Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 50»

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 9 от 26.08.2022

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий
«Детский сад № 50»
Антонченко М.Е.
Приказ № 02-03/161.1 от 26.08.2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Умные игры в добрых сказках»

Возраст: дети 6 – 7 лет
Срок реализации: 1 год
Направленность: естественнонаучная

Автор – составитель:
Коршунова Е.В.

г. Ярославль, 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Целевой раздел
1.1. Актуальность программы ..... ……– 3
1.2. Цели и задачи программы..... – 4
1.3. Отличительные особенности программы..... – 6
1.4. Базовые компоненты системы занятий..... – 6
1.5. Основные принципы обучения..... – 7
1.6. Ожидаемые результаты реализации программы……-7
1.7. Диагностический методики…… - 8

II. Содержательный раздел
2.1. Описание элементов занятия..... – 10
2.2. Некоторые аспекты работы с развивающими играми..... – 11
2.3. Ритуал прощания «Вот и сказочке конец»..... …… – 11

III. Организационный раздел
3.1. Срок реализации программы и условия реализации..... – 13
3.2. Материально-техническое обеспечение Программы..... – 13
3.3. Методическое обеспечение..... – 14

Приложение..... – 16

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Направленность программы – социально-педагогическая.

Парциальная программа «Умные игры в добрых сказках» разработана для детей старшего дошкольного возраста.

Актуальность программы.

А.В. Запорожец писал: «Важную роль в развитии воображения играют взрослые, организующие и направляющие деятельность ребенка. Поскольку образы воображения возникают на основе уже имеющегося человека опыта, представлений, особое значение имеет деятельность воспитателя, направленная на расширение, уточнение, обогащение опыта ребенка, побуждение его к творчеству» [10, с. 258]

Современный мир ребенка предполагает удобство и комфорт в игре. У детей достаточно много игрушек, а к ним прилагаются дополнительные аксессуары (у куклы Барби есть дом, карета, посуда, у Супергероя – своя машина, оружие), разработаны увлекательные компьютерные игры. И не надо придумывать, и находить «заменителей» в игре, строить диванчик из кубиков, а из травинок варить суп, когда даже еда есть в пластиковом исполнении. Предлагается меньше возможностей для того, чтобы представлять себе, что ты хочешь получить в конечном результате, планировать свою деятельность и попытаться воплотить этот результат путем проб и ошибок В результате у современных детей обедняется воображение, на основе которого строятся все познавательные процессы дошкольника. По мнению А. В. Запорожца, «воображение является важным средством познания детьми окружающего мира. Более того, оно в значительной степени определяет развитие личности в целом» [10, с. 254]. О. В. Боровик справедливо отмечает: «Но воображение, как любая психологическая функция ребенка, требует педагогической заботы, если мы хотим, чтобы оно развивалось» [2, с.8].

Поэтому так важно становится для нас сейчас создать для ребенка развивающую среду, увлечь его развивающими играми, стимулировать его воображение, научить его составлять целостные образы.

Задача педагогов – подобрать игры, лишенные излишнего дидактизм, игры, которые были бы ему «по уму и по сердцу», в которых ребенок не только получал бы удовольствие, но и овладевал определенными компетенциям, которые понадобятся ему жизни.

В этом плане большой интерес представляют развивающие игры В. В. Воскобовича. Эти игры нацелены на развитие творческого начала и мышления ребенка. Самостоятельно выполняя разнообразные задания,

ребенок делает много открытий и приучается мыслить креативно. Кроме того, игры способствуют развитию пространственных представлений, навыков конструирования, математических способностей.

Однако сейчас недостаточно просто предложить детям эти игры, познакомить с технологией, необходимо увлечь играми, научить работать с ними, чтобы затем самому придумывать образы и создавать их. Ребенок быстро забывает то, сто эмоционально нейтрально и не имеет для него большого значения. Об этом очень емко высказалась М. И. Чистякова: «Существуют определенные закономерности связи эмоциональных состояний с качеством мышления: счастье имеет тенденцию способствовать выполнению познавательной задачи, тогда как несчастье тормозит ее выполнение» [18, с. 8]. Волевые процессы также тесно связаны с эмоциями. Настроение отражается на всех этапах волевого акта: на осознании мотива, принятии решения и развертывании процесса достижения цели, завершающего выполнением принятия решения. Так, эмоциональная привлекательность цели умножает силы человека, облегчает выполнение решения.

Для того чтобы заинтересовать ребенка развивающими играми, образовательной деятельностью в целом, необходимо сначала увлечь его сказкой, дать ему пережить сопричастность к персонажам. После этого в группе или дома ребенок постарается снова пережить очарование сказкой и потянется к этим играм. А там и сам начнет создавать свои образы, по-своему развивать сюжет.

1.2. Цели и задачи программы «Умные игры в добрых сказках».

Цель программы – гармоничное развитие эмоционально-личностной и интеллектуальной сфер у детей.

Задачи программы:

1. Познакомить воспитанников с развивающими играми и внедрить их в повседневную жизнь детей.
2. Приобщить детей у духовно-нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путем интеграции развивающих игр.
3. Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями сказок.
4. Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.
5. Формировать стремление выполнять более сложные задания.

6. Развивать посредством работы с играми логическое и пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, способность к абстрагированию, мелкую моторику рук.

1.3. Отличительные особенности программы.

Данная программа решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения, элементов сказкотерапии и информационно-коммуникационных технологий.

Сочетание трех основных технологий составляет основу системы знаний «Умные игры в добрых скаках» и направлено на развитие ребенка как личности.

За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича.

Решая прежде всего задачи, характерные для области «Познавательное развитие», программа затрагивает аспекты, касающиеся других образовательных областей ФГОС дошкольного образования.

Ряд образовательных областей, включенных в данную программу, представлен как федеральным, так и национально-региональным компонентами, включающими в себя культуру родного края, через знакомство со сказкой (авторской, народной), былинами. Данные произведения занимают очень важное место в воспитательном процессе и при правильном подходе к их использованию могут стать эффективным средством общения с ребенком и донесения до него морально-этических ценностей общества, понятий добра и зла, а также непременными средствами развития воображения у дошкольников.

1.4. Система занятий, лежащая в основе программы, состоит из трех базовых компонентов.

- *Развивающие игры.*

Базовыми являются игры В.В. Воскобовича. Главной особенностью его технологии является то, что ее легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки. Кроме того, в отличие от игр других авторов, детали конструктора В.В. Воскобовича «Чудо-Соты 1», «Чудо-Крестики 1,2,3» и другие легко сочетаются между собой, что дает простор для творчества детей и педагогов.

- *Сказкотерапия*

Прикладное терапевтическое значение сказки состоит в воспитании здорового образа жизни, восхвалении увлечений и способов, помогающих

сохранять силы и здоровье, в формировании системы ценностей, заложенных в народной культуре. Основное воздействие в этом методе происходит именно на ценностном уровне. Любая сказка – это путь приобщения ребенка к опыту всего народа, то есть социализация. На этой основе начинают формироваться чувства дружбы, товарищества, коллективизма и более сложные социально-нравственные чувства: чувство любви к Родине, интернациональные чувства, чувство уважения к взрослым гуманизм по отношению к природе. Развивается самосознание, саморегуляция, социальная чуткость и способность управлять отношениями.

Рассказывая и познавая сказку или былину, помогая герою с помощью развивающих игр, дети получают первые представления о нравственных качествах: справедливости, чести, достоинстве, преданности и т.д. Основной смысл занятий – не только познакомить с содержанием сказки, но и формировать у детей личностное отношение к категориям духовности и нравственности на доступном их возрасту уровне, помочь реализовать свои знания в оценочных суждениях, выражающих отношение к семейным и духовным ценностям. Например, в «Былине по Илью Муромца» Илья просит благословения у родителей идти защищать родную землю. Дети осознают тот факт, что на любое дело, даже на святое, надо отправляться с благословения своих родителей. Что это, как не восстановление связи с родовой и семейной памятью? Погружение в тему былин дает возможность обогатить знания детей о семейных традициях за счет ознакомления со смыслом таких понятий, как «семейный лад», «семейная душа», «почитание стариков», «послушание родителей», и наоборот – «семейный разлад» и др.

- *Инновационные методы и технологии*

Использование мультимедийной установки расширяет работу педагога, связанную с развитием эмоционального восприятия сказки. С большого экрана дети видят прекрасные иллюстрации к сказкам, созданные отечественными художниками-иллюстраторами: Н. М. Кочергиным, М. Ф. Петровым, Т. А. Мавриной, И. Я. Билибиным, Е. М. Рачевым, Ф. С. Рожанковским, В. Е. Ерко. Кроме этого, использование презентаций позволяет активизировать музыкальное сопровождение в момент выполнения детьми заданий. Отметим, что на занятиях звучит только классическая музыка, рекомендованная к прослушиванию детьми в соответствии с методическими рекомендациями О. П. Радыновой [13].

Данная программа также может быть предложена детям с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Важно помнить о том, что многие социально-личностные достижения формируются у детей с сохранным развитием спонтанно, для детей с ОВЗ представляются затруднительными. Исходя их этого, стратегия программы направлена на

создание и реализацию условий для всестороннего развития детей с учетом имеющихся у них нарушений и компенсаторных возможностей. Сказкотерапевтический компонент оказывает положительное влияние на эмоциональную сферу, а работа с игроками реализует потенциальные возможности воспитанников.

1.5. Основные принципы обучения

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той ил иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.
- «Осознание успешности». Следует постоянно поощрять детей, оказывая им своевременную помощь, делая это незаметно. Ребенку должно быть знакомо чувство успеха.
- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности.
- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия с ребенком, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций и детского травматизма.
- «Эмоциональные переживания». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, но имитаций различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические прояления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

При грамотной реализации вышеописательных принципов формируются условия, способствующие развитию интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля у детей. Это имеет колоссальное воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь коллектива.

Возраст детей, участвующих в реализации программы. Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Для детей подготовительной к школе группы предусмотрено усложнение заданий.

Формы и режим занятий (НОД).

Форма и организация занятий – подгрупповая (8-15 детей).

1.6. Ожидаемые результаты реализации программы

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

- Начинает формироваться произвольность как умение прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения; ребенок учится следовать инструкции взрослого и самостоятельно оценить свой результат деятельности, сравнивая с образцом.
- Умеет планировать свою деятельность, намечать последовательность, отбирает необходимый материал.
- Соотносит эталон формы объемных тел и предметов, с формой предметного изображения; составляет целое из частей предметного изображения.
- Ориентируется на листе (верх, низ, середина, справа от середины, слева от середины, сверху вниз, снизу вверх, слева направо и в разных направлениях; в правом нижнем углу, в левом верхнем и т.д.)
- Развита диалогическая речь: задает вопросы и отвечает, умеет оформить монологическую речь грамматически правильно, последовательно и связно, точно и выразительно пересказывает и рассказывает.
- Эмоционально откликается на художественные произведения.
- Осознанно овладевает нравственными и этическими категориями, а особенно категориями добра и зла.
- С удовольствием слушает программные жанровые произведения в исполнении взрослого, узнает их и повторяет понравившиеся.
- Умеет ответить на вопрос взрослого по содержанию произведения, оценить поступки героев, определить их характер.
- Знает произведения известных отечественных и зарубежных писателей и поэтов.
- Знаком с русскими сказками, может назвать пословицы, приметы, загадки и пр.
- Владеет комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла.
- Отмечается преобладание общественно значимых мотивов над личностными.
- Имеет представление об особенностях родного края, природе и условиях жизни.

В целом ребенок обладает широким кругозором, креативностью, проявляет активный интерес к познавательной литературе, адекватно воспринимает символы и схемы, имеет желание применять их в самостоятельной деятельности.

1.7. Для проверки эффективности реализации программы используются диагностические материалы комплексной методики «School» Е. С. Бахуриной, в частности такие методики, как:

- Методика «Бусы» (по А.Л. Венгеру) – направлена на развитие внимания, умения слушать взрослого, умения переводить речевую команду в план деятельности, умения удерживать инструкцию (сформированность внутреннего плана деятельности), на развитие тонкой моторики ребенка;
- Методика «Зеркало» - направлена на выявление способности к пространственном операциям, конструктивной активности мышления, наблюдательности, «зеркальности» восприятия, внимания, способности ориентироваться на образец;
- «Хороший, плохой ребенок и Я» - направлена на выявление особенностей личностного развития, тревожности, прогноза социально-психологической адаптации к школе, особенностей семейных отношений, возможных невротических проблем у ребенка, ориентировочной направленности личности ребенка, его ценностно-зрительного восприятия и представлений (перцептивной зрелости), тонкой моторики, энергетических характеристик и т.п.
- Проективная проба «Волшебная палочка» - является вспомогательным средством для определения возможных эмоциональных проблем ребенка.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Каждое занятие построено на основе сказочного либо былинного сюжета.

Любая сказка – это путь приобщения ребенка к опыту всего народа, то есть социализация. Сказка развивает фантазию, а желание помочь герою сказки с помощью развивающих игр не только формирует творческие способности ребенка и помогает ему мыслить абстрактно, но и определяет духовное начало, развивает ребенка как личность.

2.1. Описание элементов занятия.

1. *Эмоциональное раегирование*

На протяжении всего занятия дети знакомятся с чертами характера героев сказки и отражают их эмоционально. Эмоции воздействуют на познавательные процессы: ощущения, восприятие, воображение, память, мышление, речь.

При этом активно используются мимика, эмоции, жесты, пантомимика.

Чтобы понять, для чего этого нужно, приведем высказывание М.А. Чистяковой: «Имитация детьми различных эмоциональных состояний имеет психопрофилактический характер. Во-первых, активные мимические и пантомические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию. Во-вторых, благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается активная разрядка эмоций. Это особенно важно потому, что в силу своих возрастных особенностей дети часто не осознают своих «психических заноз». В-третьих, у детей при произвольном воспроизведении выразительных движений происходит оживление соответствующих эмоций и могут возникнуть яркие воспоминания о неотреагированных ранее переживаниях, что имеет значение для коррекции и профилактики нервного напряжениях у некоторых детей» [18, с.17].

2. *Сказкотерпевтические моменты*

Показывая эмоционально с помощью мимики и жестов героев сказки, дети совместно с педагогом пытаются понять их характер, смысл поступков; анализируют, хорошо ли поступил данный герой, а также нравится им это или нет.

Отметим, что дети могут задавать всевозможные вопросы по сказке, их ощущения, ответы, мысли могут быть абсолютно разными. Задача педагога состоит в том, чтобы не уйти с важного пути, определяющего основной смысл сказки, и, уважительно выслушав всех детей, постараться

привести к главному, о чем говорит эта сказка. По этой причине в конце занятия помещен текст воспитательного значения.

3. Инструкция

Данная программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста. В связи с тем, что сейчас в группах встречаются дети разного возраста и уровня интеллекта, на занятиях предлагаются два вида инструкций – для старших детей (подготовительная к школе группа) и для младших детей (старшая группа или дети 6-7 лет с ограниченными возможностями здоровья). Таким образом, градация может быть не только в силу возраста, но и в силу определенных способностей и уровня освоения развивающих игр. Тем самым обеспечиваются условия для инклюзивного образования: дети с ОВЗ могут находится в одной группе с их нормально развивающимися сверстниками, обмениваться впечатлениями от сказки и не испытывать чувства ущемления или стеснения.

2.2. Некоторые аспекты работы с развивающими играми

В таких играх, как «Чудо-Соты 1», «Чудо Крестики 1,2,3», «Прозрачный квадрат» В.В. Воскобовича; «Сложи узор» Б.П. Никитина, есть в инструкции контурные изображения фигур, которые ребенок может выложить. Фигуры в них в основном небольшого размера, и бывает очень трудно выбрать нужную.

Ребенку предлагается самому выбрать уровень сложности задания. Если ему пока трудно, он выложит там, где видны контуры деталей, но как только освоится, он непременно выбирает более трудный путь. Затем, как только этот путь пройден, ему предлагается выложить этот образ на столе, глядя на картинку (развивается глазомер ребенка, он учится соотносить образ «издалека» и «рядом»), и самый сложный вариант – когда картинка с изображением висит на доске и предлагается выложить данный образ на столе. Данный подход позволит педагогу самому выбрать задание, а ребенку осознать успешность своей деятельности.

2.3. Ритуал прощания «Вот и сказочке конец»

В ходе проведения занятий присутствуют две традиции:

- В конце занятия педагог говорит: «Вот и сказочке конец, а кто слушал - молодец». Затем он по очереди показывает на детей, и каждый говорит сам о себе: «Гриша – молодец!», «Саша – молодец!» и т.д. Это доставляет детям необыкновенную радость, и, если сначала они говорят тихо, глядя в сторону, то впоследствии он говорит о себе громко и с удовольствием.

- Затем педагог перечисляет игры, которые были сегодня на занятии и спрашивает детей, какая игра им понравилась больше всего. В начале дети, как правило, говорят: «Все понравилось», затем приучаются оценивать, какая игра доставила им большее удовольствие. Чаще всего дети выбирают ту игру, которая была им сложна и трудна, но они «одержали победу» и получили результат.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 1 год обучения.

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц в период с октября по май). В мае предусмотрено 3 занятия творческого характера в связи с праздничными днями.

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

В соответствии с требованиями СанПиН (а), проводится во второй половине дня.

Для реализации данной программы в образовательной организации должны быть созданы следующие *условия*:

- наличие отдельного помещения для проведения подгрупповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, компьютером, проектором, интерактивной доской, музыкальными колонками;
- создание полноценного игрового пространства (развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», пособия и игры В.В. Воскобовича для индивидуальной и фронтальной работы);
- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения, сказкотерапии.

3.2. Материально-техническое обеспечение Программы

Реализация Программы предполагает использование подгрупповой или фронтальной форм работы. В следующей таблице приведено рекомендуемое количество пособий из расчета на 10 детей в подгруппе.

Перечень игр для реализации программы.

№ п/п	Наименование	Количество (в шт.)	Примечание
Игры В.В Воскобовича			
1.	«Чудо-Соты 1»	10	
2.	«Чудо-Крестики 1»	10	
3.	«Чудо-Крестики 2»	10	
4.	«Чудо-Крестики 3»	10	
5.	«Прозрачный квадрат»	10	
6.	«Квадрат Воскобовича двухцветный»		

7.	«Змейка»	10	
Игры других авторов			
1.	«Сложи узор» (деревянный) Б.П. Никитина	10	Сочетается с «Прозрачным квадратом» В.В. Воскобовича
2.	«Кубики для всех» Б.П. Никитина	10	
3.	«Логические блоки Дьенеша»	5	Одна коробка на 3-4 детей
4.	«Цветные счетные палочки Кьюзинера»	5	Одна коробка на 3-4 детей

Технические средства обучения:

- ✓ Мультимедийная установка (экран, проектор, ноутбук или персональный компьютер);
- ✓ Музыкальные колонки.

Дополнительно педагогом может использоваться иллюстративный материал, меняющийся в зависимости от темы занятия.

Электронное приложение к книге доступно для скачивания по адресу: http;//geokont.ru/MethodSumm.

3.3. Методическое обеспечение

1. Афонькина Ю.А. Мониторинг качества освоения основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Старшая группа. Волгоград: Учитель, 2013.
2. Боровик О.В. Развиваем воображение // Дошкольное образование, 2001. №1 (49)
3. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие, Спб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.
4. Галигузова Л.Н., Смирнова Е.О. Ступени общения: от года до шести лет. М.: Интер, 1996.
5. Давидчук А.Н. Обучение и игра. М.: Мозаика-синтез, 2004.
6. Данилюк А.Я., кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. Проект // Вестник образования. 2009. №17 (сентябрь).

7. Данилюк А.Я., кондаков А.М., Тишков В.А. Стандарты второго поколения. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.М.: Просвещение, 2009.
8. Изотова Е.И., Никифорова Е.В. Эмоциональная сфера ребенка. Теория и практика. М.: Академия, 2004.
9. Лисица В.А. Развитие духовно-нравственных качеств через приобщение к народной культуре // Дополнительное образование и воспитание. – 2011. №11.
10. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение, 1991.
11. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. М.: Мозаика-синтез, 2015.
12. Психология детей дошкольного возраста. Развитие познавательных процессов / Под ред. А.В. Запорожца. М.: Просвещение, 1964.
13. Радынова О.П. Музыкальное развитие детей: в 2-х ч. М.: Гуманит. Центр ВЛАДОС, 1997.
14. Развитие социальных эмоций у детей дошкольного возраста / Под ред. А.В. Запорожца, Я.З. Неверович. М.: Педагогика, 1986.
15. Сапрыкина Т.А. Формирование духовно-нравственной культуры современного подростка // Дополнительное образование и воспитание. 2011. №8.
16. Смирнов А.А., Судницына В.А., Белашова М.А. и др. Духовно-нравственное воспитание в системе муниципального образования: программа // Методист. 2011. №8.
17. Устюжанина С.А. Дорога добра: программа духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся // Практика административной работы. 2012. №4.
18. Чистякова М.И. Психогимнастика / Под ред. М.И. Буянова. 2-е изд. М.: Просвещение, ВЛАДОС, 1995.
19. Якунина И.В. Духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения // Дополнительное образование и воспитание. 2011. №1.

Приложение

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Месяц	№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов
ОКТЯБРЬ	1.	«Молодильные яблоки»	1
	2.	«Гуси-лебеди»	1
	3.	«Царевна-лягушка»	1
	4.	«Заюшкина избушка»	1
	5.	«Зимовье зверей»	1
НОЯБРЬ	6.	«По щучьему веленью»	1
	7.	«Дюймовочка»	1
	8.	«Гадкий утенок»	1
ДЕКАБРЬ	9.	«Снежная королева»	1
	10.	«12 месяцев»	2
	11.		
	12.	«Щелкунчик»	1
ЯНВАРЬ	13.	«Морозко»	1
	14.	«Сказка о рыбаке и рыбке»	1
	15.	«Сказка о царе Салтане»	2
	16.		
ФЕВРАЛЬ	17.	«Илья Муромец»	2
	18.		
	19.	«Добрыня и Змей»	1
МАРТ	20.	«Подарки фей»	1
	21.	«Аленький цветочек»	1
	22.	«Федорино горе»	1
	23.	«Муха-цокотуха»	1
АПРЕЛЬ	24.	«Серебряное копытце»	2
	25.		
	26.	«Цветик-семицветик»	1
	27.	«Золушка»	1
МАЙ	28.	«Сказки, придуманные детьми»	1
	29.		1
	30.		1
		Итого:	**30**

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

ОКТЯБРЬ

Занятие № 1.

«Молодильные яблоки»

Задачи:

Познавательные:

- Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему);
- Формировать у детей умение пользоваться схемами и соотносить их с плоскостью.

Развивающие:

- Закреплять умение детей в использовании схем для составления изображения.
- Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду.

Воспитательные:

- Учить подбирать слова, выражающие характерные черты героев сказок.
- Учить подбирать самостоятельно синонимы к основным качествам героев сказки, понимать их значение.
- Учить понимать, как бороться со страхами, корректировать эмоциональное состояние ребенка.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-Крестики 2»; игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
- Индивидуальные раздаточные карточки: с контурной схемой «Конь» для игры «Прозрачный квадрат»; с контурной схемой «Кощей» для игры «Чудо-Крестики 2»; с контурной схемой «Яблоко» для игры «Сложи узор».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Молодильные яблоки».
- Демонстрационная контурная схема «Синеглазка» для игры «Чудо-Крестики 2».

Занятие № 2.

«Гуси-лебеди»

Задачи:

Познавательные:

- Формирование умения распознать и построить сказочный образ.
- Закрепить навыки выкладывания изображения по уменьшенной (увеличенной) неразделенной схеме.
- Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему).

Развивающие:

- Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализации творческих ресурсов.
- Обогащать и активировать слова детей за счет слов, обозначающих различные эмоции и их оттенки.

Воспитательные:

- Способствовать формированию эмоционального отношения к сказочным героям, понять основной посыл сказки – уметь отвечать за свои поступки, уметь исправлять ошибку.
- Способствовать формированию социальных чувств: благодарности, ответственности.

Материала и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 3», «Прозрачный квадрат», «квадрат Воскобовича двухцветный»; игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Лебедь» («Прозрачный квадрат») и «Яблоня» («Чудо-Крестики 3») на каждого ребенка. Контурная схема «Яблоня» («Чудо-Крестики 3») двусторонняя: на одной стороне схема с прорисованными деталями, на другой без прорисованных деталей.
- Демонстрационная контурная схема «Печка» для игры «Кубики для всех».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Гуси-лебеди».

Занятие № 3.
*«*Царевна-лягушка*»*

Задачи:

Познавательные:

- Формировать умение распознать и построить сказочный образ, уметь распознать и почувствовать отчаяние, страх.
- Учить запоминать поэтапные действия педагога и уметь их воспроизвести их на плоскости.
- Познакомить со старорусскими словами: стряпуха, рукодельница, искусница, соткала.

Развивающие:

- Формировать интерес к играм посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Развитие самоанализа и саморефлексии.

Воспитательные:

- Способствовать осознанию детьми нравственных норм.
- Способствовать развитию нравственной направленности личности ребенка.

- Обучать ребенка эмоциональному предвосхищению последствий своих действий.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный»; игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кьюизенера», «Кубики для всех» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Василиса» для игры «Чудо-Крестики 2» с прорисовкой деталей на одной стороне и без прорисовки на другой.
- Демонстрационная контурная схема: «Ворон» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Царевна-лягушка».

Занятие № 4.
*«*Заюшкина избушка*»*

Задачи:

Познавательные:

- Развитие конструкторских и творческих способностей ребенка посредством развивающих игр.
- Закрепление умения увидеть образ в чертеже и конструкции деталей.
- Совершенствование пространственных отношений, закрепление понятия детей о симметрии; развитие зрительной памяти.

Развивающие:

- Совершенствовать глазомер.
- Продолжать развивать интерес детей к народным сказкам.

Воспитательные:

- Формировать способность к самостоятельности.
- Дать понятие к словам: сострадание, желание помочь.
- Учить детей понимать, что при угрозах надо прежде всего подумать. Учить находить правильные способы взаимодействия.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-Крестики 1, 2»; игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кьюизенера», «Кубики для всех» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Зайчик» по размеру «Цветных счетных палочек Кьюизенера», «Собака» из деталей игры «Чудо-Крестики 1». Демонстрационные контурные схемы: «Медведь» для игры «кубики для всех», «Петух» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Заюшкина избушка».

Занятие № 5.
*«*Зимовье зверей*»*

Задачи:

Познавательные:

- Закрепить умение детей действовать по чертежу и по словесной инструкции.
- Учить ориентироваться на плоскости по заданному алгоритму.
- Формировать умение детей в использовании схем для составления изображений.
- Развивать пространственное мышление, навыки симметричного выкладывания.

Развивающие:

- Развитие концентрации внимания и наблюдательности.
- Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду.

Воспитательные:

- Воспитывать любовь к русским пословицам.
- Снижение остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев.
- Формирование социальных чувств: дружба, гостеприимство, радушие.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-Крестики 1, 2»; игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Бык» для игры «Чудо-Крестики 1».
- Демонстрационные контурные схемы: «Бык» для игры «Чудо-Крестики 1», «Домик» для игры «Цветные счетные палочки Кьюизенера», «Лестница» для игры «Кубики для всех».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Зимовье зверей».

НОЯБРЬ

Занятие № 6.

*«*По щучьему велению*»*

Задачи:

Познавательные:

- Закрепить умение увидеть образ в чертеже к конструкции деталей;
- Совершенствовать пространственные отношения, закрепить понятия детей о симметрии; развитие зрительной памяти.

Развивающие:

- Развивать конструкторские и творческие способности ребенка посредством развивающих игр.
- Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду.

- Формировать способности к самостоятельности.

Воспитательные:

- Воспитывать любовь к русским сказкам, уметь находить смысл сказки.
- Коррекция снижения остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Чудо-Соты 1», «Прозрачный квадрат», «Змейка»; игры других авторов: «Кубики для всех», «Логические блоки Дьенеша».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Щука» для детей игры «Прозрачный квадрат» В.В. Воскобовича.
- Демонстрационная контурная схема: «Щука» для детей игры «Прозрачный квадрат» В.В. Воскобовича, «Сани» для игры «Змейка», «Печка» для деталей «Кубики для всех», «Емеля» для деталей игры «Чудо-Соты 1».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «По щучьему велению».

Занятие № 7.
*«***Дюймовочка***»*

Задачи:

Познавательные:

- Учить использовать материал знакомой сказки для повышения интереса к выполнению конструктивных действий.
- Учить конструировать объект по образцу и по представлению.
- Активизировать потенциальные возможности детей, развивать любознательность.

Развивающие:

- Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Развивать воображение, творческого и абстрактного мышления, активизация творческих ресурсов.
- Развитие концентрации внимания и наблюдательности.

Воспитательные:

- Учить подбирать самостоятельно синонимы к основным качествам героев сказок, понимать их значение.
- Способствовать пониманию социальных качеств: неприятие коллектива, одиночество, авторитарное мнение взрослых.
- Учить детей понимать свои желания, вырабатывать собственное мнение.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-Крестики 2», «Чудо-Соты 1»; игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П. Никитин).

- Раздаточные карточки с контурной схемой «Цветок» для игры «Чудо-Соты 1», с контурной схемой «Рыбка» для игры «Сложи узор».
- Демонстрационные контурные схемы: «Мышкина нора» для игры «Кубики для всех», «Жук» для игры «Чудо-Соты 1».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «По щучьему велению».

Занятие № 8.
«Гадкий утенок»

Задачи:

Познавательные:

- Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления путем работы с объемными играми.
- Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие.

Развивающие:

- Развивать конструкторские и творческие способности ребенка посредством развивающих игр
- Развивать у детей ценностное отношение к развивающим играм.

Воспитательные:

- Формировать умение распознать и построить сказочный образ; уметь распознать и осознать одиночество, понимать отверженность персонажей, желание прийти ему на помощь.
- Воспитывать сострадание и умение сопереживать героям сказки.
- Способствовать снижению остроты негативных переживаний посредством эмоционального отреагирования на поступки героев.

Материал и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2»; игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П. Никитина).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Петух» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Демонстрационные контурные схемы: «Лебедь» для игры «Сложи узор», «Норка» для игры «Кубики для всех».
-
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Гадкий утенок».

ДЕКАБРЬ

Занятие № 9.
«Снежная королева»

Задачи:

Познавательные:

- Закрепить навыки выкладывания изображений по уменьшенной (увеличенной) неразделенной схеме.
- Закреплять умение детей в использовании схем для составления изображений.
- Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему).

Развивающие:

- Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализация творческих ресурсов.

Воспитательные:

- Формировать коммуникативные навыки, позволяющие успешно проходить процессы социализации, учить пониманию и принятию социальных ролей мальчиков и девочек.
- Формировать навыки адекватного эмоционального отреагирования на совершенное действо или поступок.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Чудо-Соты 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Прозрачный квадрат»; игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Олень» для игры «Прозрачный квадрат», «Цветок» для игры «Сложи узор».
- Демонстрационные контурные схемы: «Карета» и дидактическая игра «Найди лишнее» для игры «Чудо-Соты 1».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Снежная королева».

Занятие № 10, 11.
*«*Двенадцать месяцев*»*

Задачи:

Познавательные:

- Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления.
- Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык».

Развивающие:

- Развивать чувство языка, продолжать словарную работу с помощью слов: высокомерный, смиренный, подснежник.
- Способствовать запоминанию названий месяцев путем знакомства со сказкой.

Воспитательные:

- Способствовать пониманию смены времен года, закономерностей в природе.

- Научить распознавать разницу между положительными и отрицательными социальными качествами: гордость – смирение.
- Способствовать пониманию норм культурного общения.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат»; игры других авторов: «Сложи узор», «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Логические блоки Дьенеша».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Сани» для игры «Прозрачный квадрат», «Белочка» для игры «Сложи узор».
- Демонстрационные контурные схемы: «Девочка» и «Подснежник» для игры «Чудо-Крестики 2», «Трон» для игры «Кубики для всех».
- Набор карточек-схем для «Логических блоков Дьенеша».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Двенадцать месяцев».

Занятие № 12.
*«*Щелкунчик*»*

Задачи:

Познавательные:

- Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления путем работы с объемными играми.
- Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие.

Развивающие:

- Развивать творческое воображение и зрительное восприятие с помощью контурных схем.
- Развивать умение «делить» изображение на части, чтобы воссоздать его на столе целиком.
- Развивать концентрацию внимания и наблюдательность посредством «переноса» изображений с доски на стол.

Воспитательные:

- Способствовать выражению эмоционального состояния через зрительные и слуховые представления.
- Способствовать пониманию нравственных ценностей сказки: понимания, милосердия, мужества и самоотверженности.
- Способствовать пониманию основного смысла сказки: борьба добра со злом, умение прийти на помощь другу.

Материалы и оборудование:

- Игры В.В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 3»; игры других авторов: «Кубики для всех» «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Елка» для игры «Чудо-Крестики 3», «Туфельки» для игры «Сложи узор».
- Демонстрационные контурные схемы: «Щелкунчик» для игры «Чудо-Крестики 3», «Норка» для игры «Кубики для всех».

- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Щелкунчик».

ЯНВАРЬ

Занятие № 13.
*«*Морозко*»*

Задачи:

Познавательные:

- Закрепить умение выделять главнее части и характерные детали конструкций, ввести понятия: вертикальный, горизонтальный, по диагонали вверху.
- Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык».
- Способствовать формированию эмоционального отношения к сказочным героям, их делам и поступкам.

Развивающие:

- Развивать пространственное восприятие посредством составления из частей.
- Развивать конструкторские и творческие способности ребенка посредством развивающих игр.
- Совершенствовать пространственные отношения, закреплять понятия детей о симметрии, уметь соотносить плоскостные и пространственные отношения.

Воспитательные:

- Формировать умение распознать и построить сказочный образ из деталей развивающих игр.
- Формировать коммуникативные навыки, позволяющие успешно проходить процессы социализации и адаптации (в условиях школы, в обществе), - умение общаться со взрослыми, проявлять вежливость, доброжелательность, терпимость.
- Учить подбирать самостоятельно синонимы к основным качествам героев сказок, понимать их значение.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В Воскобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-Крестики 2»; игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Настенька» для игры «Чудо-Крестики 2», «Конь» для игры «Прозрачный квадрат».
- Демонстрационные контурные схемы: «Терем» для игры «Цветные палочки Кьюизенера», «Сани» для игры «Кубики для всех».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Морозко».

Занятие № 14.
«Сказка о рыбаке и рыбке»

Задачи:

Познавательные:

- Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе без опоры на схему.
- Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие.

Развивающие:

- Познакомить детей с устаревшими словами: землянка, невод, корыто, терем.
- Развивать умение «делить» изображение части, чтобы воссоздать его на столе целиком.
- Развивать концентрацию внимания и наблюдательность посредством «переноса» изображений с доски на стол.

Воспитательные:

- Формировать умение понимать иллюстрации к сказкам, учить наблюдать позы людей, изменения в природе.
- Способствовать пониманию социальных качеств: бескорыстие, жадность.
- Способствовать пониманию основного смысла сказки: борьба добра со злом, умение прийти на помощь другу.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Рыбка» для игры «Сложи узор».
- Демонстрационные контурные схемы: «Рыбка» для игры «Сложи узор».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Сказка о рыбаке и рыбке».

Занятие № 15, 16.
«Сказка о царе Салтане»

Задачи:

Познавательные:

- Закрепить навыки выкладывания изображений по увеличительной неразделенной схеме.
- Учить осуществлять анализ объекта и составлять свою форму на основе выделенных признаков (терем, град).
- Развивать концентрацию внимания и наблюдательность посредством «переноса» изображений с доски на стол.

Развивающие:

- Познакомить детей с устаревшими словами: пир, наткал, княжьей шапкой, гонец.
- Развивать умение понимать устаревшие слова по смыслу.
- Формировать способность самостоятельно создавать образы объектов.

Воспитательные:

- Учить понимать сказки А.С. Пушкина, слышать лиричность его строк.
- Формировать отрицательное отношение к проявлению негативных черт характера – обида, подозрительность, зрелость.
- Способствовать формированию положительных черт характера – прощение, умение предложить помощь, умение принимать помощь.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин), «Цветные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Богатырь» для игры «Цветные палочки Кьюизенера».
- Демонстрационные контурные схемы: «Волна» для игры «Прозрачный квадрат», «Лебедь» для игры «Сложи узор», схема правой стороны кораблика для игры «Цветные палочки Кьюизенера», «Лебедь» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Сказка о царе Салтане».

ФЕВРАЛЬ

Занятие № 17, 18.
«Илья Муромец»

Задачи:

Познавательные:

- Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему.
- Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева).
- Учить симметричному выкладыванию из деталей конструктора.

Развивающие:

- Познакомить детей с устаревшими словами: щит, шлем, палица, калики.
- Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализация творческих ресурсов.
- Формировать навыки словообразования: беспомощный, бездвижный.

Воспитательные:

- Формировать представление о героическом прошлом русского народа, русских богатырях – защитниках земли Русской: Илье Муромце, Добрыне Никитиче, Алеше Поповиче.
- Воспитывать чувство гордости за богатырскую силу России, уважение к русским воинам, желание им подражать.
- Воспитывать любовь к народному творчеству, к русской словесности.
- Воспитывать любовь к Родине, родному краю, природе.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2, 3», «Прозрачный квадрат», игры других авторов: «Сложи узор», «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Дом» и «Дуб» для игры «Чудо-Крестики 3», «Ковш» для игры «Прозрачный квадрат».
- Демонстрационные контурные схемы: «Конь» для игры «Прозрачный квадрат» и «Сложи узор», «Колодец» для игры «Цветные палочки Кьюизенера», «Дуб» для игры «Чудо-Крестики 3», «Ворота» и «Богатырь »для деталей игры «Чудо-Крестики 2».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Илья Муромец».

Занятие № 19.
«Добрыня и змей»

Задачи:

Познавательные:

- Продолжить знакомить детей с богатством русского народного творчества через былины, игры, пословицы и поговорки.
- Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления при работе с объемными играми.
- Учить переносить графический образ с вертикальной поверхности на горизонтальную.

Развивающие:

- Познакомить детей с устаревшими словами: затворы, подпоры, дума заветная.
- Развивать умение «делить» изображение на части, чтобы воссоздать его на столе целиком.
- Совершенствовать умение создавать объект по образцу.

Воспитательные:

- Формировать представление о героическом прошлом русского народа, русских богатырях-защитниках земли Русской: Илье Муромце, Добрыне Никитиче, Алеше Поповиче.
- Закрепить знание названий элементов костюма и оружия русского богатыря (колпак узорчатый, кольчуга, шлем, палица, копье, булава, меч, самострел, лук, стрелы).

- Воспитывать у детей уважение и любовь к истокам своей Родины, чувство гордости за русский народ.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», игры других авторов: «Сложи узор», «Кубики для всех» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Змей» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Демонстрационные контурные схемы: «Богатырь» для игры «Чудо-Крестики 2», «Волны» для игры «Сложи узор», «Пещера» для игры «Кубики для всех».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Добрыня и змей».

МАРТ

Занятие № 20.
«Подарки фей»

Задачи:

Познавательные:

- Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему.
- Развивать навыки творческого воображения.

Развивающие:

- Формировать интерес к играм посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Развивать воображение, творческое и абстрактное мышление, актуализировать творческие ресурсы.

Воспитательные:

- Формировать эмпатию и осознанное принятие женственности как таланта.
- Способствовать пониманию гендерных качеств: стремление к красоте, заботе, дружбе, уюту.
- Дать моральную оценку женским качествам: величие – это забота, красота – сияющая и светлая и т.д.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 3», игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Цветок» для игры «Чудо-Крестики 2», «Дружок» для игры «Чудо-Крестики 3».
- Демонстрационные контурные схемы: «Корона» для игры «Сложи узор», «Цветок» для игры «Чудо-Крестики 2».

- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Подарки фей».

Занятие № 21.
«Аленький цветочек»

Задачи:

Познавательные:

- Формировать умение распознать и построить сказочный образ; уметь распознать и почувствовать восхищение, восторг.
- Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева, под, над, между, горизонтально, вертикально).
- Учить ориентироваться на плоскости по словесной инструкции педагога.

Развивающие:

- Формировать интерес к играм посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Развивать воображение, творческое и абстрактное мышление, актуализировать творческие ресурсы.
- Развивать зрительное восприятия посредством составления из частей.
- Развивать конструкторские и творческие способности ребенка посредством развивающих игр.

Воспитательные:

- Способствовать формированию эмоционального отношения к сказочным героям, пониманию основного посыла сказки – любовь к семье, любовь к Родине, жертвенность.
- Способствовать пониманию логики межличностных отношений в семье.
- Способствовать снижению остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Соты 1» «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Цветок» для игры «Чудо-Соты 1».
- Демонстрационные контурные схемы: «Корабль» для игры «Цветные счетные палочки Кьюизенера», «Замок» для игры «Кубики для всех», «Дворец» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Аленький цветочек».

Занятие № 22.

«Федорино горе»

Задачи:

Познавательные:

- Формировать навыки словообразования: самовар.
- Закрепить понятие «посуда».
- Закрепить навыки симметричного выкладывания.
- Учить осуществлять анализ объекта и находить приемлемые детали для создания образа.

Развивающие:

- Познакомить детей с устаревшей посудой: самовар, скалка, кочерга.
- Развивать умение понимать устаревшие слова по смыслу (Самовар – сам варит).

Воспитательные:

- Воспитывать заботливость и любовь к своим вещам.
- Дать понятие чувства раскаяния, как важно уметь просить прощение.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Самовар» для игры «Чудо-Крестики 2».
- Демонстрационные контурные схемы: «Утюг» для игры «Прозрачный квадрат».
- Вкладыши для игры «Посудная лавка» для «Цветных счетных палочек Кьюизенера».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Федорино горе».

Занятие № 23.
«Муха-цокотуха»

Задачи:

Познавательные:

- Выявить степень сформированности зрительно-пространственных функций по предложенной схеме.
- Формировать навыки запоминания и воспроизведения.

Развивающие:

- Учить детей относится сдержанно к неудачам.
- Учить детей концентрироваться, чтобы запомнить как можно больше за короткий отрезок времени.
- Учить анализировать полученный результат с имеющимся.

Воспитательные:

- Познакомить детей с социальными качествами: гостеприимство.
- Дать понятие слов: радушие, потчевать.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Соты 1», игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин).
- Демонстрационные контурные схемы: «Самовар», «Сапожок», «Бабочка», «Паук» для игры «Чудо-Соты 1».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Муха-цокотуха».

АПРЕЛЬ

Занятие № 24, 25.
«Серебряное копытце»

Задачи:

Познавательные:

- Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему).
- Активизировать потенциальные возможности детей, развивать любознательность.

Развивающие:

- Познакомить детей с устаревшими словами: балаган.
- Формировать способность самостоятельно создавать образы объектов.
- Формировать опыт самостоятельного преодоления затруднений в играх.

Воспитательные:

- Формировать умение понимать иллюстрации к сказкам, учить наблюдать позы людей, изменения в природе.
- Способствовать пониманию социальных качеств: бескорыстие, стремление к прекрасному, милосердие.
- Способствовать пониманию основного смысла сказки: вера в мечту, умение насладиться красотой.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный»; игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин); дополнительно любая игра на выбор ребенка.
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Олень» для игры «Сложи узор».
- Демонстрационные контурные схемы: «Девочка» для игры «Чудо-Крестики 2», «Олень» для игры «Прозрачный квадрат», «Балаган» и «Драгоценные камни» для игры «Сложи узор».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Серебряное копытце».

Занятие № 26.
«Цветик-семицветик»

Задачи:

Познавательные:

- Формировать умение распознать объемные схемы и уметь построить по ним модель.
- Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева, под, над, между, горизонтально, вертикально).
- Закрепить навыки симметричного выкладывания.

Развивающие:

- Закрепить прямой и обратный счет в пределах семи.
- Систематизировать полученные навыки умения при работе с развивающими играми.
- Развивать пространственно-временные отношения посредством погружения в развивающую творческую среду.
- Расширить знания дошкольников о правилах хорошего тона, добрых словах и их применению в повседневной жизни, побуждать к оказанию помощи, развивать эстетический вкус, мимику, жесты.

Воспитательные:

- Воспитывать культуру поведения, умение свободно общаться друг с другом.
- Воспитывать способность к сочувствию, к оказанию помощи тому, кто в ней нуждается.
- Поддерживать эмоциональное отношение детей от хороших поступков.
- Воспитывать желание оказать помощь незнакомому, дать понятие «счастье», как радость от помощи другому.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 3», «Прозрачный квадрат»; игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера».
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Белый медведь» для игры «Прозрачный квадрат» и «Дружок» для игры «Чудо-Крестики 3».
- Демонстрационные контурные схемы: «Дом с двумя подъездами» для игры «Кубики для всех», «Вазочка» для игры «Цветные счетные палочки Кьюизенера».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Цветик-семицветик».

Занятие № 27.
«Золушка»

Задачи:

Познавательные:

- Формировать умения распознать и построить сказочный образ.
- Закрепить умение действовать по образцу.
- Закрепить навыки выкладывания изображений по неразделенной схеме.

Развивающие:

- Развитие конструктивных и творческих способностей ребенка посредством развивающих игр.
- Закрепление умения увидеть образ в чертеже и конструкции деталей.
- Совершенствование пространственных отношений, закрепление понятия о симметрии.
- Развитие зрительной памяти.

Воспитательные:

- Развитие умения выразительно изобразить и распознать отдельные эмоциональные состояния: восхищение, восторг.
- Формирование моральной оценки чувств, порождаемых социальной средой (терпение, доброта, обида и т.п.).
- Учить детей языку чувств с помощью жестов, мимики и выразительных движений (поз).

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат»; «Чудо-Соты 1» игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин).
- Раздаточные карточки с контурной схемой «Платье» для игры «Чудо-Соты 1», «Туфелька» для игры «Прозрачный квадрат».
- Демонстрационные контурные схемы: «Платье» для игры «Чудо-Крестики 2», «Замок» и «Конь» для игры «Кубики для всех».
- Экран для презентаций, компьютер или ноутбук, музыкальные колонки, презентация к сказке «Золушка».

МАЙ

Занятие № 28 - 30.
«Придумывание сказки»

Задачи:

Познавательные:

- Формировать умение выбора: не брать много игр.
- Способствовать формированию внутреннего плана действий: развивать умение представить, какие игры нужно и что можно будет построить.
- Научиться придерживаться избранной сюжетной линии в построении сказки.

Развивающие:

- Формировать опыт самостоятельного преодоления затруднений в игре. Закрепить навыки самостоятельной работы с развивающими играми.
- Формировать способность самостоятельно создавать образы объектов.
- Побуждать к проявлению инициативы и любознательности с целью закрепления полученных знаний.

Воспитательные:

- Воспитывать культуру работы с развивающими играми, умение относится к ним бережно.

- Воспитывать самостоятельность детей, умение находить свои способы решения поставленных задач.
- Стимулировать эмпатийные переживания, желание прийти на помощь.

Материалы и оборудование:

- Игры В. В. Воскобовича: «Чудо-Крестики 1, 2, 3», «Прозрачный квадрат»; «Чудо-Соты 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Змейка»; игры других авторов: «Кубики для всех», «сложи узор» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера».