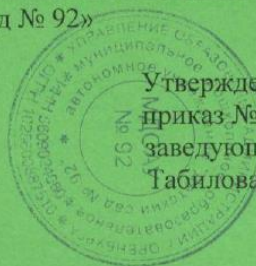


Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение
«Детский сад № 92»

Принят:
общим собранием
работников МДОАУ № 92
протокол № 3
от 30.08.2023



Утвержден:
приказ № 141 от 30.08.2023
заведующий МДОАУ № 92
Табилова М.Р.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-педагогической направленности
«Кубик-рубик»
возраст детей 3-6 лет
срок реализации 3 года**

Автор-составитель:
Соломаха Александра Владимировна
воспитатель

г. Оренбург, 2023

ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Наименование учреждения:	Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение «Детский сад № 92» г. Оренбург.
Юридический и фактический адрес	460038, Оренбургская область, г. Оренбург ул. Театральная, д. 29
Режим работы ДОУ	12 часовой
Контингент детей	3-6 лет
Наименование программы:	«Кубик - рубик» (развивающие интеллектуальные игры)
Основные разработчики программы:	Соломаха Александра Владимировна - воспитатель
Цель Программы	развитие логического мышления, как основы интеллектуального развития дошкольников посредством авторских игровых развивающих технологий
Основные задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> - помочь успешно овладеть основами математики и информатики; - учить читать схему; - учить воспроизводить свойство предметов в соответствии со схемой; - развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий ход; - формировать представления о математических понятиях алгоритма, кодирования и декодирования информации; - развивать умение работать по инструкции, планировать и отслеживать результат; - научить правилам игры и способствовать использованию в самостоятельной деятельности игр В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, блоков Дьенеша, цветных палочек Х. Кюизенера, головоломок. - обучать логическим приемам работы с объектом или множеством на материале логических блоков Дьенеша, цветных палочек Х. Кюизенера, кубиков Никитина Б.П., игр Воскобовича В.В.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.Целевой раздел.	3
1.1.Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи реализации программы.....	3
1.3. Принципы реализации программы	4
1.4.Учет возрастных и индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста.....	5
1.5. Планируемые результаты освоения программы.....	8
II. Содержательный раздел.....	9
2.1. Особенности методики проведения занятий по программе «Кубик рубик».....	9
2.2. Содержание работы по разделам.....	11
2.3.Перспективное планирование программы	18
III. Организационный раздел.....	48
3.1. Условия и формы реализации программы.....	48
3.2. Расписание занятий по программе.....	48
3.3.Обеспеченность методическими материалами и средствами обучения.....	49

I ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для умственного развития дошкольников.

Для этого разработана программа «Кубик-рубик», рассчитана на детей от 3-6 лет. В программу вошли блоки современных развивающих игр В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, блоки Дьенеша, цветные палочки Х.Кюизенера, лабиринты, головоломки и т.д.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель: развитие логического мышления, как основы интеллектуального развития дошкольников посредством авторских игровых развивающих технологий

Задачи программы:

- помочь успешно овладеть основами математики и информатики;
- учить читать схему;
- учить воспроизводить свойство предметов в соответствии со схемой;
- развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий ход;
- формировать представления о математических понятиях алгоритма, кодирования и декодирования информации;
- развивать умение работать по инструкции, планировать и отслеживать результат;

- научить правилам игры и способствовать использованию в самостоятельной деятельности игр В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, блоков Дьенеша, цветных палочек Х. Кюизенера, головоломок.
- обучать логическим приемам работы с объектом или множеством на материале логических блоков Дьенеша, цветных палочек Х. Кюизенера, кубиков Никитина Б.П., игр Воскобовича В.В.

1.3. Принципы реализации Программы

Принципы обучения – это исходные положения, определяющие деятельность педагога и характер познавательной деятельности обучающихся.

Совокупность принципов позволяет характеризовать весь учебный процесс, все стороны деятельности педагогов и познавательной деятельности детей. Содержание учебного материала и методы его изучения должны быть научными. Иначе дети не смогут овладеть основами научных знаний. Отсюда необходимость соблюдения принципа научности обучения как исходного положения, определяющего связь обучения с наукой. Знания в опыте человечества находятся в определенной системе. Их нельзя усваивать хаотично, в беспорядке. Эту сторону обучения отражает принцип систематичности. Иногда его называют принципом систематичности и последовательности обучения, понимая под последовательностью расположение материала в соответствии с возрастными возможностями развития детей.

Учебный процесс теряет смысл, если его содержание будет недоступным для усвоения. Отсюда вытекает принцип доступности учебного материала.

Чувственные образы, представления детей об окружающем мире являются необходимыми компонентами всякого обучения. Эта сторона учебного процесса привела к обоснованию принципа наглядности.

Знания должны быть осознаны детьми, а для этого необходима высокая познавательная активность. В противном случае материал быстро забывается, становится эпизодом в жизни детей. Отсюда необходимость принципа сознательности и активности учения детей.

Знания, умения и навыки должны быть прочными, чтобы обеспечить высокое общее развитие, возможность обучения на более высоком уровне. Принцип прочности обучения раскрывает эту сторону развития детей.

Ребенок мыслит, переживает, трудится в соответствии со своими личными особенностями характера, темперамента, ума. Индивидуальный подход повышает эффективность обучения, что давно замечено в практической деятельности воспитателей и учителей. Эта особенность педагогического процесса нашла отражение в принципе индивидуализации развития детей в процессе обучения.

1.4. Учет возрастных и индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста

Программа «Кубик - рубик», ориентирована на детей от 4 до 6 лет. Программа учитывает возрастные особенности усвоения программного материала дошкольниками:

3-4 лет:

- Восприятие детей 3-4 лет акцентируется на свойствах предмета: цвет, форма, вкус, величина и др. и в сознании ребенка не отделяются от предмета. При восприятии ребенок видит не все свойства предмета, а самые яркие, иногда только одну и именно по ней отличает один предмет от другого.
- В этом возрасте способность управлять вниманием очень невелика. Сложно с помощью словесных указаний направить внимание ребенка на нужный объект. Иногда требуется неоднократное повторение инструкции. Активное внимание удерживается не более 7-8 минут. Устойчивость внимания зависит от характера деятельности ребенка и импульсивности поведения.
- В 3-4 года ребенок хорошо запоминает то, что представляет жизненный интерес и вызывает яркие эмоции. Ребенок скорее узнает предметы, чем вспоминает их. Хорошо запоминается малышу то, что он видит и слышит много раз.
- Появляется способность анализировать и сравнивать предметы и окружающие явления и даже появляются попытки дать объяснение увиденному. С помощью взрослого ребенок должен получать элементарную информацию о природе и быте людей. В этом возрасте дети уже могут сравнивать предметы по форме и цвету, отличать и обобщать их по признакам. К четырем годам уже могут использовать обобщающие понятия: игрушки, овощи, фрукты, животные, посуда.
- В 3-4 года воображение еще слабо развито. Замысел у малыша возникает спонтанно, на фоне эмоций и конкретной ситуации, но развить и реализовать его он еще не может. То есть малыши не умеют направлять свое воображение. Но эти ситуации важны в развитии ребенка, так как это предпосылки планирования игры.

4-5 лет:

- Восприятие детей 4-5 лет становится более осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия – наблюдение, рассматривание, поиск. Ребенок 4-5 лет получает представления об основных геометрических фигурах; об основных цветах спектра; о параметрах величины; о пространстве; о времени.

- Впервые в этом возрасте они начинают управлять своим вниманием, сознательно направлять его на определенные предметы, явления, удерживаться на них, используя для этого некоторые средства.
- В 4-5 лет начинает формироваться произвольная память, однако целенаправленное запоминание и припоминание появляется только эпизодически и зависит от вида деятельности.
- По мере накопления опыта мышление ребенка 4-5 лет все больше опирается на образы – представления о том, каким может быть результат того или иного действия. Основным видом мышления, присущим ребенку дошкольного возраста, становится наглядно-образное мышление. Благодаря этому дошкольник может «продельвать» реальные действия в уме. При этом он оперирует только единичными суждениями, т.к. к умозаключениям он не готов.
- В воображении воспроизводится только то, что оказало на ребенка сильное эмоциональное впечатление, стало для него особенно интересным. Воображение неотделимо от восприятия предметов и выполнения с ними игровых действий.

5-6 лет

- В возрасте 5-6 лет восприятие ребенка теряет свой первоначально глобальный характер. Под влиянием игровой и предметной деятельности развивается способность дошкольника отделять свойства от самого предмета, замечать похожие свойства в разных предметах и разные в одном предмете.
- Дети становятся способными удерживать внимание на действиях, которые приобретают для них интеллектуально значимый интерес (игры-головоломки, загадки, задания учебного типа). Устойчивость внимания в интеллектуальной деятельности заметно возрастает к семи годам.
- Знания о предметах и свойствах расширяются и организуются в систему, что позволяет использовать их в разных видах деятельности. В этом возрасте складываются сложные виды зрительного анализа и синтеза, включая способность мысленно расчленять воспринимаемый объект на части, исследуя каждую из этих частей в отдельности и затем объединяя их в одно целое.
- На шестом году жизни память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов становится доминирующей функцией. К концу дошкольного возраста происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти.
- Начинает формироваться словесно-логическое мышление.
- Старший дошкольный возраст является сензитивным – для развития воображения. Именно в этот период воображение ребенка становится управляемым.

- В 5-6 лет у детей происходит постепенный переход от произвольного запоминания и воспроизведения, к произвольному запоминанию. Это создает основу для развития творческого воображения, обеспечивающего возможность создания нового образа. Творческое воображение детей проявляется, прежде всего, в сюжетно-ролевых играх, создающих простор для импровизации, а также в рисовании, конструировании и т.п.
- Воображение начинает предварять практическую деятельность, объединяясь с мышлением при решении познавательных задач.
- Перестраивается воображение, из репродуктивного, воспроизводящего, оно становится предвосхищающим. Ребенок способен представить в рисунке или в уме не только конечный результат действия, но и его промежуточные этапы.

Индивидуальные особенности развития детей.

Занятия по программе «Кубик – рубик», посещают дети с разным уровнем логического мышления.

Предпосылками развития логического мышления в дошкольном возрасте являются овладение мыслительными операциями и усвоение действий со словами, числами как со знаками, замечающими реальные предметы и ситуации, закладывающиеся в конце раннего детства, когда у ребенка начинает формироваться знаковая функция сознания. Логическое мышление – это одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка. Развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко усваивать новое. Логическое мышление нужно развивать, и лучше всего делать это в игровой форме.

Для того, чтобы вызвать у детей активную мыслительную деятельность, необходимо знать возможности каждого ребенка.

3-4 года: В этом возрасте возникают проблемы со способностью управлять вниманием. Педагогу необходимо организовать работу таким образом, чтобы занятие было насыщено яркими и интересными приемами, которые привлекали бы внимание детей и сосредотачивали его на выполнении игровой задачи. Включение разнообразных средств в педагогический процесс позволит педагогу направлять внимание ребенка в нужное русло.

При восприятии дети не всегда видят свойства предметов, а только самые яркие, иногда только одну и именно по ней отличает один предмет от другого. Чтобы дети научились различать и выделять все свойства предмета педагогу необходимо систематически обращаться к повторению данных свойств, подбирать задания, которые учат ребенка сначала поэтапно определять каждое свойство, а затем объединять их вместе.

Дети этого возраста не умеют направлять свое воображение. Педагогу необходимо направлять замысел ребенка с помощью наводящих вопросов

или подсказок. В качестве подсказок можно использовать иллюстрации с необходимыми предметами, загадки, игровой материал.

4-5 лет: В 4-5 лет целенаправленное запоминание и припоминание появляется только эпизодически. Педагог должен строить свою работу таким образом, чтобы у ребенка развивалась память. Для этого необходимо использовать специальные упражнения для тренировки памяти, применять прием повторения и метод ассоциаций, так как они хорошо влияют на развитие памяти.

У ребенка могут возникать трудности с планированием результата игровой деятельности, так как недостаточно накоплен опыт мышления. Педагогу необходимо сопровождать деятельность ребенка поэтапно, проговаривая каждый этап и проделанные действия. Задавая ребенку уточняющие вопросы по выполненной деятельности, педагог подводит ребенка к анализу, с последующим прогнозированием действий.

5-6 лет: В этом возрасте у некоторых детей существуют проблемы с определением свойств предметов, умением отделять свойства от самого предмета, замечать похожие свойства в разных предметах и разные в одном предмете. Для решения данных трудностей нужно вести работу с ребенком по обобщению предметов по одному или нескольким свойствам, использовать игры и упражнения на классификацию и обобщение. Акцентировать внимание не на предмете, а на свойстве, учить ребенка абстрагироваться от предмета.

Ребенок бывает не способен представить в рисунке или в уме не только конечный результат действия, но и его промежуточные этапы, то есть у него плохо развито воображение. Педагогу необходимо организовать работу с таким ребенком, используя больше игр на развитие воображения, сопровождать планирование промежуточных этапов его действий, проговаривая каждый этап с ребенком и подводя его к общему выводу.

1.5. Планируемые результаты освоения программы «Кубик рубик»

3-4 лет:

- проявляют интерес к логическим играм;
- сформированы некоторые приёмы умственных действий (сравнение, обобщение, классификация);
- умеет группировать предметы по цвету, размеру, форме;
- может концентрировать внимание для выполнения задания;
- соблюдает правила игры.

4-5 лет:

- знают правила игр В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, блоков Дьенеша, цветных палочек Х. Кюизенера, головоломок;
- владеет умениями и навыками в счете;

- сформированы некоторые приёмы умственных действий (сравнение, обобщение, классификация);
- проявляют первичные навыки планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами;
- проявляет интерес к логическим играм.

5-6 лет:

- используют в самостоятельной деятельности игры В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, блоки Дьенеша, цветные палочки Х.Кюизенера, головоломки.
- умеют выполнять сложные мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия) и доводить начатое до конца;
- умеют видеть проблему, самостоятельно принимать решения;
- умеют аргументировать свои высказывания, строят простейшие умозаключения.
- проявляет интерес к логическим играм.
- умеют решать логические задачи, конструировать и моделировать их; выполняют некоторые практические математические действия (сложить, вычесть, объединить, прибавить, разделить);
- могут концентрировать внимание для выполнения задания;
- умеют работать по инструкции, планировать и отслеживать результат.

II СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Особенности методики проведения занятий по программе «Кубик рубик»

Для осуществления поставленных задач развивающие игры должны проводиться в соответствии с содержанием программы. Необходимо обеспечить правильную интеллектуальную, психическую и эмоциональную нагрузку.

3-4 года: в данном возрасте происходит знакомство детей с развивающим играми «Блоки Дьенеша», «Сложи узор», «Палочки Кюизенера», «Уголки». Занятия для детей 3-4 лет направлены на ознакомление и закрепление свойств предметов: цвет, форма, величина и др., на формирование приемов умственных действий (сравнение, классификация, обобщение). При восприятии предмета ребенок постепенно учится выделять все свойства предмета, а не только самые яркие.

Занятие с детьми данного возраста составляет сюрпризный момент, знакомство с игрой, пальчиковую гимнастику, игровое упражнение и анализ проделанной работы. В процессе занятия используется одно игровое упражнение, так как детям этого возраста требуется больше времени для выполнения задания. Игровая задача повторяется педагогом несколько раз,

так как внимание детей неустойчивое, требуется повторение. В первой половине года происходит основное знакомство с играми, игровые упражнения представлены в упрощенном варианте и направлены на изучение свойств предметов. Со второй половины года вводятся игровые упражнения на классификацию, сравнение и обобщение. Каждая новая игра используется на нескольких занятиях подряд, чтобы дети полностью освоили правила игры и игровые действия. Через некоторое время целесообразно вернуться к повторению ранее изученных игр.

4-5 лет: на данном возрастном этапе продолжается работа с детьми по играм «Блоки Дьенеша», «Сложи узор», «Палочки Кюизенера», «Уголки», но при этом происходит знакомство с новыми играми: игры Воскобовича, «Лабиринты», головоломки «Голумбово яйцо» и «Пифагор». Занятия для детей 4-5 лет направлены на развитие познавательных процессов, пространственных представлений, конструктивных и комбинаторных способностей.

Содержание занятия усложняется наличием нескольких игровых задач. В данном возрасте ребенок получает представления об основных геометрических фигурах, цветах спектра, о параметрах величины, о пространстве, о времени. На занятиях закрепляются некоторые приемы умственных действий (сравнение, обобщение, классификация), которые ребенок начал осваивать в младшем возрасте. Игровые задачи педагог ставит таким образом, чтобы ребенок мог планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами. В первом полугодии содержание занятий составляет закрепление пройденного материала, усложнение игровых задач в знакомых играх. Со второго полугодия дети знакомятся с головоломками, которые требуют от них сообразительности, смекалки и находчивости.

5-6 лет: при работе с детьми данного возраста используются все ранее изученные игры, происходит усложнение игровых задач, которые направлены на развитие сложных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

В данном возрасте занятие строится таким образом, чтобы ребенок мог использовать в самостоятельной деятельности игры В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, блоки Дьенеша, цветные палочки Х. Кюизенера, головоломки. Игровые задачи усложняются, их количество увеличивается. В старшем дошкольном возрасте педагог может ставить перед ребенком несколько проблемных ситуаций. Содержание занятий пополняется решением логических задач, их конструированием и моделированием. При использовании цветных палочек Кюизенера постепенно вводятся практические математические действия (сложить, вычесть, объединить, прибавить, разделить).

2.2. Содержимое работы по разделам

№	Дидактический материал	Содержание	Задачи
1	Игры Воскобовича	«Ларчик», «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «шнурзатейник», «Чудо-крестики», «Логоформочки» (трафареты), «Конструктор цифр»	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Закрепление умения определять цвета.</p> <p>Развитие пространственного расположения.</p>
2	Палочки Кюизенера	набор счетных палочек (10 шт. разных цветов и разной длины от 1 до 10см).	<p>Вызвать интерес к игре с палочками Кюизенера и желание действовать с ними.</p> <p>Развитие элементарных математических представлений – о числе на основе счета и измерения.</p> <p>Формирование сенсорных эталонов (эталон цвета, размера), таких способов познания, как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, ширине, высоте).</p> <p>Освоение пространственно-количественные характеристики.</p> <p>Формирование навыка самоконтроля и самооценки.</p>
3	Блоки Дьенеша	набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером,	<p>Овладение различными мыслительными умениями: умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-</p>

		толщиной.	декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». Развитие элементарного навыка алгоритмической культуры мышления, способности производить действия в уме. Развитие внимание, память, восприятие. Развитие у детей способности к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Развитие умения декодировать информацию.
4	Игры Никитина	«Уголки», «Кубики для всех», «Сложи квадрат», «Сложи узор»	Развитие творческих способностей. Развитие у ребенка логическое мышление и воображение Формирование математических навыков Развитие навыков исследовательской деятельности и творческого потенциала. Развитие мелкой моторики рук Изучение цвета, формы и величины.
5	Головоломки и лабиринты	«Лабиринты», «Колумбово яйцо» «Пифагор», «Сфинкс»	Развитие логического мышления, внимания и находчивости.

Программе выделены пять разделов по развитию познавательных процессов детей дошкольного возраста.

1 раздел «Игры Воскобовича».

Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича:

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.

На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

Подготовка. Перед тем как предлагать игру ребенку, ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать их от слишком долгого сидения.

Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому малышу по душе и по силам.

Игры построены так, что каждое следующее задание чуть-чуть превосходит возможности ребёнка (из зоны ближайшего развития).

В процессе выполнения заданий дети практически все время работают только руками и очень мало взаимодействуют с окружающей средой. Чтобы ребенок развивал не только память, логику, мышление, моторику и т.д., но и речь, Вячеслав Вадимович Воскобович рекомендует просить малыша, чтобы он комментировал все свои действия или пересказывал сюжет сказки. Задавайте ребенку как можно больше вопросов о том, какое сказочное задание он выполняет сейчас, и какие варианты его выполнения он уже придумал.

2 раздел «Палочки Кюизенера».

Палочки Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного.

Предлагаю детям упражнения в игровой форме. Это основной метод обучения, позволяющий наиболее эффективно использовать палочки. Занятия с палочками проводятся систематически, индивидуальные упражнения чередуются с коллективными.

В играх с палочками, которые могут носить соревновательный характер, ребенку следует предоставлять возможность проявления самостоятельности в поиске решения или ответа на поставленный вопрос, учить выдвигать предположения и их проверять, осуществлять практические и мысленные пробы. Помощь ребенку лучше оказывать в косвенной форме, предлагая подумать еще раз, но по-другому, попробовать выполнить задание, одобрять правильные действия и суждения детей.

Упражнения могут носить комплексный характер, позволяя решать одновременно несколько задач. Желательно в упражнении предусматривать перебор всех возможных вариантов решения задачи: составление "поездов"

одинаковой длины из двух, трех, четырех и т.д. "вагонов", измерение одной и той же палочкой-меркой разных палочек, одинаковых палочек разными мерками-палочками, измерение простой и составной меркой (соответственно одной, а затем двумя такими же палочками) и т.д.

Подбор упражнений осуществляется с учетом возможностей детей, уровня их развития, интереса к решению интеллектуальных и практических задач. При отборе упражнений учитывается их взаимосвязь (наличие общих и постепенно усложняющихся элементов: способов действия, результатов) и сочетаемость с общей системой упражнений, проводимых с помощью других дидактических средств.

Сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация и сериация выступают не только как познавательные процессы, операции, умственные действия, но и как методические приемы, определяющие путь, по которому движется мысль ребенка при выполнении упражнений.

3 раздел «Блоки Дьенеша»

Логические блоки представляют собой эталоны форм — геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник).

Прежде чем приступить к играм и упражнениям, предоставьте детям возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками. Пусть они используют их по своему усмотрению в разных видах деятельности. В процессе разнообразных манипуляций с блоками дети установят, что они имеют различную форму, цвет, размер, толщину.

Комплект логических блоков дает возможность вести детей в их развитии от оперирования одним свойством предметов к оперированию двумя, тремя и четырьмя свойствами. В процессе различных действий с блоками дети сначала осваивают умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину), сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по каждому из этих свойств. Затем они овладевают умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум свойствам (цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине и т. д.), несколько позже — по трем (цвету, форме и размеру; форме, размеру и толщине; цвету, размеру и толщине) и по четырем свойствам (цвету, форме, размеру и толщине). При этом в одном и том же упражнении легко можно менять степень сложности задания с учетом возможностей детей. С детьми 4-х лет: простые игры и упражнения, цель которых освоение свойств, слов «такой же», «не такой» по форме, цвету, размеру, толщине. «Найди все фигуры, как эта», «Найди все фигуры, как эта по цвету и форме». Например, несколько детей строят дорожки от избушки медведя, чтобы помочь Машеньке убежать к бабушке и дедушке. Но один ребенок строит дорожку так, чтобы в ней не было рядом блоков одинаковой формы (оперирование одним свойством), другой — чтобы не было рядом блоков, одинаковых по форме и цвету (оперирование сразу двумя

свойствами), третий — чтобы рядом не было одинаковых по форме, цвету и размеру блоков (оперирование одновременно тремя свойствами).

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки (5x5 см), на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина).

Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые "рассказывают" о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые "рассказывают" о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Для проведения некоторых игр и упражнений следует дополнительно приготовить вспомогательный материал — игрушки-персонажи, обручи, веревочки и пр.

Важно помнить, развивая мыслительные умения, что они, как и всякие другие умения, вырабатываются в процессе многократных упражнений. При этом количество этих упражнений для разных детей различно. Для того чтобы ребенок не потерял интерес к мыслительным заданиям, каждая игра и упражнение содержит несколько игровых и практических задач, которые можно предложить ребенку.

Интеллектуальное путешествие будет более увлекательным и радостным для детей, если, во-первых, всегда помнить о том, что взрослый должен быть равноправным участником игр или упражнений, способным, как и ребенок, ошибаться, и во-вторых, если не спешить указывать детям на ошибки, а предоставлять им возможность исправлять их самим.

4 раздел «Игры Никитина»

По методике Никитиных игры рассчитаны на совместную игру детей вместе с родителями. Эти игры обладают большим потенциалом, т. е. их можно подстраивать под себя, под свой уровень, свои интересы. Каждая игра, по словам Никитина, "предоставляет возможность подумать над тем, как ее расширить, какие новые задания к ней добавить, как ее усовершенствовать; такая вариативность заданий заранее предусмотрена, и переход к творческой работе над самими играми будет тем успешнее, чем выше стал уровень творческих способностей ребенка".

В большинстве своем эти игры представлены в виде головоломок, направленных на распознавание и достраивание образов, т. е. на развитие

логического и образного мышления. Их можно назвать спортивным комплексом для ума, для развития творческих способностей ребенка. Каждая игра представляет собой НАБОР ЗАДАЧ, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации; Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному; Объяснять или подсказывать решения задачи нельзя. Ребенок должен самостоятельно прийти к правильному ответу. Решение задания – вещь, которую можно потрогать и увидеть (рисунок, узор, сооружение). Эти игры можно подстраивать под свой уровень заинтересованности и успеваемости. Разные игры развивают разные качества, которые в совокупности помогают стать ребенку сообразительным и изобретательным.

5 раздел «Головоломки и лабиринты»

Игры - головоломки развивают у ребенка пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности. Суть игр - головоломки 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 игры представляют собой различные геометрические фигуры, разделенные на части. В результате игры получается плоскостное силуэтное изображение. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным характерным признакам предмета, его строению, пропорциональному соотношению частей и форме.

Каждая игра имеет свой комплект элементов, из которых можно сложить только определенные плоскостные силуэты. Игры позволяют создавать абстрактные изображения разнообразной конфигурации, узоры, геометрические фигуры. Для каждой игры разработаны различные схемы изображений, апробированные в работе с детьми. Многие из них являются результатами детского творчества. В качестве образцов используются изображения реальных предметов, силуэтное изображение которых можно воссоздать из набора геометрических фигур той или иной формы.

Занятия по программе «Кубик-рубик» проходят:

Занятия в форме игры.

Для создания положительного эмоционального настроения в данном виде деятельности используются любимые мультипликационные и сказочные герои, сюжеты. Структурно занятия представлены из 4 – 6 взаимосвязанными между собой по содержанию, но разной степени сложности играми,

знакомыми и новыми для детей. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта.

Занятия в форме путешествия.

Строится на последовательном «передвижении» детей от одного пункта назначения к другому. Материал, который широко используется в «путешествиях» (карты придуманной страны, знакомого микрорайона, детской площадки; стрелки, указатели, схемы), направляет внимание ребенка, развивает умения ориентироваться в пространстве, на плоскости, обозначить пространственные отношения на плане, схеме. Такая форма занятия требует от детей организованности, а от взрослого – умение, поддерживать интерес детей, стимулировать активность.

Занятия в форме беседы.

Предполагает организацию познавательного общения педагога с детьми и детей между собой. Педагогу очень важно создать условия для развития речевой активности ребенка – подобрать вопросы, которые не требуют ответа «да» или «нет», наглядный материал. Познавательное общение предполагает обмен информацией, наблюдениями, впечатлениями, высказывание своего отношения к обсуждаемому. В процессе такого занятия дети учатся диалогу. Занятие – беседа помогает приобрести умения отстаивать свою точку зрения, аргументировать высказывания, формирует культуру общения.

При организации занятий важно педагогически оправданное сочетание сюжетной, игровой и учебно–познавательной линий. Нельзя увлекаться одной формой организации занятий, например, занятия – игра или путешествия. Вместе с тем, в какой бы форме не проходило занятие, важно научить ребенка преодолевать трудности, не бояться ошибок, стремиться рассуждать и находить самостоятельный путь решения познавательных задач, эти умения пригодятся ему не только на уроках математики, но и в повседневной жизни.

2.2.1. Структура занятия:

1. Вводная часть

- сюрпризный момент, сказочный сюжет, приход героя, мотивация, эмоциональный настрой к занятию.

2. Основная часть

- знакомство с развивающей игрой.
- рассматривание, выделение признаков игры.
- физкультминутка, пальчиковая гимнастика, разминка рук.
- решение проблемных ситуаций, выполнение задания, вопросы к детям.

3. Заключительная часть

- анализ проделанной работы, подведение итогов занятия.

2.3. Перспективное планирование программы «Кубик - рубик»

Группа для детей 3-4 лет

Месяц	Неделя	Тема	Цель	Количество часов
С Е Н Т Я Б Р Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Раздели фигуры»	Учить группировать фигуры по величине. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Разноцветные дорожки»	Учить самостоятельно, выкладывать дорожки по образцу, в соответствии с выбранным цветом. Учить сравнивать длину дорожек. Приучать аккуратно, пользоваться кубиками, после игры убирать их в коробку Развивать творческое фантазирование в подборе сравнений (на что похоже).	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Змейка»	Учить детей составлять группу из отдельных предметов. Закреплять понятия «один» и «много». Учить сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения: длиннее, короче, равные по длине.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задания «Мебель»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развитие внимания, мышления, воображения.	1

			Учить работать по схемам и образцу.	
О К Т Я Б Р Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Найди такой же»	Учить сравнивать фигуры по величине. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Коврик для божьей коровки»	Учить выкладывать «коврик» по образцу. Автоматизация звука «Ж» в звукоподражании.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «У кого больше»	Закреплять название геометрической фигуры «треугольник». Учить составлять фигуру из палочек, сравнивать фигуры по величине. Развивать воображение.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Транспорт»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развитие внимания, мышления, воображения. Учить работать по схемам и образцу.	1
Н О Я Б Р Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Мышки – норушки»	Учить различать фигуры по цвету. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Разноцветные платочки, полосатые флажки и табуреточки для матрешки»	Продолжать учить детей выкладывать задание по образцу. Продолжать учить сравнивать количество кубиков: много-один. Развивать самостоятельность, творчество в выборе цвета и задания.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание	Учить детей классифицировать предметы по цвету и	1

		«Разноцветные вагончики»	длине. Учить работать по алгоритму; сравнивать предметы по длине; определять, в каком поезде больше вагонов, без счета.	
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Зоопарк»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развивать внимание, мышление, воображение. Учить работать по схемам и образцу.	1
Д Е К А Б Р Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Найди фигуру»	Учить сравнивать фигуры по двум свойствам: цвету и величин. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Путешествие в загадочный город на ковре самолете»	Закреплять умение сравнивать предметы большой-маленький, один-много. Приучать аккуратно, пользоваться кубиками, после игры убирать их в коробку Развивать творческое фантазирование в подборе сравнений (на что похоже).	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Столбики»	Учить детей классифицировать предметы по высоте, в сравнении называть, какой «выше», «ниже», «одинаковые по высоте». Развивать мелкую моторику.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Лесенки»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развитие внимания,	1

			мышления, воображения. Учить работать по схемам и образцу.	
Я Н В А Р Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Раздели фигуры»	Учить группировать предметы по форме. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Шарфик для «Фантазейки»	Учить выкладывать по образцу шарфик разной длины и цвета. Стимулировать стремление проявлять самостоятельность в выборе материала по цвету, видоизменяя палитру предложенного образца.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Сушим полотенца»	Учить детей сравнивать предметы по длине; находить сходство между предметами; классифицировать предметы по длине и цвету, обозначать результаты сравнения словами (длиннее – короче, равные по длине).	1
Ф Е В Р А Л Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Угощения»	Учить выявлять свойства предметов: цвет и форма. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Снежинки на окошке»	Учить выкладывать снежинку. Развивать фантазию (побуждать детей выполнять задания из кубиков других цветов) Продолжать развивать творческое фантазирование на что похоже.	1

	3.	Палочки Кюизенера Задание «Строительство домов»	Учить детей моделировать предмет из четырех палочек одной длины, сравнивать предметы по высоте.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Воротики»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развитие внимания, мышления, воображения. Учить работать по схемам и образцу.	1
М А Р Т	1.	Блоки Дьенеша Задание «Кто быстрее соберёт»	Учить выделять свойства предметов, обобщать предметы по двум свойствам: величина, цвет, с опорой на карточки – схемы свойств.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Фантазейка» встречает весну»	Учить выкладывать по образцу птичку и сосульки. Закреплять умение сравнивать предметы. Побуждать детей, выполняя задание использовать кубики других цветов и дополнять своими элементами.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Рамка для картины»	Учить детей строить прямоугольник в соответствии с размерами придуманной картины. Формировать знания о пространственных отношениях. Развивать творческую фантазию.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Колодец»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развитие внимания, мышления, воображения.	1

			Учить работать по схемам и образцу.	
А П Р Е Л Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Чего не стало?» и «Что изменилось?»	Закреплять умение классифицировать предметы по размеру и цвету. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание ««Фантазейка на рыбалке»»	Учить выкладывать лодку и крючок. Выкладывание рыбки, озеро и домик. Развивать фантазию.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Разноцветные флажки»	Закреплять названия геометрических фигур, цвета. Развивать внимание, мышление.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Новоселье»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развивать внимание, мышление, воображение. Учить работать по схемам и образцу.	1
М А Й	1.	Блоки Дьенеша Задание «Найди пару»	Закреплять знания цвета, формы и размера. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Дом, в котором живет «Фантазейка»»	Учить выкладывать домик, елочку, фонарик. Закреплять умение сравнивать предметы. Развивать фантазию (выкладывание узоров другими цветами, придумывание своих узоров).	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание	Закреплять умение сравнивать палочки по длине; сравнивать	1

		«Новоселье»	предметы больше-меньше.	
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Елочки»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развивать внимание, мышление, воображение. Учить работать по схемам и образцу.	1
И Ю Н Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Мы художники»	Учить строить простые предметы способом наложения. Закреплять цвета, формы и размера.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Путешествие «Фантазейки» на цветочную поляну»	Учить выкладывать бабочку и рыбку. Развивать фантазию (побуждать детей выполнять задания из кубиков других цветов) Продолжать развивать творческое фантазирование на что похоже.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Дорога к дому»	Закреплять умение детей измерять с помощью условной мерки; ориентироваться в пространстве на ограниченной площади	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Арка»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развивать внимание, мышление, воображение. Учить работать по схемам и образцу.	1
И Ю Л Ь	1.	Блоки Дьенеша Задание «Дорожки к дому»	Учить строить дорожки способом наложения. Закреплять цвет, форму и размер.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор»	Учить выкладывать по образцу лесенку,	1

		Задание «Цветочная поляна»	цветочек, пилу. Стимулировать стремление проявлять самостоятельность в выборе материала по цвету, видоизменяя палитру предложенного образца.	
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Зайка»	Закреплять умение сравнивать предметы по длине и высоте; обозначать словами результат сравнения.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Башенки»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развивать внимание, мышление, воображение. Учить работать по схемам и образцу.	1
А В Г У С Т	1.	Блоки Дьенеша Задание «Паровозики»	Учить строить вагончики паровозиков, ориентируясь на цвет и форму. Развивать внимание, мышление.	1
	2.	Игра Никитина «Сложи узор» Задание «Клад»	Развивать фантазию, воображение. Учить детей давать положительную оценку работе товарища. Учить выкладывать лопату по образцу.	1
	3.	Палочки Кюизенера. Задание «Художники»	Учить строить, методом наложения. Учить соотносить цвета.	1
	4.	Развивающая игра «Уголки» Задание «Батуты»	Развивать умение строить простейшие фигуры из уголков. Развитие внимания, мышления, воображения. Учить работать по схемам и образцу.	1

Перспективное планирование программы «Кубик - рубик»

Группа для детей 4-5 лет

Месяц	Неделя	Тема	Цель	Количество часов
С Е Н Т Я Б Р Ь	1-2	Первичная диагностика развития познавательных процессов	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; корректировка содержания программы	2
	3.	Игры Воскобовича. 1. Конструирование «Лодочка» (двухцветный квадрат Воскобовича.) 2. Д/и «Конструктор цифр» В. Воскобовича 3. Конструирование по схеме знакомых цифр.	Развитие мелкой моторики, развитие мыслительных операций. Познакомить с игрой; развитие мелкой моторики, внимания.	1
	4.	Палочки Кюизенера 1. Игровое упражнение «Строим дорожки» 2. Игра «Ленточки в подарок»	Учить различать, группировать палочки. Осваивать эталоны и цвета. Развивать зрительный глазомер. Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля.	1
О К Т Я Б Р	1.	Блоки Дьенеша 1. Д/и «Магазин» 2. Д/и «Угадай признак»	Осваивать использование условных обозначений отдельных свойств при анализе различных предметов. Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть одно свойство.	1

Б	2.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Ларчик»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами	1
	3.	Палочки Кюизенера 1. Игровое упражнение «Моделируем квадрат» 2. Игровое упражнение «Моделируем Прямоугольник»	Учить различать палочки по цвету. Осваивать эталоны и цвета. Развивать представление о квадрате. Развивать представление о прямоугольнике Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля и самооценки	1
	4.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Прозрачный квадрат» 2. Конструирование букв («Конструктор букв» В. Воскобовича)	Познакомить с эталонами формы и величины, соотношением целого и части. Развитие мелкой моторики, комбинаторики.	1
Н О Я Б Р Ь	1.	Палочки Кюизенера 1. Игровое упражнение «Подбираем к домику крышу» 2. Игра – конструирование «Дом и мебель для матрешки»	Учить различать палочки по цвету. Осваивать эталоны и цвета. Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля и самооценки Учить выбирать палочки по словесному указанию. Учить устанавливать	1

			соответствие между цветом и числом. Развитие воображение.	
	2.	Развивающая игра «Лабиринты»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
	3.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Прозрачная цифра» 2. Игра «Чудо –цветик»	Знакомство со свойствами – «прозрачность» и «гибкость» Познакомить с новой игрой, развитие творческих способностей.	1
	4.	Головоломка «Колумбово яйцо»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
Д Е К А Б Р Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Д/и «Вагончики» 2. Д/и «Лодочка»	Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий блок. Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур; развивать воображение, мелкую моторику при изготовлении аппликации.	1
	2.	Палочки Кюизенера 1. 1. Игра – конструирование «Собачка»	Учить отбирать палочки нужного цвета. Развитие воображения. Развивать зрительный	1

		2. 2. Рисуем цветными палочками	глазомер. Формировать навык самоконтроля и самооценки Развивать художественные способности детей. Развивать ориентировку в пространстве. Учить понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.	
	3-4.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Геоконт» 2. Игра «Прозрачный квадрат» 3. Конструирование «Парусник», «Самолётик».	Познакомить с новой игрой, сочетать конструирование со сказкой; развивать мелкую моторику. Продолжать учить конструировать фигуры, опираясь на схемы в масштабе 1:1; развивать воображение.	2
Я Н В А Р Ь	1.	Игры Никитина. Развивающая игра «Уголки»	Развитие познавательных процессов; развитие анализа и синтеза, способности к комбинированию; развитие конструктивных способностей; развитие смекалки, сообразительности	1
	2.	Головоломка «Пифагор»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1

	3.	Игры Воскобовича 1. Игра «Прозрачный квадрат» 2. Конструирование «Лошадка» 3. Игра «Прозрачная цифра» (В. Воскобович)	Учить конструировать фигуры по схемам в масштабе 1:1, следуя правилам сложения из геометрических фигур. Познакомить с правилами новой игры; развивать наблюдательность, умение анализировать, сравнивать и сопоставлять.	1
Ф Е В Р А Л Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Д/и «Разложи по тарелочкам» 2. Д/и «Кроссворды с блоками»	Развивать логическое мышление, наблюдательность. Упражнять в умении выбирать из множества фигур необходимую, классифицируя по цвету и форме. Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур, находить соответствующий блок. Упражнять в умении из частей видеть целое.	1
	2.	Палочки Кюизенера 1. Игра — конструирование «Пирамидка и лесенка» 2. Игровое упражнение «Белочка и Ежик идут на день рождения»	Развивать представление о цвете. Развивать представление о длине Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля и самооценки Учить выбирать палочки указанного цвета. Учить детей составлять из палочек изображения предметов простой формы.	1

	3.	Развивающая игра «Лабиринты»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
	4.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Чудо-крестики» 2. Игра «Логоформочки» «Перекрёстки»	Развитие мелкой моторики; освоение понятий «часть» и «целое» Развивать умение внимание, умение анализировать, сообразительность	1
М А Р Т	1.	Палочки Кюизенера 1. Игровое упражнение «Коврик для кошки» 2. Игровое упражнение «Коврик для кошки» 3. Игровое упражнение «Коврик для собачки»	Учить различать палочки по цвету и длине Осваивать эталоны и цвета. Развивать глазомер. Учить составлять квадрат из палочек. Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля и самооценки Помогать осваивать понятия «больше», «меньше»	1
	2.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Логоформочки» 2. Игра «Квадрат Воскобовича» 3. Конструирование «Конверт», «Домик», «Летучая мышь»	Развитие познавательных процессов; формирование понятий часть и целое; развитие координации движений; развитие мелкой моторики; развитие логики Развивать мелкую моторику, пространственное мышление.	1
	3.	Дидактическая игра «Конструктор цифр»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики;	1

			закрепление основных цветов; запоминание образа цифр	
	4.	Головоломки «Сфинкс»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
А П Р Е Л Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Конструирование из блоков Дьенеша, с опорой на закодированную схему. 2. Ди «Выращиваем волшебный цветок»	Закреплять умение читать кодовое обозначение фигур. Развивать умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий.	1
	2.	Развивающая игра «Кубики для всех»	Развитие познавательных процессов; развитие конструктивных комбинаторных способностей; развитие ориентировки в пространстве; развитие мелкой моторики; формирование символического и графического мышления	1
	3.	Палочки Кюизенера 1. Игра конструирование «Разноцветные заборы» 2. Игровое упражнение «Длинные и короткие ленточки для кукол»	Формировать представление о цвете, высоте, длине. Формировать умение сравнивать предметы по высоте и длине. Развивать зрительный	1

			<p>глазомер.</p> <p>Развивать ориентировку в пространстве, количественные представления.</p> <p>Учить детей сопоставлять полоски двумя способами (наложения и приложения)</p>	
	4.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Развивающая игра «Ларчик»</p> <p>2. Игра «Прозрачная цифра»</p> <p>«Как назвать», «Строим забор»</p>	<p>Формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами</p> <p>Развивать логическое мышление, воображение.</p>	1
М А Й	1.	<p>Блоки Дьенеша</p> <p>1. Конструирование из блоков Дьенеша</p> <p>2. Д/и «Грибочки»</p> <p>3. Работа с блоками в таблице</p>	<p>Развитие творческих способностей, мелкой моторики.</p> <p>Развивать умение сравнивать предметы по заданному свойству.</p> <p>Развивать умение декодировать информацию о свойствах предмета.</p>	1
	2.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Игра «Прозрачная цифра», «Найди ошибку»</p> <p>2. Игра «Логоформочки»</p>	<p>Познакомить с новым вариантом игры; развитие памяти, закрепить цвета радуги.</p> <p>Познакомить с новой игрой; развивать координацию «глаз – рука», развивать внимание, умение сравнивать и анализировать.</p>	1

	3.	<p>Палочки Кюизнера</p> <p>1. Игровое упражнение «Длинные и короткие ленточки для кукол»</p> <p>2. Игра «Поезд»</p>	<p>Развивать ориентировку в пространстве.</p> <p>Учить сопоставлять полоски по длине двумя способами (наложения и приложения).</p> <p>Развивать представление детей о цвете, длине.</p> <p>Учить понимать поставленную задачу.</p> <p>Формировать навык самоконтроля и самооценки</p>	1
	4.	<p>Блоки Дьенеша</p> <p>1. Д/и «Строим дорожку»</p> <p>2. Д/и «Строим по схеме»</p>	<p>Развивать умение выделять свойство.</p> <p>Развивать умение самостоятельно сравнивать предметы по выделенным свойствам.</p>	1
И Ю Н Ь	1.	<p>Палочки Кюизнера</p> <p>1. Игровое конструирование «Заборы низкие и высокие»</p> <p>2. Игровое конструирование «Лесенка высокая и низкая»</p>	<p>Учить различать палочки по цвету и длине, высоте</p> <p>Учить понимать поставленную задачу.</p> <p>Формировать навык самоконтроля и самооценки</p>	1
	2.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Развивающая игра «Логоформочки»</p> <p>2. Игра «Квадрат Воскобовича»</p> <p>3. Конструирование «Конверт», «Домик»,</p>	<p>Развитие познавательных процессов; формирование понятий часть и целое; развитие координации движений; развитие мелкой моторики; развитие логики</p> <p>Развивать мелкую моторику, пространственное</p>	1

		«Летучая мышь»	мышление.	
	3.	Дидактическая игра «Конструктор цифр»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; закрепление основных цветов; запоминание образа цифр	1
	4.	Головоломки «Сфинкс»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
И Ю Л Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Конструирование из блоков Дьенеша, с опорой на закодированную схему. 2. Д/и «Помоги красной шапочке» 3. Д/и «Бусы для Красной Шапочки»	Закреплять умение читать кодовое обозначение фигур. Развивать умение подбирать предметы по самостоятельно выделенным свойствам. Познакомить с карточками – символами отрицания	1
	2.	Развивающая игра «Кубики для всех»	Развитие познавательных процессов; развитие конструктивных комбинаторных способностей; развитие	1

			ориентировки в пространстве; развитие мелкой моторики; формирование символического и графического мышления	
	3.	Палочки Кюизенера 1. Игра — конструирование «Мосты через реку» 2. Игровое упражнение «Длинные и короткие ленточки для кукол»	Формировать представление о цвете, ширине, длине. Формировать умение сравнивать предметы по ширине. Учить детей сопоставлять полоски двумя способами (наложения и приложения)	1
	4.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Ларчик» 2. Игра «Прозрачная цифра» «Как назвать», «Строим забор»	Формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами Развивать логическое мышление, воображение.	1
А В Г У С Т	1.	Блоки Дьенеша 1. Конструирование из блоков Дьенеша 2. Д/ и «Магазин шариков» 3. Д/и «Дорожка для Тюне»	Развитие творческих способностей, мелкой моторики. Осваивать идею видоизменения, трансформации. Развивать внимание детей.	1

	2.	Игры Воскобовича. 1. Игра «Прозрачная цифра» «Найди ошибку» 2. Игра «Логоформочки»	Познакомить с новым вариантом игры; развитие памяти, закрепить цвета радуги. Познакомить с новой игрой; развивать координацию «глаз – рука», развивать внимание, умение сравнивать и анализировать.	1
	3-4	Итоговая диагностика развития познавательных процессов	Выявление динамики развития познавательных процессов у детей 4-5 лет; анализ деятельности за год.	2

Перспективное планирование программы «Кубик - рубик»

Группа для детей 5-6 лет

Месяц	Неделя	Тема	Цель	Количество часов
С Е Н Т Я Б Р Ь	1-2	Первичная диагностика развития познавательных процессов	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; корректировка содержания программы	2
	3.	Игры Воскобовича. 1. Конструирование «Лодочка» (двухцветный квадрат Воскобовича.) 2. Д/и «Конструктор цифр» В. Воскобовича 3. Конструирование по схеме знакомых цифр.	Развитие мелкой моторики, развитие мыслительных операций. Познакомить с игрой; развитие мелкой моторики, внимания.	1
	4.	Палочки Кюизенера	Учить различать,	1

		<p>1. Игровое упражнение «Строим дорожки»</p> <p>2. Игра «Ленточки в подарок»</p>	<p>группировать палочки. Осваивать эталоны и цвета. Развивать зрительный глазомер.</p> <p>Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля.</p>	
О К Т Я Б Р Ь	1.	<p>Блоки Дьенеша</p> <p>1. Д/и «Дорожка для Золушки»</p> <p>2. Д/и «Найди клад»</p> <p>3. Работа в таблице по карточкам.</p>	<p>Упражнять в умении выделять, абстрагировать и называть два свойства. Упражнять детей в группировке геометрических фигур; развивать наблюдательность, внимание, память. Развивать умение называть отрицание качества.</p>	1
	2.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>Развивающая игра «Ларчик»</p>	<p>Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами</p>	1
	3.	<p>Палочки Кюизенера</p> <p>1. Игровое упражнение «Моделируем квадрат»</p> <p>2. Игровое упражнение «Моделируем Прямоугольник»</p>	<p>Учить различать палочки по цвету. Осваивать эталоны и цвета. Развивать представление о квадрате. Развивать представление о прямоугольнике. Учить понимать поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля и самооценки</p>	1
	4.	<p>Игры Воскобовича.</p>	<p>Познакомить с эталонами</p>	1

		<p>1. Развивающая игра «Прозрачный квадрат»</p> <p>2. Конструирование букв . («Конструктор букв» В. Воскобовича)</p>	<p>формы и величины, соотношением целого и части.</p> <p>Развитие мелкой моторики, комбинаторики.</p>	
Н О Я Б Р Ь	1.	<p>Палочки Кюизенера</p> <p>1. Игровое упражнение «Подбираем к домику крышу»</p> <p>2. Игра – конструирование «Дом и мебель для матрешки»</p>	<p>Учить различать палочки по цвету.</p> <p>Осваивать эталоны и цвета.</p> <p>Учить понимать поставленную задачу.</p> <p>Формировать навык самоконтроля и самооценки</p> <p>Учить выбирать палочки по словесному указанию.</p> <p>Учить устанавливать соответствие между цветом и числом.</p> <p>Развитие воображение.</p>	1
	2.	<p>Лабирин.</p> <p>Развивающая игра «Лабиринты»</p>	<p>Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости</p>	1
	3.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Развивающая игра . «Прозрачная цифра»</p> <p>2. Игра «Чудо – цветик»</p>	<p>Знакомство со свойствами – «прозрачность» и «гибкость»</p> <p>Познакомить с новой игрой, развитие творческих способностей.</p>	1
	4.	<p>Головоломка «Колумбово яйцо»</p>	<p>Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных</p>	1

			способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	
Д Е К А Б Р Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Д/и «Найди меня» 2. Д/и «Посмотри, что изменилось» 3. Д/и «Волшебники»	Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий блок. Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур; развивать воображение, мелкую моторику при изготовлении аппликации.	1
	2.	Палочки Кюизенера 1. Игра – конструирование «Собачка» 2. Рисуем цветными палочками	Учить отбирать палочки нужного цвета. Развитие воображения. Развивать зрительный глазомер. Формировать навык самоконтроля и самооценки Развивать художественные способности детей. Развивать ориентировку в пространстве. Учить понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.	1
	3-4.	Игры Воскобовича. 1. Развивающая игра «Геококт» 2. Игра «Прозрачный квадрат» 3. Конструирование «Парусник», «Самолётик».	Познакомить с новой игрой, сочетать конструирование со сказкой; развивать мелкую моторику. Продолжать учить конструировать фигуры, опираясь на схемы в масштабе 1:1; развивать воображение.	2
Я Н В А	1.	Игры Никитина. Развивающая игра «Уголки»	Развитие познавательных процессов; развитие анализа и синтеза, способности к	1

Р Б			комбинированию; развитие конструктивных способностей; развитие смекалки, сообразительности	
	2.	Головоломка «Пифагор»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
	3.	Игры Воскобовича 1. Игра «Прозрачный квадрат» 2. Конструирование «Лошадка» 3. Игра «Прозрачная цифра» (В. Воскобович) «Разноцветные полоски», «Сколько полосок»	Учить конструировать фигуры по схемам в масштабе 1:1, следуя правилам сложения из геометрических фигур. Познакомить с правилами новой игры; развивать наблюдательность, умение анализировать, сравнивать и сопоставлять.	1
Ф Е В Р А Л Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Д/и «Найди отличия» 2. Д/и «Засели дом»	Упражнять в умении выделять, абстрагировать и называть два свойства. Упражнять детей в группировке геометрических фигур; развивать наблюдательность, внимание, память.	1
	2.	Палочки Кюизенера 1. Игра – конструирование	Развивать представление о цвете. Развивать представление о длине Учить понимать поставленную задачу.	1

		<p>«Пирамидка и лесенка»</p> <p>2. Игровое упражнение «Белочка и Ежик идут на день рождения»</p> <p>3. Игровое упражнение «Цвет и число»</p>	<p>Формировать навык самоконтроля и самооценки</p> <p>Учить выбирать палочки указанного цвета.</p> <p>Учить детей составлять из палочек изображения предметов простой формы.</p>	
	3.	<p>Лабиринты.</p> <p>Развивающая игра «Лабиринты»</p>	<p>Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости</p>	1
	4.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Развивающая игра «Чудо-крестики»</p> <p>2. Игра «Логоформочки»</p> <p>«Перекрёстки»</p>	<p>Развитие мелкой моторики; освоение понятий «часть» и «целое»</p> <p>Развивать умение внимание, умение анализировать, сообразительность</p>	1
МАРТ	1.	<p>Палочки Кюизенера</p> <p>1. Игровое упражнение «Путешествие на поезде»</p> <p>2. Игровое упражнение «Как разговаривают числа»</p> <p>3. Игровое упражнение «Какие лесенки умеет строить Незнайка»</p>	<p>Учить различать палочки по цвету и длине</p> <p>Осваивать эталоны и цвета.</p> <p>Развивать глазомер.</p> <p>Учить составлять числовой ряд.</p> <p>Учить понимать поставленную задачу.</p> <p>Формировать навык самоконтроля и самооценки</p> <p>Помогать осваивать понятия «больше», «меньше»</p>	1
	2.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Развивающая игра «Логоформочки»</p> <p>2. Игра «Квадрат</p>	<p>Развитие познавательных процессов; формирование понятий часть и целое; развитие координации движений; развитие мелкой</p>	1

		Воскобовича» 3.Конструирование «Конверт», «Домик», «Летучая мышь»	моторики; развитие логики Развивать мелкую моторику, пространственное мышление.	
	3.	Дидактическая игра «Конструктор цифр»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; закрепление основных цветов; запоминание образа цифр	1
	4.	Головоломки «Сфинкс»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
А П Р Е Л Ь	1.	Блоки Дьенеша 1. Конструирование из блоков Дьенеша, с опорой на закодированную схему. 2. Д/и «Помоги красной шапочке» 3. Д/и «Бусы для Красной Шапочки»	Закреплять умение читать кодовое обозначение фигур. Развивать умение выявлять, на абстрагировать, называть два свойства предмета. Развивать умение словом для обозначать отсутствие у предмета какого – либо признака.	1
	2.	Развивающая игра «Кубики для всех»	Развитие познавательных процессов; развитие конструктивных комбинаторных способностей; развитие ориентировки в	1

			пространстве; развитие мелкой моторики; формирование символического и графического мышления	
	3.	<p>Палочки Кюизенера</p> <p>1. Игра – конструирование «Как еще растут дома из чисел?»</p> <p>2. Игровое упражнение «Кто в домике живет»</p> <p>3. Игровое упражнение «Как узнать номера домов на новой улице?»</p>	<p>Учить составлять число из двух меньших.</p> <p>Развивать зрительный глазомер.</p> <p>Учить понимать поставленную задачу.</p> <p>Формировать у детей навык самоконтроля и самооценки.</p>	1
	4.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>Развивающая игра «Ларчик»</p> <p>Игра «Прозрачная цифра» «Как назвать», «Строим забор»</p>	<p>Формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами</p> <p>Развивать логическое мышление, воображение.</p>	1
М А Й	1.	<p>Блоки Дьенеша</p> <p>1. Д/и «Посадка самолетов»</p> <p>2. Работа в таблице по карточкам</p>	<p>Развитие творческих способностей, мелкой моторики.</p> <p>Развивать умение классифицировать.</p> <p>Развивать умение разбивать множества по одному свойству на подмножества, производить логическую операцию «Не».</p>	1
	2.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Игра «Прозрачная цифра»</p>	<p>Познакомить с новым вариантом игры; развитие памяти, закрепить цвета радуги.</p>	1

		«Найди ошибку» 2. Игра «Логоформочки»	Познакомить с новой игрой; развивать координацию «глаз – рука», развивать внимание, умение сравнить и анализировать.	
	3.	Палочки Кюизнера 1. Игровое упражнение «Как белочка и ежик играли числами» 2. Игровое упражнение «Чет-нечет» 3. Игровое упражнение «Измерь дорожки шагами», «Узнай длину ленты»	Учить увеличивать и уменьшать число на один в пределах 10. Учить называть соседей числа. Познакомить детей с четными и нечетными числами. Учить понимать количественные отношения между числами. Учить устанавливать логические связи и закономерности.	1
	4.	Блоки Дьенеша 1. Д/и «Пятачок в гостях» 2. Д/и «Найди клад» 3. Игра конструирование «Строим площадку»	Развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать. Развивать умение подбирать предметы по контуре. Развивать умение выявлять и называть свойства предмета.	1
И Ю Н Ь	1.	Палочки Кюизнера 1. Игровое упражнение «Палочки можно складывать» 2. Игровое упражнение «Палочки можно вычитать» 3. Игровое	Развивать количественные представления. Учить находить полоски по сумме двум данным. Учить делить и умножать числа. Развивать глазомер. Учить составлять квадрат из палочек. Учить понимать	1

		упражнение «Палочки можно делить и умножать»»	поставленную задачу. Формировать навык самоконтроля и самооценки	
	2.	Игры Воскобовича 1. Развивающая игра «Логоформочки» 2. Игра «Квадрат Воскобовича» 3. Конструирование «Конверт», «Домик», «Летучая мышь»	Развитие познавательных процессов; формирование понятий часть и целое; развитие координации движений; развитие мелкой моторики; развитие логики Развивать мелкую моторику, пространственное мышление.	1
	3.	Дидактическая игра «Конструктор цифр»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; закрепление основных цветов; запоминание образа цифр	1
	4.	Головоломки «Сфинкс»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости	1
И Ю Л Ь	1.	Блоки Дьенеша Конструирование из блоков Дьенеша, с опорой на закодированную схему.	Закреплять умение читать кодовое обозначение фигур.	1
	2.	Развивающая игра	Развитие познавательных	1

		«Кубики для всех»	процессов; развитие конструктивных комбинаторных способностей; развитие ориентировки в пространстве; развитие мелкой моторики; формирование символического и графического мышления	
	3.	<p>Палочки Кюизенера</p> <p>1. Игровое упражнение «Палочки можно складывать»</p> <p>2. Игровое упражнение «Палочки можно вычитать»</p> <p>3. Игровое упражнение «Палочки можно делить и умножать»»</p>	<p>Развивать количественные представления.</p> <p>Учить находить полоски по сумме двум данным.</p> <p>Учить делить и умножать числа.</p> <p>Развивать глазомер.</p> <p>Учить составлять квадрат из палочек.</p> <p>Учить понимать поставленную задачу.</p> <p>Формировать навык самоконтроля и самооценки</p>	1
	4.	<p>Игры Воскобовича.</p> <p>1. Развивающая игра «Ларчик»</p> <p>2. Игра «Прозрачная цифра»</p> <p>«Как назвать», «Строим забор»</p>	<p>Формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами</p> <p>Развивать логическое мышление, воображение.</p>	1
А В Г У С Т	1.	<p>Блоки Дьенеша</p> <p>1. Конструирование из блоков Дьенеша</p> <p>2. Д/и «Чего не хватает»</p> <p>3. Д/и «Кто спрятался»</p>	<p>Развитие творческих способностей, мелкой моторики.</p> <p>Развивать внимание.</p> <p>Развивать способность анализировать, сравнивать,</p>	1

			обобщать.	
	2.	Палочки Кюизнера 1. Логические задачи на цветовую последовательность 2. Логические задачи «Детская железная дорога»	Учить решать задачи на основе зрительно воспринимаемой информации. Учить принимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно. Формировать навык самоконтроля и самооценки.	1
	3-4	Итоговая диагностика развития познавательных процессов	Выявление динамики развития познавательных процессов у детей 5-6 лет; анализ деятельности за год	2

III ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Условия и формы реализации программы «Кубик рубик»

Реализация программы «Кубик рубик» рассчитана на 3 года обучения для детей 3-6 лет.

Для детей 3-4 лет: 1 раз в неделю во второй половине дня – 30 мин.

Для детей 4-5 лет: 1 раз в неделю во второй половине дня – 30 мин.

Для детей 5-6 лет: 1 раз в неделю во второй половине дня – 30 мин.

Предполагаемая наполняемость групп 10-12 человек.

3.2. Расписание занятий по программе «Кубик-рубик»

Программа	Группа для детей 3-5 лет	Группа для детей 5-6 лет
Понедельник		
Вторник		
Среда		
Четверг	17.00-17.30	17.40-18.10
Пятница		

3.3. Обеспеченность методическими материалами и средствами обучения

1. Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург.

2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург.

3. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс».

4. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. - М.: «Просвещение».

5. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие».

6. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс».

7. Смоленцова А.А. Суворова О.В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С.- П-б. «Детство – Пресс».

8. Финкельштейн Б.Б. На золотом крыльце ... Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера.

9. Финкельштейн Б.Б. «Страна блоков и палочек»;

10. Финкельштейн Б.Б. «Лепим Нелепицы»

11. Финкельштейн Б.Б. «Вместе весело играть».

12. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., Харьков Т.Г. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста». Учебно-методическое пособие.

13. Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н.

14. Воскобович В.В., Харьков Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр г.

15. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж.

16. Комарова Л. Д. «Как работать с палочками Кюизенера» Москва.

Материалы и оборудование:

- Блоки Дьенеша - 8 шт.

- Игры Воскобовича: «Ларчик», «Прозрачный квадрат» - 8шт, «Прозрачная

цифра» - 8шт., «Геоконт» (шнур затейник), «Чудо-крестики» - 8 шт.

- Логоформочки» (трафареты), «Конструктор цифр» 8шт.

- Палочки Кюизенера- 8 шт.

- Развивающая игра «Лабиринты» 8 шт. разные.

- Головоломка «Колумбово яйцо» 8 шт.

- «Пифагор» 8 шт.

- «Сфинкс» 8 шт.

- Игры Никитина: «Уголки» 8шт, «Кубики для всех» 8шт, «Сложи квадрат»

8 шт, «Сложи узор» 8 шт.