на листе в клеточку. Вышивание контура цифр с помощью графического диктанта. Вышивание контура с помощью графического диктанта. Графический диктант с помощью зеленых стрелочек-простые движения и красных стрелочек-сложные движения. Дорисовывание фигур в одной из областей игрового поля по словесному указанию.

15. Тема. Лабиринт цифр (3 часа)

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Соотношение количества с цифрой.

16. Тема. Путешествия в Страну ребусов (2 часа)

Теория. Объяснение: Что такое ребусы. Правила разгадывания ребусов.

Практика. Разгадывание ребусов

17. Тема. Школа Гномов или очередные проделки незримки Всюсь (2 часа)

Теория. Сюжет – завязка.

Практика. Составление силуэта по схеме. Ориентировка на листе бумаги в клетку. Измерение длины предметов с помощью условной мерки. Логические задачи: «Найди лишнюю», «Какая следующая».

18. Тема. Арифметическая задача (6 часов)

Теория. Что такое задача. Компоненты задачи.

Практика. Составление и решение задач по картинке, по замыслу, по числовому выражению, по схеме.

19. Тема. Развлечение «На представление в Цифроцирк (1 час)

Теория. Введение в игровую ситуацию.

Практика. Игры: «Сложи лодочку», «Украшаем мачту», «Надень флажки», «Построй лесенку», «Найди место», «Сложи цифру».

Планируемые результаты и способы их проверки

- Будут правильно называть все геометрические фигуры и тела (куб, шар, конус, цилиндр) и называть их структурные компоненты.

- Будут владеть навыками конструирования предметных форм по схемам (конструктивным и силуэтным).

- Будут уметь составлять целое из частей.

- Будут владеть навыками счета в прямом и обратном порядке до 20 и более.

- Будут свободно пользоваться условной меркой, сравнивать результаты измерений.

- Будут успешно владеть счетом единицами, парами, тройками, успешно досчитывать до заданного числа.

- Будут уметь рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки.

- Будут понимать состав чисел первого десятка из 2х меньших чисел.
- Будут знать принцип образования чисел второго десятка.
- Будут уметь решать логико-математические задачи
- Будут уметь решать примеры на сложение и вычитание.
- Будут уметь решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание.
- Получат навыки работы с развивающими играми В.Воскобовича.
- Обретут навыки работы в парах, бригадах, мини-группах.
- Будут уметь самостоятельно находить решение проблемной ситуации.
- Будут развиты творческие способности, любознательность, воображение, наблюдательность.
- Будут владеть коммуникативными навыками.

Способы фиксации результатов

Проведение педагогической диагностики в конце учебного года.

Формы проведения итогов реализации программы: развлечения, викторины, КВНы, открытые занятия, самостоятельная деятельность.

Календарно-тематические планы

Календарно-тематический план курса студии «Увлекательный час» 1-го года обучения

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
октябрь	1	Сказочный сюжет, совместная игровая деятельность	Как мы путешествовали. Знакомство с игрой-конструктором «Геокопт» и персонажами сказки пауком «Юк» и малышом «Гео».	1	наблюдение
	2				
	3				
	4				
ноябрь	1	Сказочный сюжет, совместная игровая	Двухцветный Квадрат. Сказка о приключениях Квадрата		наблюдение
	2				

	3 4	деятельность, продуктивная деятельность.	Превращение квадрата (конфета, летучая мышь, семафор) Как зайчонок стал храбрым.		
декабрь	1 2 3 4	Сказочный сюжет,совместная игровая деятельность, продуктивная деятельность.	Паутинки «Юкка»(Конструирование с помощью цветных резинок квадратов , треугольников разного размера, цвета) Конструирование предметных форм по образцу. Как друзья встречали Новый год. Как мы играли вместе с Катей и Машей		наблюдение
январь	1 2 3	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность.	Знакомство с игрой «Прозрачная цифра»- Разноцветные палочки. Поможем Магнолику. Классификация по цвету, количеству, расположению палочек.		наблюдение
февраль	1 2 3 4	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность	Игра: «Прозрачный квадрат» Конструирование, составление предметов и геометрических фигур из частей. Игра «Квадрат-домино» Знакомство с новыми друзьями: Лев, Павлин, Луна, Пень.		наблюдение
март	1 2	Сказочный сюжет, интегрированная	Цветы на 8е марта Бусы для подружки. Радужные деревья.		наблюдение

	3 4	игровая деятельность	Разноцветные мячи		
апрель	1 2 3 4	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность, самостоятельная деятельность.	Пчелка Жужа и ее чудесная полянка. Подарки друзьям: «Собачка», «Машина», «Лягушонок». Цветок желаний. Под грибком.		наблюдение
май	1 2 3 4	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность, самостоятельная деятельность, логико- математические игры.	Как мы встречали гостей в детском саду Как Алеша рассматривал цветок. Вкусное печенье. Развлечение «Теремок»		наблюдение

Календарно-тематический план курса студии «Увлекательный час» 2-го года обучения

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
сентябрь	1 2	Сказочный сюжет, логико математическая игра	В гостях у зверят цифроцирка. Как катя и Маша собирались в зоопарк Угощение для друзей	2	наблюдение
октябрь	1 2 3	Сказочный сюжет, логико математическая игра, самостоятельная	Как кораблик «Плюх- Плюх» готовился к путешествию. Как Ворон Метр спас команду кораблика	4	наблюдение

	4	деятельность.	Плюх-Плюх Как Алеша гулял в лесу Портреты зверят-цифрят		
ноябрь	1 2 3 4	Совместная интегрированная деятельность	Пять математических корзинок. Образование чисел 1-5	4	наблюдение
декабрь	1 2 3 4	Сказочный сюжет, логико математическая игра, конструктивная деятельность.	Сказка о превращениях Квadrата. Превращения Квadrата: «Летучая мышь», «Парус», «Конверт», «Еж» Игра «Чудо-соты», «Чудо крестики» Фабрика фигур Парусник для галчока Карчика	4	наблюдение
январь	1 2 3	Сказочный сюжет, логико математическая игра, продуктивная деятельность.	Сказка о летающих льдинках озера Айс Как Незримка Всюсь спасал Новый год Волшебные превращения счетных палочек	3	наблюдение
февраль	1 2 3	Сказочный сюжет, логико математическая игра, продуктивная деятельность	В гости к веселым гномам Ориентировка на плоскости. Словесно-образные коды углов. Золотые плоды для	4	наблюдение

	4		друзей Прогулка Крыски Четверки и пса Пятерки		
март	1 2 3 4	Совместная интегрированная игровая деятельность	Конструктор «Волшебная 8». Считалка «Эники-беники» Магнолик учится считать Соревнования гномов В гостях у сказки	4	наблюдение
апрель	1 2 3 4	Совместная интегрированная игровая деятельность, логико-математическая игра.	Как Малыш Гео оказался на островах Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча Как гусеница Фифа наряжалась Встречаем гостя из страны Волшебных игр	4	наблюдение
май	1 2 3	Совместная интегрированная игровая деятельность.	Друзья выбирают подарок для пчелки Жужи Как Лопушонок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке Развлечение: «Жужа встречает гостей»	3	наблюдение

Календарно-тематический план курса студии «Увлекательный час» 3-го года обучения

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
сентябрь	1 2 3	Логико-математическая игра	И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке	4	наблюдение

	4		появились новые артисты. Встреча с Черепашками. Модель логического ряда. Построение изображения по схеме		
октябрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Логико-математическая игра	Забавные цифры в лесу на своих полянках». Математические корзинки(образование числа 6,7, 8,9,10). Грибная поляна.	8	наблюдение
ноябрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность	Сказка о Малыше Гео и его удивительном сне.Считалка:Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи(цвета радуги). Вертикальная линия. Горизонтальная линия.Отрезок Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии	8	наблюдение
декабрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Сказочный сюжет, логико математическая игра, продуктивная деятельность	Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Два противоположных луча. Малыш Гео в гостях у девочки Дольки. Как Галчонок Карчик украшал новогоднюю елку	8	наблюдение
январь	1 2	Логико-математическая	Угол - прямой, острый, тупой	6	наблюдение

	3 4 5 6	игра	В плаванье на новом корабле «Брызг- брыз Паутинки Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудо соты».		
февраль	1 2 3 4 5 6 7 8	Сказочный сюжет, логико математическая игра, самостоятельная деятельность	Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур – затейник». Волшебная восьмерка Соседи числа. Последующее- предыдущее.	8	наблюдение
март	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность	Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат». Сказочная история о Дионе, Дване и Трине Приключения Квадрата. Как шуты развлекали Короля.	8	наблюдение
апрель	1 2 3 4 5 6 7 8	Логико- математическая игра. Самостоятельная игровая деятельность.	Игра «Квадрат- домино» Пространственные отношения. Гонки по игровому полю. Загадки Кота Филимона о цифрах. Филимон и его волшебные превращения.	8	наблюдение

май	1 2 3 4 5	Сказочный сюжет, Логико математическая игра, Самостоятельная деятельность	Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудо- крестики. Как проходят занятия в школе Волшебства. Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров».	5	наблюдение
-----	-----------------------	--	--	---	------------

**Календарно-тематический план курса студии «Увлекательный час» 4 года
обучения**

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
сентябрь	1 2 3 4	Логико- математическая игра. Самостоятельная игровая деятельность	Встреча с героями Цифроцирка. Купите билет в Цифроцирк. Как зверята грибы собирали. Огород Всюся.	4	наблюдение
октябрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Логико- математическая игра. Самостоятельная игровая деятельность	Продолжение сказки Нетающие льдинки озера Айс. В саду у Всюся. Робот –счетная машина. Сказка по клеткам. Арифметическая задача. Десять математических корзиночек или размышления героев Цифроцирка	8	наблюдение

ноябрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность. Логико- математическая игра.	Малыш Гео и мы. Что за линии такие. Забавные линии. Паучок « Чок-чок» Числовая елочка(состав числа 6,7,8). Арифметическая задача. Прогулка в волшебный лес. «Лев- Павлин_Пони-Лань»	8	наблюдение
декабрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Сказочный сюжет, Логико математическая игра, Самостоятельная деятельность.	Правила путешествия по стране Математики. Радужные гномы(состав числа 9,10). Линейка. Загадочная шифровка или веселый Счетовозик.	8	наблюдение
январь	1 2 3 4 5	Интегрированная игровая деятельность. Логико- математическая игра.	Морское путешествие на кораблике Брызг- Брызг. Объем .Мерка. Тайна Ворона Метра. Часы. День рождения Кохле.	5	наблюдение
февраль	1 2 3 4 5 6 7	Интегрированная игровая деятельность	Образование чисел второго десятка. Арифметическая задача. Календарь. Месяцы. Часы. Прогулка в	8	наблюдение

	8		волшебный лес. «Лев-Павлин_Пони-Лань»		
март	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность	Продолжение сказки Нетающие льдинки озера Айс. Школа Гномов или очередные проделки незримки Всюсь. Путешествия в Страну ребусов. Путешествие на планету Умножения. Мамин день.	8	наблюдение
апрель	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность. Логико-математическая игра.	Школа космонавтов. Поможем девочке Дольке. Игра «Чудоцветик». Путешествие в Страну ребусов. Графический диктант «Игровизор». Принцесса в башне.	8	наблюдение
май	1 2 3 4 5 6	Интегрированная игровая деятельность. Логико-математическая игра. Самостоятельная деятельность.	Малыш Гео получил подарки. Школа Волшебства Лабиринт цифр. Викторина Весна. Развлечение «На представление в Цифроцирк».	6	наблюдение

-

Учебно -методическое обеспечение.

При реализации программы используется:

1.Бондаренко Г.М. Развивающие игры в ДОУ 2012.

2. Воскобович В.В, Харько Т.Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Санкт-Петербург, 2003.
3. Воскобович В.В, Вакуленко Л.С. Развивающие игры Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: материалы 2ой Всероссийской научно-практической конференции, 2014.
4. Воскобович В.В, Вакуленко Л.С. Развивающие игры Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: материалы 3ей Всероссийской научно-практической конференции, 2015.
5. В.В. Воскобович Играем в математику, 2017.
6. Панфилова Э.Н. Развивалка.ру. общеразвивающая программа, 2018.

Материально-техническое обеспечение

Пространственная среда	Оборудование	Игры Воскобовича и другой дидактический материал
<p>Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии нормам СанПиН.</p>	<p>Доска учебная трехстворчатая магнитно-меловая Наборное полотно Игровой комплект «Коврограф Ларчик» Стол�ы детские 2-хместные Стульчики детские Большой ковер для игровой деятельности Доска интерактивная Стол интерактивный Нетбуки Девайсы</p>	<p>Геоконт-великан Геоконт-малыш Квадрат Воскобовича 2-х цветный и 4-х цветный Геовизор Игровизор Прозрачный квадрат Прозрачная цифра. Математические корзинки Чудо-крестики Чудо-соты Счетовозик Забавные цифры Эталоны формы Конструктор цифр Шнур-затейник Кораблик Плюх-Плюх Кораблик Брызг-Брызг Конструктор Черепашки Логоформочки Наборы цифр и знаков Наборы геометрических фигур. Макеты часов.</p>

		Альбомы, тетради, простые и цветные карандаши
--	--	---

Условия проведения занятий

Для эффективного решения образовательных задач по программе студии «Увлекательный час» необходимо соблюдать следующие условия:

- наличие специально оборудованного кабинета, где сконцентрированы игры и пособия;
- игры и пособия необходимо иметь по количеству воспитанников, состав игр зависит от возраста воспитанников и этапа работы;
- развивающие, дидактические, конструктивные игры желательно распределить по темам, с учетом принципа постепенного усложнения;
- участие взрослого в образовательном процессе, причем участие, помощь взрослого предполагается ненавязчивой, умной, тактичной;
- использование различных форм организации детского коллектива: логико-математические игры, интегрированные игровые занятия, совместная игровая деятельность детей и взрослых, самостоятельная игра детей.
 - создание атмосферы доброжелательности в коллективе

Объем учебной нагрузки по образовательной программе студии Увлекательный час

Возраст	Объем недельной нагрузки	Объем нагрузки в год	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год
Первый год обучения(3-4года)	15минут(1занятие)	480мин(8час)	4	32
Второй год обучения(4-5лет)	20минут (1занятие)	640мин(10 час.40мин)	4	32
Третий год обучения(5-6лет)	50минут (2занятия)	1600мин(26час ов .30мин.).	8	64
Четвертый год обучения(6-	60минут (2занятия)	1920мин(32час а)	8	64

7лет)				
Всего	145мин	4680мин(76час ов)	24	192

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
по реализации дополнительной образовательной программы
технической направленности студия «Увлекательный час»
2022 – 2023 учебный год

Дисциплина Увлекательный час	Количество занятий в неделю/год							
	Первый год обучения		Второй год обучения		Третий год обучения		Четвертый год обучения	
	15 мин		20 мин		25 мин		30 мин	
	неделя	год	неделя	год	неделя	год		
Количество занятий	1	32	1	32	2	64	2	64
Всего минут	15мин	480 мин	20 мин	640 мин	50 мин	1600 мин	60мин	1920 мин

Календарный учебный график
по реализации дополнительной образовательной программы технической
направленности студия «Увлекательный час»
на 2022-2023 учебный год

Содержание	Возрастная группа			
	3-4 года	4 -5 лет	5 – 6 лет	6-7лет
Количество возрастных групп	1	1	1	1
Начало учебного года	12.09.2022	12.09.2022	12.09.2022	12.09.2022
Окончание учебного года	31.05.2023	31.05.2023	31.05.2023	31.05.2023
Продолжительность учебного года	32 недели	32 недели	32недели	32недели

Продолжительность учебной недели	5 дней	5 дней	5 дней	5 дней
Продолжительность занятий	15.мин	20 минут	25 минут	30.мин
Праздничные дни	4 - 5. 11.2022г.; 31.12.2022 г; 01.01 - 9.01 2023г; 23.02. 2023 г.; 8.03 2023 г.; 01.05.2023-04.05.2023г; 09-10.05. 2023г.			

Список рекомендованной литературы для педагогов

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

2. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 « О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г №41 « Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

4. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 №196 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».