

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №14 «ОЛЕНЕНОК»**

ПРИНЯТА:
Педагогическим советом
МБДОУ «ДС № 14 «Олененок»»
Протокол от «27» августа 2020 № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий
МБДОУ «ДС № 14 «Олененок»»
от «*27*» августа 2020
Карпова М.Г. Карпикова



**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Умные игры»**

Программа рассчитана на детей 5 – 7 лет
Срок реализации программы: 1 год

г. Норильск, 2020

Содержание

1.	Целевой раздел	стр. 3
1.1.	Пояснительная записка	стр. 3
1.2.	Возрастные, психологические и индивидуальные особенности развития воспитанников обучающихся по программе.	стр. 4
1.3.	Цели, задачи и средства реализации программы	стр. 4
1.4.	Сроки реализации программы	стр. 5
1.5.	Планируемые результаты освоения программы	стр. 5
2.	Содержательный раздел	стр. 6
2.1.	Содержание программы	стр. 6
2.2.	Тематическое планирование	стр. 10
3.	Организационный раздел	стр. 23
3.1.	Учебно-тематический план	стр. 23
3.2.	Материально-техническое обеспечение	стр. 24
4.	Список литературы	стр. 24

1. 1.ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования интеллектуально-творческой направленности «Умные игры» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (Приказ № 1155 Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года) с учётом нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки РФ от 11.12. 2006г. 06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».

Новизна программы обусловлена тем, что одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Поэтому наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

Актуальность программы заключается в развитии интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Программа направлена на интеллектуально - творческое развитие дошкольников. Она основана на технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» – это методическая, развивающая среда в виде сказок, которые создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

1.2. Возрастные, психологические и индивидуальные особенности развития воспитанников обучающихся по программе.

Игра в детском возрасте – норма, ребёнок должен играть, даже если он делает самое серьёзное 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 ребёнка.

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 недалёком 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 по – прежнему остаётся 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 ребёнку адаптироваться в различных жизненных ситуациях.

Большую роль в будущей жизни ребёнка – дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они обладают большой инициативой, но вместе с тем успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя личную независимость суждений и действий. Поиск новых путей в развитии интеллектуально – творческих способностей детей старшего дошкольного возраста привёл к решению данной проблемы посредством развивающих игр.

Использование развивающих игр Воскобовича позволяет организовать совместную игровую деятельность педагога и детей.

Одним из необходимых условий создания для ребёнка – дошкольника комфортной обстановки в учреждении является положительное эмоционально окрашенное общение с взрослыми. Совместные игры детей со взрослыми и детьми, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делают пребывание ребёнка в дошкольном учреждении радостным.

Настоящая программа описывает курс развития интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги. Программа разработана на основе источников, приведённых в списке литературы.

1.3. Цель программы: всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, развитие его интеллектуально – творческих способностей через развивающие игры В.В. Воскобовича.

Задачи:

развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал;

формирование представлений (математических, об окружающем мире), речевых умений;

развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

Отличительная особенность программы заключается в полноценном развитии интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста, посредством игры, наиболее доступной и привлекательной деятельности детей дошкольного возраста. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, и является средством познания окружающего мира. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке,

Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они обладают большой инициативой, но вместе с тем успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя личную независимость суждений и действий.

Средства реализации программы:

Комплекты развивающих игр Воскобовича, сказочные герои Фиолетового леса.

1.4. Сроки реализации программы - 1 учебный год с октября по апрель.

Количество детей в группе не более 10 человек, режим занятий – 1 раз в неделю. Занятия проводит педагог, прошедший курсы повышения квалификации по использованию игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Реализация программы «Умные игры» осуществляется на базе МБДОУ «ДС № 14 «Олененок», в игровом зале.

Программа предназначена для детей дошкольного возраста 5 – 7 лет. Продолжительность занятия соответствует требованиям СанПиН – 25 минут.

Основные формы и средства обучения:

- 1.Логико-математические игры.
- 2.Интегрированные игровые занятия.
- 3.Совместная деятельность педагога и детей.
- 4.Самостоятельная игровая деятельность.

1.5. Планируемые результаты освоения программы:

Дети умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять, эффективно усваиваются математические представления, развивается самостоятельность в принятии и выборе решений, развивается речь- доказательство, речевое общение;

- умеют выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца;
- умеют видеть проблему, самостоятельно принимать решения;

- развитая мелкая моторика кистей рук.
- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание,

Критерии педагогической диагностики.

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».

При подборе форм, методов, способов реализации Программы для достижения планируемых результатов учитываются общие характеристики возрастного развития детей и задачи развития для каждого возрастного периода.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание программы

Содержание программы «Умные игры», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей.

Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым.

В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов, определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга).

Программа разработана таким образом, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Умные игры» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже

приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия.

Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым. Содержание программы «Умные игры» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей и др.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы. Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Для реализации содержания программы создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса — это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича», они отличаются рядом особенностей.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность. В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка». Сказочный сюжет для детей — это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не

с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал. Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоонта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы. Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Игровом квадрате» – жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» – прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» – шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы. Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоонт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»). Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»), Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Игровизор»),

6 Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми. Содержание программы «Умные игры» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых.

При ее организации взрослый говорит от лица автора – рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки.

Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и

желания детей, опираясь на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка.

В конце игровой ситуации взрослому детям задается итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось. Программа разработана с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Примерная структура занятий:

1. Пальчиковая гимнастика.
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

Первый этап освоения игр. Для детей применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр. На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Змейка», «Геометрический конструктор», «Чудо-соты».

Третий этап освоения игр. На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5», «Волшебная восьмерка 2», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат».

2.2. Тематическое планирование

Неделя	Тема занятия и используемые игры	Задачи
Октябрь		
1	<p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят Цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты» (стр.12; Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></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 10, называть цифры, располагать их по порядку. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.
2	<p><u>Тема</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат» (стр. 61 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ» и стр.14 «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», 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» <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу); • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.

3	<p>Тема «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») стр.16 «Сказки Фиолетового леса», стр. 6 методичка к пособию «Коврограф Ларчик»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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). <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать навыки саморефлексии; • воспитывать нравственные и волевые качества.
4	<p>Тема «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять навык счета в пределах 10; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.
<p>Ноябрь</p>		

1	<p>Тема «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик») стр.64 Г.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.
2	<p>Тема «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») (стр. 42 «Развивающие игры в ДОУ»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – гномами (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.
		<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение детьми опыта коллективной деятельности, навыков сотрудничества, умения работать в группе.

3	<p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок.
4	<p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик») стр. 21 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развитие пространственного и логического мышления, воображения; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.
Декабрь		

1	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный) стр. 23 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.

3	<p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») стр. 27«Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение связно и грамотно выразить свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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») Стр.34 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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» <i>стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку.
2	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») <i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i> <i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность.

3	<p><u>Тема</u> «Как друзья помогли Девочке Дольке» («Чудо-цветик», «Колумбово яйцо», пособие «Коврограф «Ларчик») Стр. 102 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 воображения, целостность восприятия. <p><u>Воспитательные:</u> поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями сказки, желание оказывать им помощь.</p>
Февраль		
1	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки» 3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)» 4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера , расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не»; • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. • в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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») Стр. 49 и стр. 158 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; • воспитывать 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>	<p><u>Обучающие:</u></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); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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» Стр. 60 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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»); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать произвольность поведения, волевые качества.
2	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» («Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры») Стр. 65 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.

3	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудо-соты», «Танграм») Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям и с отрицательной частицей «не»; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать элементы коммуникативной культуры: умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач, работать в парах.</p>
4	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») Стр. 82 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам.

5	<p><u>Тема:</u> «Как друзья играли с Крутиком По» («Прозрачный квадрат», «Счетные палочки»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></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). <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать любознательность и пытливость; • стимулировать детей к проговариванию своих действий; • развивать инициативность, самостоятельность в создании образов различных персонажей. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>развивать коммуникативные навыки: умение работать в парах, договариваться, помогать другу другу и соблюдать очередность.</p>
Апрель		
1	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку» («Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Забавные цифры», «Колумбово яйцо») Стр. 85 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять в нахождении геометрических фигур по форме; • учить придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?» из деталей игры «Колумбово яйцо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу; • формирование творческого воображения, целостности восприятия, внимания. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр; • развивать стремление к преодолению трудностей и уверенность в себе.

2	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа вырастила цветы» («Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Геовизор») Стр. 93 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр и желание оказывать им помощь.
3	<p><u>Тема:</u> «Как у гусеницы Фифы осыпался цветок» («Лепестки», пособие «Логика» М.В.Кралина (знаки - символы), наборы геометрических фигур, «Геоконт») Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; • упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; • развитие мелкой моторики рук. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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») Стр. 99 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></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. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического мышления, выделять в предмете хорошее и плохое (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию; • развивать целостное восприятие, устойчивость внимания. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать инициативность, самостоятельность • продолжать формировать навык самооценки и оценки общего результата
---	--	---

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебно-тематический план

№	Разделы программы	Количество часов
1	игры на развитие сенсорных способностей («Коврограф Ларчик», «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки», «Волшебная восьмёрка»)	10
2	игры на развитие логического мышления («Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка», «Прозрачный квадрат»)	9
3	игры на развитие воображения («Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат», «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»)	9
	Итого:	28

1. Продолжительность 1 занятия: 20 минут.

2. Количество занятий в неделю: 1 раз в неделю.

3. Количество занятий в год: 28 занятий

3.2. Материально-техническое обеспечение

№п/п	Наименование	количество
1	Развивающая среда «Фиолетовый лес» ковер 2,5мх2м со съёмными элементами (деревья, животные, птицы, листья)	1 шт.
2	Игровой комплект «Коврограф Ларчик»	1 шт.
3.	Игровой комплект «Мини Ларчик»	10 шт
Игры		
1	«Чудо – цветик»	5 шт.
2	«Чудо – соты»	10 шт.
3	«Чудо – крестики -1,2,3»	10 шт.
4	«Шнур – малыш»	5 шт.
5	«Фонарики» (эталон формы)	5 шт.
6	«Квадрат Воскобовича»	10 шт.
7	«Математические корзинки»	5 шт.
8	«Волшебная восьмерка -3»	5 шт.
9	«Лепестки» (эталон цвета)	5 шт.
10	«Чудо - крестики 2» (трафареты)	10 шт.
11	«Чудо - крестики 3» (трафареты)	10 шт.
12	«Чудо – соты» (трафареты)	10 шт.
13	Комплект «Прозрачный квадрат»	10 шт.
Персонажи		
1	Девочка «Долька»	1 шт.
2	«Ворон «Метр»	1 шт.
3	«Лопушок»	1 шт.
4	«Мальчик Гео»	1 шт.
5	«Матросы лягушата»	1 шт.
6	«Паук Юк»	1 шт.
7	«Луч Владыка»	1 шт.
8	«Незримка Всясь»	1 шт.
9	«Гусеница Фифа»	1 шт.
10	«Пчелка «Жужа»	1 шт.
11	«Золотой плод»	1 шт.
12	«Радужные гномы»	1.шт

4. ЛИТЕРАТУРА

1. С.Д.Сажина «Составление рабочих учебных программ для ДОУ.» «ТЦ Сфера», 2006.
2. Бондаренко Т.М.: Развивающие игры в ДОУ: Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича В. В, Воронеж, 2013.
3. Петровский В.А., Ярошевский М.Г. Основы теоретической психологии. М. Инфа-М, 1998.
4. Новый подход к содержанию и организации дошкольного образования детей 5-6 лет. Полиграфист. 2008.
5. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича. Д\П., 2008. №10.

6. В.Воскобович Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Методическое пособие – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018г.
7. Васильева В.Н. Игра- путь к познанию предметного мира. Д\п, 2008, №6.
8. Васильева М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду. М. Мозаика-Синтез, 2005.
9. Вакуленко Л.С., Воскобович В.В., Вотнова О.М. Методические рекомендации к игровому комплексу Ларчик и к игровому комплексу Мини Ларчик., Санкт-Петербург, 2016г

.
.