

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Вундеркиндия» разработана для детей 4-7 лет. Именно для детей данного возраста характерна высокая мыслительная активность: они интересуются причинно-следственными связями в разных сферах жизни, профессиональной деятельностью взрослых, развиваются познавательные процессы развивается произвольность действий, навыки обобщения и рассуждения, воображение.

Реализация программы создает условия для активизации познавательной деятельности детей, развивает самостоятельность ,активность и инициативность.

Способность к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения.

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Пояснительная записка | 3 |
| 1.1. Направленность | 3 |
| 1.2. Новизна, актуальность | 3 |
| 1.3. Педагогическая целесообразность | 3 |
| 1.4. Цели и задачи | 4 |
| 1.5. Отличительные особенности | 4 |
| 1.6. Возраст обучающихся | 4 |
| 1.7. Сроки реализации | 4 |
| 1.8. Формы и режим занятий  1.9. Планируемые результаты  1.10. Формы подведения итогов.  2. Содержание.  3.Учебно- тематический план  4. Организационно - педагогические условия  4.1.Материально- технические условия  4.2.Требования к педагогическим работникам | 4  5  5  5  12  22 |
| 4. Календарный учебный график | 22 |
| 5. Оценочные и методические материалы | 23 |
| 6.Список используемой литературы | 24 |

**Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Вундеркиндия» (далее программа «Вундеркиндия») - программа социально –гуманитарной направленности.

**Новизна** дополнительной образовательной программы «Вундеркиндия» основана на комплексном подходе к развитию и образованию детей от 4-х до 7 лет и опирается на понимание приоритетности образовательной дополнительной работы, направленной на создание условий для интеллектуального развития детей дошкольного возраста через интеграцию развивающих игр.

**Актуальность** В наше время судьба человека полностью в его руках, а изначально - в руках любящих и заботливых родителей, которые хотят видеть подготовленных малышей, обладающих начальным багажом знаний. Да и в самих школах изменились методики обучения. Большинство знаний, контрольные экзаменационные тесты строятся таким образом, что детям приходится мыслить, решать поставленные проблемы, а не излагать изученный материал. Именно такой способ обучения оптимален в современных условиях. Не «напичкать» ребенка знаниями, а научить думать, решать задачи, правильно пользоваться справочными источниками, т. е. указать ему путь, следуя которому он сможет получить необходимые знания, реализовать их в жизни и в профессии.  Что является сегодня приоритетным в отношении дошкольника: обучение или воспитание? Этот вопрос остается по-прежнему актуальным и дискуссионным. Не у кого не вызывает сомнения, что детство - самоценный период в жизни человека, определяющий перспективы становления его личности. В дошкольном возрасте происходит закладка фундамента, который в дальнейшем позволяет ребенку успешно осваивать любые специальные знания.  Одна из важных  задач дошкольного учреждения - развитие активной, интеллектуально - развитой, творческой личности. Для достижения данной цели используются эффективные технологии развития воображения, грамотности и других базовых способностей детей.  Существует тонкий мостик между детством и школой, между необходимостью и интересом – игра. Игра способна развивать личность, используя естественные познавательные способности ребенка,  физиологические и психологические аспекты.

В дошкольном возрасте ребенок активно обучается только посредством игры. И здесь на помощь родителям и педагогам приходят развивающие игры. Они дают богатую пищу для развития творческих сторон интеллекта малыша, к тому же учат родителей и воспитателей активно участвовать в этом процессе.  Цель любой развивающей игры должна формулироваться не как передача конкретных знаний, умений и навыков, а как развитие определенных психических процессов, или способностей ребенка.  Развивающие игры очень разнообразны, но объединены под общим названием не случайно; они все исходят из общей идеи и обладают характерными способностями

предлагаемой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста через стимулирование познавательной активности. при ее реализации потребности ребенка-дошкольника реализуются в расширении и усложнении содержания образования, использовании методов, учитывающих и стимулирующих активность и любознательность дошкольников (групповая работа, поисковая деятельность). Комплексный характер программы закладывает основы адаптивности детей дошкольного возраста, создавая условия для успешности его в решении разных задач познавательного и социального характера.

**Отличительные особенности** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей образовательной программы

От существующих типовых программ настоящая программа «Вундеркиндия» отличается содержанием, структурным построением, формами организации детской деятельности, количеством детей в группе.

Основная идея программы заключается в том, что в отличие от существующих программ данная программа направлена не только на развитие навыков (приобретение знаний, умений и пр.), но активизацию познавательной деятельности детей, развитие самостоятельности, активности и инициативности. Своеобразие программы «Вундеркиндия» заключается в новом содержании образования, новых формах и методах.

Педагогическая целесообразность В данной программе применяются следующие технологии: здоров сберегающие, познавательно – исследовательские, личностно - ориентированная, игровая технология интеллектуально творческого развития детей дошкольного возраста В.Воскобовича.

Они позволяют сделать обучение индивидуализированным, доступным, вариативным; используемые формы (средства, методы) образовательной деятельности позволяют достичь поставленной цели.

**Цель программы**: развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста через стимулирование познавательной активности.

**Задачи:**

1. Развивать у детей интерес, любознательность и познавательную мотивацию.
2. Формировать познавательные действия, становление сознания.
3. Развивать воображение и творческую активность.
4. Формировать первичные представления о себе, других людях, объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, тепе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.),
5. Формировать мыслительные операции.
6. Учить детей целенаправленному экспериментированию, как способу познавательной деятельности.

7. Обогащать активный словарь.

8. Развивать речевое творчество.

9.Воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

10. Развивать общение и взаимодействие детей со взрослыми и сверстниками.

**Возраст обучающихся** от 4-х до 7-ми лет.

**Сроки реализации программы**

Программа рассчитана на 3 года.

1 год обучения, дети 4-5 лет — 62 часа;

2 год обучения, дети 5-6 лет — 62 часа;

3 год обучения, дети 6-7 лет — 62 часа.

Условия набора детей в группы - по желанию родителей.

**Формы и режим занятий**

Для реализации программы организуются занятия в группах до 15-ти

человек, проводятся 2 раза в неделю.

Общая продолжительность 1-го занятия – 30 минут.

В ходе реализации программы «Вундеркиндия» проводятся индивидуальные консультации для родителей, совместные занятия с родителями, мастер классы.

**Ожидаемый результаты:**

1.Стимулируя познавательную активность детей дошкольного возраста, программа создает условия для раскрытия их потенциала, развития интеллектуальных способностей.

2.Условия, которые созданы для реализации данной программы, усиливают влияние внутренних факторов на развитие ребенка, дают возможность обогащения личного опыта ребенка через наблюдение форм поведения других.

3.Эффективное развитие познавательных способностей является залогом успешности будущего обучения в школе и участия детей в предметных олимпиадах, научных конференциях.

4.Реализация разработанной нами программы позволяет положительно отвечать на запросы родителей.

**Формы подведения итогов реализации программы**

Для подведения результатов реализации программы используются следующие формы:

- открытые занятия для родителей и педагогов – декабрь, май.

**Содержание программы**

Для реализации данного модуля программы используются развивающие игры Высоковича, «Танграм», нейроигры. Эти игры способствуют развитию интеллекта детей. Используя их, можно постоянно усложнять познавательные задания и решать большое количество образовательных задач.

1. **Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»** соответствует требованиям ФГОС. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС по каждой области развития, и задачи, решаемые игровой технологией В. Воскобовича, во многом совпадают.

1. Развивать психические процессы внимания, памяти, словесно-логического и творческого мышления, воображения.

2. Развивать навыки познавательной активности.

3. Актуализировать, обогащать словарный запас детей, развивать коммуникативные навыки.

4. Прививать интерес к играм со звуком и словом.

5. Формировать положительный эмоциональный настрой на восприятие обучающего материала.

6. Развивать тонкую моторику руки.

7. Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с правилами игры, с действиями сверстников и педагога.

В основе его методики лежит игра. Игра возбуждает интерес ребенка. Игру всегда сопровождает сказка. Игры Воскобовича не просто квадраты, треугольники, шнурочки, а волшебные льдинки и чудо-цветки. Игра всегда познавательна: несет новое знание, развивает навык, тренирует память, внимательность, мелкую моторику и т. д. Игра не имеет жестких правил и условий. Она позволяет ребенку придумывать свое, фантазировать, творить.

Вот таков принцип методики Воскобовича: интерес – познание – творчество.

Обучение должно быть привлекательным. Это первый принцип методики Воскобовича.

Каждую игру сопровождает сказка. Это и очень сильная мотивация для ребенка. Ребята с удовольствием играют с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, изучают дроби, разгадывая вместе с Малышом Гео секреты Чудо -Цветика. Приключения чудо - героев ребенок запомнит лучше и быстрее, чем банальные буквы в азбуке или прописях.

В сюжеты сказок органично вплетается система вопросов, задач, упражнений. Такая сказка – просто находка для родителя, не имеющего специального образования. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на нужные вопросы, решает необходимые задачи, выполняет методически выверенные задания.

Второй принцип технологии Воскобовича – играть с пользой. Чем больше знаний, умений, навыков получит в ходе игры малыш, тем выше ее ценность. Все игры Воскобовича, независимо от того, учат ли они читать или считать, параллельно развивают внимание, память, воображение, мышление, речь и т. д. Все это элементы «врожденного», или «невербального», интеллекта. Что это такое?

Родители заботятся о развитии интеллекта малыша. Для этого они читают книжки, рассматривают энциклопедии, водят его в музеи. В результате ребенок много знает, о многом слышал. У него развит «вербальный», или приобретенный, интеллект. Для простоты мы заменяем понятие «вербальный интеллект» на «натасканность». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться.

Но есть и «невербальный», то есть «врожденный» интеллект. Это психические процессы – внимание, способность к анализу, синтезу, сформированось причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие.

Третий принцип игры Воскобовича – раннее творческое развитие ребенка. Игры и сказки подталкивают ребенка к творчеству: придумай сам, доделай, создай, подумай, как можно еще. Взрослому остается лишь использовать эту естественную для каждого ребенка потребность фантазировать и изобретать для того, чтобы вовлекать его во все более сложные игры.

интеллект;

2. **Игра: «Танграм»** направлена на развитие различных мыслительных процессов - сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений «целое» / «часть» - все то, чем необходимо овладеть дошкольнику для развития предпосылок формирования функциональной грамотности.

Танграм – старинная китайская игра-головоломка. Она возникла 4 тысячи лет назад. Известно около семи тысяч различных комбинаций.

Танграм — одна из множества вариаций игр в основу которых положено решение логических геометрических задач на разрезание. Исходное базовое тело или фигура разрезается на определенное число элементов (танов). Они создают исходный материал, из которого требуется сложить ту или иную фигуру. Различие в комбинации исходных базовых элементов порождает целый класс головоломок, как в случае плоских фигур, так и объемных.

Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов. Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки.

Все собираемые фигуры должны иметь равную площадь, т.к. собираются из одинаковых элементов. Отсюда следует что:

1.     В каждую собираемую фигуру должны войти непременно все семь элементов.

2.     При составлении фигуры элементы не должны налегать друг на друга, т.е. располагаться только в одной плоскости.

3.     Элементы фигур должны примыкать один к другому.

В игре Танграм можно выделить 3 основные категории заданий:

1 этап:

1.     Поиск одного или нескольких способов построения данной фигуры или изящного доказательства невозможности построения фигуры.

2.     Нахождение способа, позволяющего с наибольшей выразительностью или юмором (или тем и другим вместе) изобразить силуэты животных, людей и другие узнаваемые предметы.

3.     Решение различных задач комбинаторной геометрии, возникающих в связи с составлением фигур из 7 танов.

1. этап:

1. Самое первое упражнение с такой игрой - составление фигуры из двух-трех элементов. Например, из треугольников я с детьми составляю квадрат, трапецию. Ребенок должен сориентироваться в головоломке: посчитать все треугольники, сравнить их по размеру.

2. Потом мы прикладываем детали друг к другу и смотрим, что получилось: грибок, домик, елочка, бантик, конфетка…

3 этап:

Через несколько занятий и игр с танграмом, я перехожу к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки.

    Более сложной и интересной для ребят является воссоздание фигур по образцам-контурам. Воссоздание фигур по контурам требует зрительного членения формы на составные части, то есть на геометрические фигуры.

**3. Нейроигры** − это различные телесно-ориентированные игры, которые позволяют через тело (части тела) воздействовать на мозговые структуры.

Занятия с детьми нейроиграми и упражнениями помогают решать важнейшие задачи психофизического развития дошкольников, такие как:

* повышать уровень общей работоспособности, снижать уровень повышенной утомляемости, рассеянности;
* улучшать процессы мыслительной деятельности;
* исправлять недостатки в речевом развитии;
* улучшать внимание и память;
* формировать пространственные представления;
* формировать функции саморегуляции в процессе деятельности и т.д.;
* развивать зрительно-моторную координацию (глаз-рука, способность точно направлять движение);
* формировать правильное и согласованное взаимодействие ног и рук;
* развивать слуховое и зрительное внимание;
* формировать межполушарное взаимодействие.

**Виды нейропсихологических игр и упражнений, их влияние на дошкольников:**

***Упражнения для развития мелкой моторики рук:***

Влияние: развивают мышцы рук, активизируют речь и межполушарное взаимодействие, оказывают укрепляющее и тонизирующее действие на организм.

Примеры игр: Пальчиковая гимнастика, игры с массажным мячиком, перекрестные движения пальцами, пальчиковые дорожки и шаги, прищепки, сортеры, обводилки по пунктирным линиям, нарисуй двумя руками, проведи дорожку, пальчиковый твистер, рисование, аппликация, пирамидки, межполушарные доски и т.д.

***Релаксационные упражнения:***

Влияние: снятие напряжения (физического и психического), а также расслабление зажатых, спазмированных мышц.

Примеры упражнений: муравей, мороженое, поймай бабочку, улыбочка, сорока-ворона, кошечка, самолет летит - самолет отдыхает и т.д.

***Развитие коммуникативной и когнитивной сферы:***

Влияние: развитие восприятия, памяти, внимания, мышления, воображения, пространственного и временного ориентирования.

Примеры игр: «На что похожи наши ладошки», «Сложи картинку из фигур», «Графические диктанты», «Раскрась по цифрам, буквам», «Дорисуй», «Найди отличие», «Расставь точки», «Найди такой же», «Третий лишний», «Верно-неверно», «Разрезные картинки», «Запомни и повтори», «Дубль или мемори» и т.д.

**Нейроигры и упражнения**

*«Нейротаблицы на внимание».*

В данных играх необходимо одновременно двумя руками находить одинаковые объекты слева и справа. Объекты могут быть абсолютно разные: дикие и домашние животные, цифры, числа, русский и английский алфавит и т. д. Можно полностью изменить изображения по Вашим педагогическим потребностям. Можно играть всей группой на скорость. Можно делиться на команды или научить детей играть вдвоем. Также в эту игру можно играть одному.

*Игра «Соедини точки».*

Цель, которой соединить верхние и нижние точки по пунктирным линиям от края к середине или наоборот, и усложненный вариант (без них, затем нужно называть получившиеся сочетание с автоматизируемым звуком. Например, «У Савы кактус, а у Алисы сумка»).

Для развития межполушарных связей полезно играть со специальными тренажерами *(межполушарными досками)*. Это приспособление сделано из дерева и выглядит как два зеркально отраженных лабиринта. Ребенку нужно передвигать два бегунка одновременно. Эта игра стимулирует работу обоих полушарий головного мозга, влияет на синхронизацию работы глаз и рук, а также развивает концентрацию, усидчивость, внимательность и мелкую моторику.

Похожая игра *«Умные дорожки»,*где нужно также провести одновременно пальцами обеих рук по дорожке.

*«Веселые пальчики».* Здесь ребенок называет картинку и поднимает пальчик с нужным цветом. Сначала играем с одной картинкой на две руки, а затем на каждую руку используем разные картинки.

*«Найди такую же цифру».*

Перед ребенком выкладываются цифры, вырезанные из разных материалов: дерева, ткани и других. Ему нужно найти одинаковые цифры, например, все 3.

*«Узнай цифру на ощупь».*

В мешочек складываются вырезанные цифры, ребенок в него запускает руку и ищет предложенную цифру.

*«Составь фигуру».*

Ребенку предлагают из нескольких частей сложить геометрическую фигуру: квадрат, круг, прямоугольник.

*«Большие, маленькие, средние».*

Перед ребенком раскладываются предметы разного размера, и предлагают ему на три кучки разложить их по размеру.

*Зеркальное рисование.*

Ребёнку даётся рисунок в перевёрнутом виде. Рисунок может быть любой, разного уровня сложности, в зависимости от возраста ребёнка. Желательно, чтобы присутствовало много мелких деталей. Ребёнку нужно внимательно посмотреть на рисунок и нарисовать такой же, но не перевёрнутый.

**Вывод:**

Эффективность нейропсихологического (психомоторного) подхода в работе с детьми дошкольного возраста доказана наукой и практикой. Он является здоровьесберегающей и игровой технологией. Нейроигры и упражнения в работе с детьми дошкольного возраста будут полезны всем детям, развитие которых соответствует возрастной норме, а также могут использоваться как психопрофилактическая работа по сопровождению детей с ОВЗ, при проведении логопедических, психокоррекционных, общеразвивающих занятий.

Результатом нейропсихологических игр и упражнений является улучшение памяти и концентрации внимания, качества игровой и учебной деятельности, устной и письменной речи, стабилизация эмоционального фона, улучшение физических качеств.

**4. Таблица Шульте** — это специальное поле с секторами, которое помогает человеку развить периферическое зрение. Также таблица помогает натренировать параллельное восприятие информации и повысить уровень концентрации.

Регулярная работа с таблицами Шульте позволит:  
• развить внимание и память;  
• активизировать развитие мыслительных процессов;  
• расширить угол зрения;  
• активировать развитие мозга;  
• развить быстроту реакции.

**Нейроигры и упражнения**

**Упражнение «Ухо – нос – хлопок»**

Цель: Улучшает мыслительную деятельность, стрессоустойчивость, способствует самоконтролю, произвольности деятельности.

Инструкция: Левой рукой возьмитесь за кончик оса, а правой рукой – за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук с точностью до наоборот.

**Игра «Робот»**

Цель: развитие пространственных представлений, самоконтролю, внимание, переключение внимания

Инструкция: Дети должны изобразить робота, точно и правильно выполнять команды взрослого. Взрослый говорит: «Вы будете выполнять мои команды. Если я скажу шаг вперед, вы сделаете шаг вперед. Если скажу сделать большие шаги, вы сделаете большие шаги. Скажу повернуться на право, повернетесь направо. После этого взрослый может усложнять, давая две команды одновременно.

**Упражнение «Замочек»**

Цель: тренируем сложные перекрестные непривычные движения, требующие внимания и контроля со стороны обоих полушарий.

Инструкция: Правую ногу поставить впереди левой, скрестив ноги. Руки вытянуть вперед большими пальцами вниз, тыльной стороной друг к другу. Перенести правую руку над левой и сцепить пальцы в замок. Руки получаются переплетенными. Согнуть руки в локтевых суставах, руки так, чтобы замок оказался на груди. Если гибкость или болезнь суставов не позволяют сделать это движение в полном объеме, то возможен облегченный его вариант, доступный для выполнения конкретным человеком. Сохранять такую позу в течение 1-2 минут.

**Упражнение «Класс – заяц»**

Цель: развитие межполушарного взаимодействия, внимания.

Инструкция: ребенок левой рукой показывает «класс», правой – «зайчика». Одновременно менять положение рук и постепенно наращивать скорость.

**Упражнение «Колечко».**

Цель: развитие межполушарного взаимодействия.

Инструкция: Поочередно и как можно быстрее перебирать пальцы рук, соединяя кольцо с большим пальцем, указательным, средним и т.д. Затем в обратном порядке – от мизинца к указательному пальцу.

**Упражнение «Червячок в яблочке»**

Цель: развитие межполушарного взаимодействия.

Инструкция: Дети показывают два кулачка (яблочки), на правом кулачке выставляют большой палец вверх (это червячок), затем по хлопку меняют, теперь на левом кулачке большой палец выставляют вверх, а на правом убирают. Нельзя. Чтобы два червячка встретились. Можно сопровождать стихотвореньем:

*Червяк дорогу сверху вниз в огромном яблоке прогрыз.*

**Упражнение «Печка»**

Цель: развитие межполушарного взаимодействия.

Инструкция: Дети показывают руками печку: правая рука согнута в локте перед собой, на уровне груди, ладонь расправлена. Левая рука согнута в локте и поднята вверх, перпендикулярно правой руке, ладонь сжимаем в кулак. По хлопку меняем руки. На верху всегда должен быть кулачок, а внизу – ладошка.

*На поляне большой стоит печка с трубой.*

**Упражнение «Кошка».**

Инструкция: Подушечки пальцев левой руки прижаты к верхней части ладони. Пальцы правой руки выпрямлены, расставлены в стороны и напряжены. Следует по очереди изменять положения рук – выпускать и прятать «коготки» при этом проговаривая звуки, слоги или слова для автоматизации звуков.

*Мягко кошка посмотри, выпускает коготки.*

**Упражнение «Молоток-пила»**(упражнение выполняется либо на столе, либо на коленях)

Инструкция: Левой рукой как бы пилим пилой, правой в это же время «забиваем молотком гвозди» при этом проговаривая звуки, слоги или слова для автоматизации звуков.

**Упражнение «Ладушки-оладушки»**

Инструкция: правая рука лежит ладонью вниз, а левая – ладонью вверх;

одновременная смена позиции со словами:

*Мы играли в ладушки – жарили оладушки,*

*Так пожарим, повернем и опять играть начнем.*

**Упражнение «Лягушка»**

Инструкция: смена двух положений руки кулак-ладонь, со словами:

*Лягушка хочет в пруд, лягушке страшно тут!*

Упражнения на переключение внимания, самоконтроль. Развивать внимание у ребенка нужно с раннего возраста, что в дальнейшем благосклонно проявится в: его способности к обучению и интеллектуальном развитии; увеличении объема памяти и тренировке мыслительных процессов; приспособленности к жизни и бытовым условиям.

**Игра «Hoc — пол — потолок»**

Цель: Развитие внимания и снятие импульсивности

Инструкция: Взрослый показывает рукой на свой нос, затем на потолок, затем на пол, одновременно называя их. Ребёнок повторяет. Затем взрослый, увеличивая скорость, начинает путать ребёнка, показывая одно, а называя другое. Ребёнок должен показывать, то что называет взрослый, игнорируя его показывание.

**Игра "Речка-берег"**

Цель: игра позволяет научить ребенка справляться с импульсивностью, трудностями переключения, развивает избирательность реакций, внимания и речевую регуляцию деятельности.

Инструкция: нужна веревочка, которая будет лежать на полу и обозначать "береговую линию". Такую же роль может сыграть край ковра или любая другая отчетливая граница. Участники стоят "на берегу" (по одну сторону веревочки). С другой стороны, "течет" река. Ведущий предлагает участникам выполнять его команды. Когда он говорит "речка!" – прыгать в речку, когда говорит "берег!" – на берег.

Вариант усложнения 1. Ведущий продолжает командовать, куда прыгать, и прыгает вместе с участниками. В какой-то момент он начинает давать команды в четком порядке чередования (речка, берег, речка, берег и т.д.). Когда участники привыкают к такому ритму и начинают прыгать автоматически то туда, то сюда, ведущий вдруг нарушает порядок и командует, например, "Речка! Берег! Речка! Речка!". На эту уловку особенно часто попадаются дети, испытывающие трудности переключения. Они легко входят в определенный ритм, но потом не могут вовремя изменить свою тактику и продолжают действовать старым способом.

Вариант усложнения 2 (для продвинутых пользователей). Когда ребенок вполне освоится с первым вариантом игры и сможет выполнять задание без ошибок, можно перейти к варианту, развивающему избирательность внимания. Ведущий сообщает ребенку, что сейчас будет "обманывать его глазки" – говорить все правильно, а делать неправильно. После этого начинается как бы обычный вариант игры, когда первые несколько команд соответствуют тому, что делает ведущий. В какой-то момент ведущий делает "ошибку", например, говорит: "Берег!" – а прыгает в речку. Ребенок должен "отключить" свои глаза, а следовать только тому, что приходит через уши.

**Игра «Ладошки и ножки»**

Цель: развитие переключения внимания, самоконтроля, общей моторики.

Материал: отпечатки ладошек и ножек, скотч (для прикрепления карточек к полу).

Инструкция: Раскладываем поле, по три карточки в ряду, например, левая ножка, левая ладошка, правая ножка, итак несколько рядов. Ребенку нужно пройти путь, не допустив ошибок. Условия игры: на левый отпечаток ножки ставим левую ножку, на правый – правую. На левый отпечаток ручки – левую ручку, на правый отпечаток – правую.

**Игра «Падишах»**

Цель: Развитие концентрации внимания, усидчивости. Синхронизация работы левого и правого полушария, межполушарных связей.

Инструкция: Двое игроков становятся друг против друга, одновременно хлопают в ладоши, а потом по очереди хлопают в ладошку партнера: правая в левую, левая в правую.

На алтайских горах (хлопок, правая-левая, хлопок, левая-правая)

ОХ (руки перекрещиваются на груди), АХ (потом – хлопок по бедрам)

Жил великий падишах (хлопок, правая-левая, хлопок, левая-правая)

ОХ (руки перекрещиваются на груди), АХ (хлопок по бедрам)

Захотелось падишаху (хлопок, правая-левая, хлопок, левая-правая)

ОХУ (руки перекрещиваются на груди), АХУ (хлопок по бедрам)

Съесть большую черепаху (хлопок, правая-левая, хлопок, левая-правая)

ОХУ (руки перекрещиваются на груди), АХУ (хлопок по бедрам)

Но большая черепаха (хлопок, правая-левая, хлопок, левая-правая)

ОХА (руки перекрещиваются на груди), АХА (хлопок по бедрам)

Укусила падишаха (хлопок, правая-левая, хлопок, левая-правая)

ОХА (руки перекрещиваются на груди), АХА (хлопок по бедрам).

**Учебно-тематический план реализации программы «Вундеркиндия»**

**1 год обучение**

**4-5 лет**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **месяц** | **№ занятия** | **Развивающие игры**  **(Воскобовича,**  **танграм)** | **Нейроигры** | **Количество часов** |
| **октябрь** | **1** | Игра «2- х цветный квадрат»  Игра  « Фонарики» |  | **1** |
| **2** | Игра «2-х цветный квадрат»  Игра «Фонарики» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **3** | игра «2- х цветный квадрат». | «На что похожи наши ладошки» | **1** |
| **4** | игра «Чудо - крестики»  Игра «Фонарики» |  | **1** |
| **5** | Игра «2-х цветный квадрат»  игра «Геоконт» - чудесная Поляна | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **6** | «Танграм»  Игра «Фонарики» | Рисование 2 руками «грибок» | **1** |
| **7** | игра «Чудо - крестики»  Игра «Танграм» |  | 1 |
| **8** | Логико – математическая игра «Как мы путешествовали» | «На что похожи наши ладошки» | **1** |
| **ноябрь** | **1** | игра «2-х цветный квадрат».  игра «Геоконт». | «Узнай цифру на ощупь». | **1** |
| **2** | игра «2-х цветный квадрат».  игра «Геоконт» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **3** | игра «Фонарики».  игра «2-х цветный квадрат» |  | **1** |
| **4** | игра «2-х цветный квадрат».  игра «Фонарики» | «Составь фигуру» | **1** |
| **5** | «Прозрачный квадрат».  «Геоконт» - чудесная Поляна. |  | **1** |
| **6** | игра «Фонарики».  игра «2-х цветный квадрат».  Игра «Танрам» | «Узнай цифру на ощупь» | **1** |
| **7** | игра «2-х цветный квадрат».  игра «Геоконт». | Рисование 2 руками яблоко | **1** |
| **8** | Логико-математическая игра  «Как галчонок Карчик слушал сказку про красную шапочку | Рисование 2 руками яблоко | **1** |
| **декабрь** | **1** | Игра «Чудо - крестики»  2-х цветный квадрат». | Игра «Соедини точки» | **1** |
| **2** | 2-х цветный квадрат».  «Чудо крестики». | Рисование 2 руками. новогодняя игрушка | **1** |
| **3** | «Чудо крестики»».  «Геоконт» - чудесная Поляна |  | **1** |
| **4** | «Чудо крестики».  «Геоконт» - чудесная Поляна | Игра «Соедини точки» | **1** |
| **5** | «Геоконт» - чудесная Поляна  игра «Чудо кресики» |  | **1** |
| **6** | «Чудо крестики»».  «Геоконт» - чудесная Поляна | Игры с пальчиками «Кулак, ребро,ладонь» | **1** |
| **7** | 2-х цветный квадрат».  «Танграм» |  | 1 |
| **8** | Логико-математическая игра «Как Маша и Катя собирались в зоопарк» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **январь** | **1** | Игра «2-х цветный квадрат».  Игра «Геоконт» | «Большие, маленькие, средние» | **1** |
| **2** | «Геоконт»  «2-х цветный квадрат». | Рисование 2 руками. Звезда | **1** |
| **3** | Игра «2-х цветный квадрат».  Игра «Геоконт» |  | **1** |
| **4** | Игра «2-х цветный квадрат».  Игра «Геоконт» | Игры с пальчиками «Кулак, ребро, ладонь» | **1** |
| **5** | Игра «2-х цветный квадрат».  Игра «Танграм» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **6** | Игра «Геоконт»  Игра «Танграм» | Рисование 2 руками. Звезда | **1** |
| **7** | Логико – математическая игра «Путешественники» | Игры с пальчиками «Кулак, ребро, ладонь» | **1** |
| **февраль** | **1** | игра «Чудо соты»  Игра Прозрачный квадрат |  | **1** |
| **2** | игра «Чудо соты»  Игра Прозрачный квадрат | Рисование 2 руками. Звезда | **1** |
| **3** | игра «Чудо соты»  2-х цветный квадрат. | «Кулак, ребро, ладонь» | **1** |
| **4** | Игра «Чудо – соты ».  2-х цветный квадрат. | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **5** | игра «Чудо-соты».  игра «Чудесный мешочек» | Рисование 2 руками.  змейка | **1** |
| **6** | игра «Чудо соты»  Игра Прозрачный квадрат | Игры с пальчиками «Кулак, ребро, ладонь» | **1** |
| **7** | игра «Чудо соты»  Игра «Танграм» |  | **1** |
| **8** | Логико - математическая игра «В гости к Ворону Метру | Рисование 2 руками.  змейка | **1** |
| **март** | **1** | 2-х цветный квадрат.  Игра «Прозрачный квадрат» |  | **1** |
| **2** | Игра «Прозрачный квадрат»  «Чудо – цветимк» | Игры с пальчиками  « Кулак, ребро, ладонь» | **1** |
| **3** | Игра «Прозрачный квадрат»  «Чудо – цветимк» |  | **1** |
| **4** | Игра «Восьмерка» «Прозрачный к6вадрат». | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **5** | Игра «Восьмерка» «Прозрачный к6вадрат». |  | **1** |
| **6** | Игра «Прозрачный квадрат»  Игра «Танграм» | «Веселые пальчики»  (козырек, здорово) | **1** |
| **7** | Игра «Восьмерка» «Прозрачный к6вадрат». |  | **1** |
| **8** | Развлечение: «Как друзья в теремке встретились» | Рисование 2 руками.  змейка | **1** |
| **апрель** | **1** | «Прозрачный квадрат».  «Чудо – цветик». | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот. | **1** |
| **2** | игра «Восьмерка»  «Геоконт» |  | **1** |
| **3** | «Восьмерка»».  игра « Чудо-соты» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **4** | Игра «Восьмерка».  игра « Чудо- соты» | Выложить из палочек: «Цифры» | **1** |
| **5** | Игра «Восьмерка».  «Чудо – цветик» | Выложить из палочек: «Зайца» | **1** |
| **6** | Игра «Восьмерка».  игра «Танграм» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **7** | игра « Чудо- соты»  игра «Танграм» | Рисование 2 руками.  змейка | **1** |
| **8** | Совместная интегрированная игровая деятельность «Коза и семеро козлят» |  | **1** |
| **май** | **1** | Игра «Корзинки 5»  Игра «Игровизор» | Ира «Забей в ворота» (двумя пальчиками довести пуговицу до ворот | **1** |
| **2** | Игра «Корзинки 5»  Игра «Игровизор» | Рисование 2 руками.  змейка | **1** |
| **3** | Игра «Корзинки 5»  Игра «Танграм» |  | **1** |
| **4** | Логико-математическая игра «Путешествие по Фиолетовому лесу» |  | **1** |
| **5** | Игра «Корзинки 5»  Игра «Чудо - соты» | Рисование 2 руками.  яблоко | **1** |
| **6** | Игра «Корзинки 5»  Игра «Танграм» | Рисование 2 руками.  бабочка | **1** |
| **7** | Открытое занятие для родителей «Волшебники» |  | 1 |

**Учебно - тематический план**

**2 год обучение**

**5-6 лет**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **месяц** | **№ занятия** | **Развивающие игры** | **Нейроигры** | **Количество часов** |
|  | **1** | «Встреча с малышом Гео»  Игры: «2-х цветный квадрат», «Чудо - соты» | Упражнение «Ухо – нос – хлопок» | **1** |
| **2** | «Как малыш Гео нашел волшебную поляну»  Игры: «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Рисование двумя руками бабочка | **1** |
| **3** | «Встреча Гео с Вороном Метром  Игры: «Геоконт», «Прозрачный квадра» | Упражнение «Ухо – нос – хлопок» | **1** |
| **4** | «Первая попытка»  Игры: «Геоконт», «Прозрачный квадра», «2-х цветный квадрат» | Рисование двумя руками бабочка | **1** |
| **5** | «Первая победа Малыша»  «Геоконт», «Прозрачный квадра». | Упражнение «Ухо – нос – хлопок» | **1** |
| **6** | «Первая попытка»  Игры: «Геоконт», «Прозрачный квадра», «Танграм» | Рисование двумя руками медвежонок | **1** |
| **7** | «Геоконт», «Прозрачный квадра» | Игра «Hoc — пол — потолок» | 1 |
| **8** | Логико- математическая игра «Как Малыш Гео шел к девочке Дольке» | Рисование двумя руками медвежонок | 1 |
| **ноябрь** | **1** | «Встреча с малышом Гео»  Игры: «2-х цветный квадрат», «Чудо – крестики 2 | Игра «Hoc — пол — потолок» | **1** |
| **2** | «Как малыш Гео нашел волшебную поляну»  Игры: «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Рисование двумя руками змейка | **1** |
| **3** | «Встреча Гео с Вороном Метром  Игры: «Геоконт», «Прозрачный квадра» | Игра «Hoc — пол — потолок» | **1** |
| **4** | «Первая попытка»  Игры: «Геоконт», «чудо – крестики 2», «2-х цветный квадрат» | Рисование двумя руками самолет | **1** |
| **5** | «Первая победа Малыша»  «Геоконт», «Прозрачный квадра». | Игра «Hoc — пол — потолок» | **1** |
| **6** | Игры: «Геоконт», «чудо – крестики 2», «2-х цветный квадрат» | Упражнение «Класс – заяц» | **1** |
| **7** | Игры: «Геоконт», «чудо – крестики 2», «Танграм» | Рисование двумя руками самолет | 1 |
| **8** | Логико- математическая игра «Как Малыш Гео шел к девочке Дольке» | Упражнение «Класс – заяц» | 1 |
| **декабрь** | **1** | «Сон Гео»  «Геовизор», «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Рисование двумя руками портфель | **1** |
| **2** | «Чудесное првращение – 2»  «Геовизор», «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 9 в таблице) | **1** |
| **3** | Игры: Геовизор», «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 9 в таблице) | **1** |
| **4** | «Чудесное првращение – 3»  «Игровизор», «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Упражнение «Класс – заяц» | **1** |
| **5** | «Встреча Гео с друзьями  «Игровизор», «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 9 в таблице) | **1** |
| **6** | Игры: Геовизор», «Геоконт», «2-х цветный квадрат». | Упражнение «Класс – заяц» | **1** |
| **7** | Игры: Геовизор», «Геоконт», «Танграм» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 9 в таблице) | 1 |
| **8** | Логико- математическая игра «Подготовка к Новому году» | Рисование двумя руками елочка | 1 |
| **январь** | **1** | «Чудо-крестики2», «Игровизор», «2-х цветный квадрат | Упражнение «Класс – заяц» | **1** |
| **2** | «Новые друзья»  «Чудо-крестики2», «Игровизор», «2-х цветный квадрат». | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 12 в таблице) | **1** |
| **3** | «Чудесная восьмерка»  «Восьмерка», «Чудо-крестики-2», Геоконт». | Рисование двумя руками елочка |  |
| **4** | «Чудесный день»  «Математическая корзинка 5», «Чудо-крестики-2. | Упражнение «Червячок в яблочке» | **1** |
| **5** | «Чудесная восьмерка»  «Восьмерка», «Чудо-крестики-2», Геоконт». | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 12 в таблице) | 1 |
|  | **6** | «Чудесная восьмерка»  «Восьмерка», «Танграм» | Упражнение «Червячок в яблочке» | 1 |
| **7** | Логико- математическая игра «Как малыш Гео получил подарок» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 12 в таблице) | 1 |
| **февраль** | **1** | «Чудесная восьмерка»  «Восьмерка», «Чудо-крестики-2», Геоконт». | Рисование двумя руками заяц | **1** |
| **2** | «Чудесный день»  «Математическая корзинка 10», «Чудо-крестики-2. | Упражнение «Червячок в яблочке» | **1** |
| **3** | «Чудесный день»  «Геоконт», «Прозрачный квадра». | Рисование двумя руками заяц | **1** |
| **4** | «В гостях у девочки Дольки»  «Чудо –цветик», «Восьмерка», «Чудо-крестики-2» | Упражнение «Червячок в яблочке» | **1** |
| **5** | «Встреча друзей»  Геоконт», «Прозрачный квадра» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 12 в таблице | **1** |
| **6** | **«**Сон Ворона Метра»  Геоконт», «Прозрачный квадрат» | Рисование двумя руками самолет | **1** |
| **7** | «Геоконт», «Прозрачный квадра». | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 12 в таблице | 1 |
| **8** | «Геоконт», «Прозрачный квадра».  «Танграм» | Упражнение «Червячок в яблочке» | 1 |
| **март** | **1** | «Знакомство с Шутами»  4-х цветный квадрат,  «Прозрачный квадрат» | Игра «Ладошки и ножки» | **1** |
| **2** | «Знакомство с шутом Дион»- 2 занятие4-х цветный квадрат  «Прозрачный квадрат» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 14 в таблице | **1** |
| **3** | «Знакомство с шутом Дван» -  4-х цветный квадрат  «Прозрачный квадрат» | Игра «Ладошки и ножки» | **1** |
| **4** | «Знакомство с Дван» - 2занятие  4-х цветный квадрат  «Корзинки10» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 14 в таблице | **1** |
| **5** | 4-х цветный квадрат  «Корзинки10» | Игра «Ладошки и ножки» | **1** |
| **6** | 4-х цветный квадрат  «Корзинки10» | Рисование двумя руками змейка | **1** |
| **7** | 4-х цветный квадрат  « Танграм» | Игра «Ладошки и ножки» | 1 |
| **8** | Логико- математическая игра»Шуты» | Рисование двумя руками спираль | **1** |
| **апрель** | **1** | 4-х цветный квадрат, «Игровизор» | Игра «Падишах» | **1** |
| **2** | «Школа волшебства»  «Геоконт», «Геовизор**»** | Рисование двумя руками спираль | **1** |
| **3** | «Школа волшебства» - 2 занятие  «Геоконт», «Геовизор**»** | Игра «Падишах» | **1** |
| **4** | «Школа волшебства» - 3 занятие  «Геоконт», «Геовизор**»** | Рисование двумя руками спираль | **1** |
| **5** | «Как дракон Лого прилетел в Фиолетовый лес»  «Чудо – крестики3»  «Прозрачный квадрат» | Игра «Падишах» | **1** |
| **6** | «Геовизор**»**  «Танграм» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 14 в таблице | **1** |
| **7** | «Геоконт», «Геовизор**»**  «Танграм» | Игра «Падишах» | 1 |
| **8** | «Как Шуты развлекали короля новыми забавами» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 14 в таблице | 1 |
| **май** | **1** | «Школа волшебства»  «Чудо – крестики3»  «Прозрачный квадрат | Рисование двумя руками медвежонок | **1** |
| **2** | «Замок превращений»  «Квадрат Воскобовича»,  «Геоконт», | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 16 в таблице | **1** |
| **3** | «Чудо – крестики3»  «Прозрачный квадрат» | Рисование двумя руками портфель | **1** |
| **4** | Игра «Вертикальное домино»  «Чудо – крестики3» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 16 в таблице | **1** |
| **5** | «Чудо – крестики3»  «Прозрачный квадрат  «Клумбовое яйцо» | Рисование двумя руками медвежонок | **1** |
| **6** | «Чудо – крестики3»  «Прозрачный квадрат  «Клумбовое яйцо» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 16 в таблице | **1** |
| **7** | Открытое занятие для родителей «Путешественники» |  | **1** |

**Учебно - тематический план**

**3 год обучения**

**6-7 лет**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **месяц** | **№**  **занятия** | **Развивающие игры** | **Игры со счетными палочками** | **Количество часов** |
| **Октябрь** | **1** | «Встреча с друзьями»  Игры по желанию детей |  | **1** |
| **2** | **«**Новые друзья»  «Геоконт», «Чудо – крестики3» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 16 в таблице | **1** |
| **3** | **«**Новые друзья» - 2 занятие  «Геоконт», «Чудо – крестики3 | Рисование двумя руками медвежонок | **1** |
| **4** | «Чудесная поляна золотых плодов»  «Геоконт», «Игровизор» |  | **1** |
| **5** | **«**Путешествие паука Юка**»**  «Геоконт», «Игровизор» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 16 в таблице | **1** |
| **6** | «Геоконт», «Игровизор» | Рисование двумя руками медвежонок | **1** |
| **7** | «Геоконт», «Игровизор»  «Танграм» |  | 1 |
| **8** | Логико- математическая игра «Открытие Малыша Гео» |  | 1 |
| **Ноябрь** | **1** | «Новые друзья- Фантик»  «Геоконт», «Игровизор» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 22 в таблице | **1** |
| **2** | «Шклола волшебства»  «Геовизор»  «Геоконт» | Рисование двумя руками бегемот | **1** |
| **3** | «Шклола волшебства» - 2 занятие  «Геовизор»  «Геоконт» | Игра "Речка-берег" | **1** |
| **4** | «Замок превращений»  «4-х цветный квадрат», «Счетовозик», | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 22 в таблице) | **1** |
| **5** | «Замок превращений» - 2 занятие  «4-х цветный квадрат», «Счетовозик», | Игра "Речка-берег" | **1** |
| **6** | «4-х цветный квадрат», «Счетовозик», | Рисование двумя руками цветок | **1** |
| **7** | «4-х цветный квадрат», «Счетовозик»,  «Кубики для всех» |  | 1 |
| **8** | «Озеро Айс»  «Прозрачный квадрат», игры по желанию детей | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 22 в таблице) | 1 |
| **Декабрь** | **1** | «Цифроцирк»  «Математические корзинки 10», «Счетовозик» | Игра "Речка-берег" | **1** |
| **2** | «Цифроцирк» - 2 занятие  «Математические корзинки 10», «Счетовозик» | Рисование двумя руками кукла | **1** |
| **3** | «Страна Муравия»  «Игровизор», «Геоконт»,  «Танграм» | Игра "Речка-берег" | **1** |
| **4** | «Страна Муравия» - 2 занятие  «Игровизор», «Геоконт» | Рисование двумя руками лисенок | **1** |
| **5** | «Подготовка к Новому году»  «Математические корзинки», Чудо – крестики3» | Игра "Речка-берег" | **1** |
| **6** | «Геовизор», «Геоконт» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 22 в таблице) | **1** |
| **7** | «Геовизор», «Геоконт»  «Танграм» | Игра "Речка-берег" | 1 |
| **8** | Новый год в Фиолетовом лесу»  Чудо – крестики3», «Геоконт»  «Танграм» | Таблица Шульте (соединить цифры по прядку в пределах 22 в таблице) | 1 |
| **Январь** | **1** | «Муравей Мурашик»  «Геовизор», «Восьмерка» |  | **1** |
| **2** | «Муравей Мурашик» - 2 занятие  «Геовизор», «Восьмерка» | Рисование двумя руками лисенок | **1** |
| **3** | «Легенды Феолетового Леса»  «Прозрачная цифра» | **1** | |
| **4** | «Легенды Феолетового Леса» - 2 занятие | **1** | |
| **5** | «Геовизор», «Восьмерка»  Кубики для вех» | **1** | |
| **6** | «Геовизор», «Восьмерка» | 1 | |
| **7** | Логико- математическая игра «Муравеу- Мурашик» | 1 | |
| **Февраль** | **1** | «Приключение малыша Гео и его друзей»  Чудо – крестики3», «Геоконт» | **1** | |
| **2** | «Танграм»  2х цветный квадрат», 4х цветный квадрат | **1** | |
| **3** | «Нетающие льдинки озера Айс»  «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра» | **1** | |
| **4** | «Приключение малыша Гео и его друзей» -2 занятие  «Чудо – крестики3», «Геоконт» | **1** | |
| **5** | Игры: «Змейка», «Геовизор», «Геоконт» | **1** | |
| **6** | «Геовизор», «Геоконт» | **1** | |
| **7** | «Геовизор», «Геоконт» | 1 | |
| **8** | Самостоятельные игры детей | 1 | |
| **Март** | **1** | «Нетающие льдинки озера Айс»  «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра» |  | |
| **2** | **«**Загадки Фиолетового леса»  «Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики3», | **1** | |
| **3** | **«**Загадки Фиолетового леса» - 2 занятие  «Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики3», | **1** | |
| **4** | «Чудо – головоломки»  «Чудо – крестики3», «Чудо – соты» | **1** | |
| **5** | Игры: «Змейка», «Танграм» |  | |
| **6** | «Чудо – головоломки»  «Чудо – крестики3», | **1** | |
| **7** | «Чудо – головоломки»  «Чудо – крестики3», | 1 | |
| **8** | Логико – математическая игра: **«**Загадки Фиолетового леса» | 1 | |
| **Апрель** | **1** | «Город говорящих попугаев»  «Читайка в шариках», «Танграм» | **1** | |
| **2** | «Город говорящих попугаев» - 2 занятие  «Читайка в шариках», «Змейка»» | **1** | |
| **3** | «Колумбовое яйцо», «Змейка» | **1** | |
| **4** | «Колумбовое яйцо», «Змейка» | **1** | |
| **5** | «Геовизор», «Геоконт» | **1** | |
| **6** | «Читайка в шариках», «Змейка»» | **1** | |
| **7** | «Колумбовое яйцо», «Змейка» | 1 | |
| **8** | Самостоятельные игры детей | 1 | |
| **Май** | **1** | Игры: «Прозрачный квадрат», «Колумбовое яйцо» | **1** | |
| **2** | «Вертикальное домино»  «Прозрачный квадрат»,  «Змейка» | **1** | |
| **3** | «Вертикальное домино» - 2 занятие  «Прозрачный квадрат»,  «Танграм» | **1** | |
| **4** | Игры; «Танграм», Чудо-крестики3», | **1** | |
| **5** | «Колумбовое яйцо», «Змейка» | 1 | |
| **6** | «Колумбовое яйцо», «Змейка» |  | |
| **7** | «Путешествие по сказочному лесу»  Игры по желанию детей | 1 | |

**Организационно - педагогические условия**

Материально – технические условия

1. Игры В.В.Воскобовича:
2. «Волшебная восьмерка**»,** «Чудо – крестики 1,2,3», «Прозрачный квадрат», «Ковроград «Ларчик», «Читайка в шариках», «Чудо – цветик», «Чудо соты», «Прозрачная цифра», «Геоконт»,
3. «2х цветный квадра», «4х цветный квадрат», «Игровизор», «Геовизор», «Математические корзинки 5,10, «Фонарики», «Читайка в шариках», «Волшебная восьмерка».
4. Геометрические мозаики и головоломки
5. Занимательные книги по математике
6. Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы
7. Простой карандаш; набор цветных карандаше
8. Линейка и шаблон с геометрическими фигурами
9. Набор цифр
10. Набор счетных палочек
11. Геометрическая мозаика («Волшебный круг», «Колубовое яйцо», «Танаграм»
12. Головоломки: («Кубик-кубик», «Лабиринт», кроссворды, задачи в стихах)
13. Оргтехника (принтер, ксерокс).

Требования к педагогическим работникам

Занятия проводятся квалифицированным педагогом, имеющим среднее

педагогическое образование по специальности «Воспитатель детей дошкольного возраста».

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Календарный учебный график**

**2024-2025 учебный год**

Платные образовательные услуги

|  |  |
| --- | --- |
| **Режим работы учреждения** | |
| Продолжительность учебной недели | 5 дней (понедельник-пятница) |
| Режим работы | 15.00-18.00 |
| Нерабочие дни | суббота, воскресенье  праздничные дни |
| **Продолжительность учебного года** | |
| Учебный год | 01.10.2024-31.05.2025 г. |
| I полугодие | 01.10.2024-23.12.2024 |
| II полугодие | 09.01.2025-31.05.2025 |
| Количество учебных недель | 1 полугодие – 12 недель  2 полугодие – 19 недель |

**Оценочные и методические материалы**

Оценочные материалы

Для проверки результативности проводится диагностика, результаты которой

позволяют определить степень усвоения ребенком программных требований,

предъявляемых детям в каждой возрастной группе.

Каждый правильный ответ оценивается от1 до3 баллов Баллы суммируются до 5 баллов - низкий уровень. От 5 – 9 баллов средний уровень, от 10- 15 баллов высокий уровень.

**4-5 лет**

1.Выложить с помощью игры «Чудо – соты» по схеме: зайчика. мишку.

Перечислить все цвета. назвать геометрические фигуры, сосчитать количество фигур.

2. Придумать сказку опираясь, на выложенных героев. (используя игры «Чудо – цветик», «Фонарики», «Чудо крестики1).

3.Выложить с помощью игры «Чудо – соты» по силуэту: машина. человек.

4.Выложить с помощью игры «Восьмерка» по схеме цифры от 1-9.

5. С помощью игры «2х цветный квадрат» по памяти сделать конфетку, летучую мышь, лодочку.

**6 лет**

1.Выложить с помощью игры «Чудо – крестики 3» по схеме водолаза, карусель.

Презентовать свою работу: назвать количество и название геометрических фигур, оттенки цветов.

2.Выложить с помощью игры «Чудо – цветик 3» по силуэту: девочку ,тюльпан. Придумать сказку.

3.С помощью игры «Геовизор» по заданным точкам (буква, цифра) начертить (соединить отрезки) лодочку. Разделить полученный силуэт на части, назвать их. Выложить силуэт лодочки с помощью игры «Геоконт».

4 Таблица Шульте до 16 на время

5.С помощью игры «Прозрачный квадрат» разделить квадрат на 2, 3, 4 части.

**7 лет**

1.Выложить с помощью игры «Чудо – цветик 3» по силуэту: магнитофон ,чашку. Придумать сказку.

2.С помощью игры «Прозрачный квадрат» собрать как можно больше больших квадратов.

3. С помощью игры «Геовизор» по заданным точкам (буква, цифра) начертить (соединить отрезки) котенка. Разделить полученный силуэт на части, назвать их. Выложить силуэт котенка с помощью игры «Геоконт».

4. С помощью счетных палочек выполнить несколько головоломок. (Н.В. Нижегородцева «Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе» стр.191-192).

5.Тблица Шульте до 22 на время

**Методические материалы**

Психолого - педагогическая готовность к школе (авторы Н.В Нижегородцева, В.Д. Шадриков);

Графический диктант (автор Д.Б.Эльконин).

Электронные дидактические пособия

Харько Т.Г. Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса».

**Список используемой литературы**

1. Волкова С.И.«Математические ступеньки Москва «Просвещение» 2009
2. ВенгерЛ.А. Диагностика умственного развития дошкольника М., Педагогика, 1996.
3. Куражева Н.Ю. «70 развивающих заданий для дошкольников», Санк Петербург, Москав 20015.
4. Калинина Т.В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера, 2008
5. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии: учебно - методическое пособие. - М.: Педагогическое общество России, 2000
6. Корепанова М. В. Логика. Программа развития основ логического мышления у старших до Зшкольников. / Сост.– Волгоград, 2004.
7. Михайлова З.А.. Математика – это интересно. Методическое пособие. Санкт-Петербург, изд. «Детство-Пресс» 2002 г.
8. Михайлова З.А.. Математика от трёх до семи. Учебно-методическое пособие. Санкт-Петербург, изд. «Акцидент» 1997 г
9. Михайлова.З.А. Игровые задачи для дошкольников. Санкт-Петербург, изд. «Детство-Пресс» 1999 г.
10. Михавйлова З.А.«Игровые занимательные задачи для дошкольников» , Москава, «Просвещение»,1990.
11. Новикова.В.П Математика в детском саду старший дошкольный возраст. Москва. «Мозаика-Синтез» 2009 г.
12. . Тимофеевский А.П. «Малышам о формах и размерах ЗАО «Омега», Москва
13. Харько, Т.Г. Воскобович В.В «Сказочные лабиринты иры**»** . Санкт-Петербург 2007