

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 5
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности
по познавательно-речевому развитию детей
Кировский района Санкт-Петербурга**

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ИНТЕГРИРОВАННОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
детей дошкольного возраста (на основе использования развивающих игр В.В. Воскобовича)

Выполнили воспитатели ГБДОУ Кировского района:

Иванова Г.Г., воспитатель ГБДОУ д/с № 70,
Голубцова Т.Н., воспитатель ГБДОУ д/с № 5,
Кашина Н.И., воспитатель ГБДОУ д/с № 12,
Кокорина Л.Б., воспитатель ГБДОУ д/с № 30,
Цыренова Т.Н., воспитатель ГБДОУ д/с № 57,
Каримова Д.А., воспитатель ГБДОУ д/с № 36,
Галиева Т.В., воспитатель ГДОБУ д/с № 46.

Санкт-Петербург

2015 г.
Содержание

| | | |
|----|--|------------|
| 1. | Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в развитии речи детей логопедической группы. Иванова Г.Г. |3-13 |
| 2. | Ознакомление детей дошкольного возраста с русскими народными праздниками и традициями посредством развивающих игр В.В. Воскобовича. Голубцова Т.Н. |14-25 |
| 3. | Ознакомление детей дошкольного возраста с занимательной математикой посредством развивающих игр В.В. Воскобовича. Кашина Н.И. |26-36 |
| 4. | Ознакомление детей дошкольного возраста с русским народным творчеством посредством развивающих игр В.В. Воскобовича. Кокорина Л.Б. |37-46 |
| 5. | Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в группах раннего возраста. Цыренова Т.Н. |47-53 |
| 6. | Сенсорное развитие детей дошкольного возраста посредством развивающих игр В.В. Воскобовича. Каримова Д.А. |54-59 |
| 7. | Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в расширении кругозора детей дошкольного возраста. Галиева Т.В. |60-69 |

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА В РАЗВИТИИ РЕЧИ ДЕТЕЙ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ГРУППЫ

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Цель работы: развитие и коррекция монологической, диалогической, фонематической и синтаксической сторон речи.

Задачи:

1. Уточнять и обогащать представления детей об окружающем мире.
2. Развивать универсальные познавательные умения.
3. Активизировать речь детей, обогащать словарный запас, совершенствовать разные стороны речи.
4. Создавать условия для проявления творческих способностей детей.
5. Развивать у детей умение работать сообща, слышать и слушать друг друга, добиваться общего результата.

Интегрируемые образовательные области: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|---|--|---|
| октябрь | I | Непосредственная образовательная деятельность «Осень в нашем парке». | <ul style="list-style-type: none"> • Рассматривание репродукций с изображением осеннего пейзажа. • Беседа о сезонных изменениях в природе – о деревьях осенью. • Реконструкция «этажей» леса на игровом поле («Коврогаф «Ларчик», «Разноцветные веревочки»): дети выкладывают ряд веревочек по высоте в возрастающем или убывающем порядке. • Игра «Один-много»: названия деревьев во множественном числе в именительном и родительном падеже. • Конструирование изображений осенних листьев по точкам координатной сетки («Геоконт»). • Логоритмика (движение с речью). • Игра «Что изменилось»: какой листок улетел? • Обводка, дорисовывание, раскрашивание «осенних узоров» («Логоформочки 5»). |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представление о понятии «этажи леса», сезонных изменениях в растительном мире. 2. Тренировать детей в образовании существительных множественного числа именительного винительного падежа. 3. Развивать умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения (изменение в погоде влечет изменение окраса листьев). 4. Развивать у детей умения выстраивать сериационные ряды по высоте, ориентироваться на плоскости, анализировать структуру геометрических фигур. 5. Активизировать воображение и творческие способности детей, развивать умение конструировать предметные изображения по | | |

| | | | |
|--------|--|--|---|
| | замыслу, по точкам координатной сетки. | | |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать и уточнить представления детей о деятельности людей разных профессий. 2. Вовлекать детей в общий разговор, развивать умение передавать содержание рассказа своими словами, активизировать глаголы, различать и правильно произносить звуки «С» и «З». 3. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по схеме, добиваясь полного соответствия с ней. 4. Обогащать словарь детей образными словами и выражениями по тексту загадок. | Непосредственная образовательная деятельность «Что мы умеем». | <ul style="list-style-type: none"> • Чтение рассказа Е. Пермяка «Для чего руки нужны». • Свободные высказывания детей - для чего руки нужны. • Беседа по тексту. • Пересказ детьми рассказа. • Загадки о лисе, зайце, козе, собаке, змее. • Автоматизация звуков «С», «З». • Составление отгадок к загадкам по схеме («Чудосоты», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат»). • Выделение звуков «С» и «З» в начале слова, в середине слова, предложенные взрослым. • Определение звуков на слух при их назывании вразбивку, рот воспитателя закрыт (лист бумаги). |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление о понятии «рифма», развивать поэтическое чутье, чувство ритма. 2. Обогащать словарь детей новыми словами («рифма», «поэт», «поэзия», «стихотворения»), автоматизировать в речи звук «С». 3. Развивать у детей умение конструировать контурные изображения по точкам координатной сетки, составлять фигуру путем перемещения частей игры в пространстве. 4. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу, умение придумывать неожиданные слова по смыслу и звучанию (словотворчество). 5. Развивать внимание, память, творческие способности. | Непосредственная образовательная деятельность «Знакомство с рифмой». | <ul style="list-style-type: none"> • Чтение главы «Как Незнайка сочинял стихи» из книги Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей». • Чтение стихотворения о рифмах Д. Чиарди, перев. Р. Сефа «Об удивительных птицах». • Окончание фразы знакомых стихов А.Л. Барто (Зайку бросила хозяйка(зайка); спать пора, уснул бычок ... (на бочок);кровать -...(спать), ...слон - ... (поклон)) • Составление иллюстраций к понравившимся стихам А.Л. Барто, например, «зайка», «бычок», «слон» (игры по выбору детей). • Добавление «неожиданных» слов, подходящих по смыслу и звучанию (отрывки из стихов В. Берестова «Тучка», «Кошкин щенок», «Коровушка»), игра «Доскажи окончание словечка». • Чтение стихотворения «Про кошку по имени Котауси и мышку по имени Мауси», пересказ |

| | | | |
|---------|--|--|--|
| | | | К. Чуковского. Складывание в процессе чтения стихотворения контурного изображения «кошка» («Геоконт») и фигуры «мышка» (игра «Квадрат Воскобовича, двухцветный). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей первоначальные представления об экологически грамотном поведении, подвести к пониманию взаимосвязей между поведением людей и состоянием окружающей среды. 2. Познакомить детей с условными обозначениями, используемыми на карте города (голубой – цвет водоемов, зеленый – цвет парков, скверов и т.п.). 3. Активизировать речь детей, желание и готовность высказаться, формулировать выводы, аргументировать их, поддержать беседу по заданной теме. 4. Развивать умение ориентироваться на плоскости, конструировать контурное изображение по точкам координатной сетки. 5. Развивать творчество детей, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. | Непосредственная образовательная деятельность «Как помочь природе в городе». | <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемы: «Кто может жить в городе?» (птицы). • Подведение детей к формулированию вывода: животным в городе нужно помогать. • Игра по типу «Поймай бабочку» («Цветные квадраты»): поиск по пространственным характеристикам квадратов зеленого и синего цвета, соотнесение их с условными обозначениями на условной карте города. • Рассматривание карты города: где приятнее гулять, места наиболее красивые для отдыха. • Рассматривание иллюстраций: правила отдыха людей на природе (что хорошо, что плохо). • Вышивание по типу графического диктанта условных обозначений «хорошо – «+», «плохо – «-» («Шнур-затейник»). • Конструирование кормушек разного вида по точкам координатной сетки («Геоконт»). • Подарок природе: конструирование предметных изображений (игры по выбору детей). |
| декабрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать представления детей о зимних явлениях природы (метель, вьюга, снегопад, иней), особенностях зимней погоды (холод, заморозки, сильные ветра) и зимних месяцах. 2. Развивать у детей умение рисовать контурные изображения по точкам координатной сетки. 3. Обогащать словарный запас (явления природы), развивать умение передавать в речи увиденное. | Творческая гостиная «Волшебница Зима» (совместная деятельность педагога, детей и родителей). | <ul style="list-style-type: none"> • Компьютерная презентация « Природа зимой». • Игра «Трик –трак, это не так (это так)! А как?» (явления природы). • Игра «Что перепутал художник?» • Рисование по точкам координатной сетки снежинки («Геовизор»), дорисовывание, расрашивание. • Рассматривание репродукций картин Э. Грабарь «Иней. Восход солнца», «Иней. Солнце поднимается». |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>4. Развивать творческие способности в изобразительной деятельности, умение работать в команде, добиваться общего результата.</p> <p>5. Развивать умение видеть красоту зимней природы, переданную в картинах, фотографиях, музыке, стихотворениях, формировать эстетический вкус.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> ● Чтение стихов о зиме. ● Прослушивание музыки: какая музыка подходит зиме, какая музыка передает зимнее настроение. ● Рисование зимнего настроения (игры по выбору детей). ● Рассматривание альбома «Три белых коня: декабрь, январь, февраль». ● Коллективное изготовление газеты «Зима в картинках и историях». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <p>1. Обогащать представления детей о традициях празднования Нового Года в нашей стране.</p> <p>2. Развивать у детей умение рисовать по точкам координатной сетки, ориентироваться на плоскости, анализировать структуру фигур, развивать исследовательские навыки, умение выделять основание для классификации.</p> <p>3. Развивать у детей умение свободно беседовать со взрослым, доказывать и объяснять свою точку зрения, составлять связные рассказы.</p> <p>4. Стимулировать творческие проявления детей в изобразительной и речевой деятельности.</p> <p>5. Формировать положительное отношение к семейным и общественным праздникам, создавать радостную атмосферу предвкушения праздника, приобщать детей к мировой музыкальной культуре.</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Новогодняя елка».</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Презентация «Новогодние традиции». ● Беседа с детьми по презентации: Кто дарит подарки? Кто приходит вместе с Дедом Морозом? Какие подарки получают дети? Какие карнавальные костюмы одеваются? Что делают на улице в новогоднюю ночь? ● Рисование по точкам координатной сетки главного символа Нового года – елки («Геовизор»), дорисовывание, раскрашивание. ● Украшение нарисованной елки игрушками – поиск фигур по пространственным характеристикам и структуре («Логоформочки 5»), придумывание образных сравнений, обведение, раскрашивание. ● Рассматривание, ощупывание самодельных елочных игрушек: из соломы, ваты, на основе пустого яйца. ● Рассматривание, ощупывание фабричных елочных игрушек: стеклянных, пластмассовых, картонных, из фольги. ● Игра «Угадай по звуку, из чего сделана игрушка?»: за ширмой раздаются шуршание бумаги, фольги; стук по стеклу, по пластмассе, по пустому яйцу. ● Слушание отрывка из балета «Щелкунчик» музыка П.Чайковского. ● Творческое конструирование елочной игрушки (игры |

| | | | |
|--------|---|---|---|
| | | | <p>по выбору детей).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Рассказывание по сконструированному изображению. |
| январь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять и обогащать представления детей о книгах и бережном отношении к ним. 2. Развивать умение конструировать буквы по образцу и составлять из них слово. 3. Совершенствовать диалогическую и монологическую речь детей, умение высказывать предположения, обогащать словарь (библиотекарь, папирус, береста, перо, свиток и т.д.). 4. Активизировать творческие проявления детей, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 5. Воспитывать у детей интерес и любовь к книге как к источнику знаний. | Игра-викторина «Книга – источник знаний». | <ul style="list-style-type: none"> • Прием неожиданного появления Незнайки из макета книги. • Высказывание предположений: как / с помощью чего узнать все обо всем? • Проверка детских предположений: составление слова книга («Конструктор букв»). • Творческое конструирование: герои любимых книг (игры по выбору детей). • Игра «Узнай и расскажи» (о знакомой книге по плану: Кто автор? Кто художник? О чем книга? • Игра в библиотеку: все дети «читатели», один - «библиотекарь», между ними разворачивается диалог, «библиотекарь» не только выдает книги, но и советует, объясняет. • Презентация «Краткая история письменности». • Составление новых слов: папирус, свиток и т.д. («Теремки Воскобовича»). • Игра «Книжкина больница»: подклеивание порванных книжек. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о былине как жанре литературы, о героическом прошлом Древней Руси, о богатырях - защитниках русской земли. 2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, конструировать предметное изображение из всех частей игры. 3. Обогащать словарный запас детей (за счет | Игра - занятие «Былинные богатыри». | <ul style="list-style-type: none"> • Составление слова «былина» («Конструктор букв»). • Игра «Какое слово спряталось в названии «былина». • Беседа о значении слова «былина». • Игра «Что вы себе представляете, когда слышите слово «богатырь». • Чтение отрывков из былины «Илья Муромец и Соловей разбойник». • Конструирование из всех частей игры изображения «богатырь» («Чудо-крестики 2»). • Рассматривание картины В.М. Васнецова |

| | | | |
|---------|---|---|---|
| | <p>названий элементов обмундирования - кольчуга, шлем, меч, щит), высказывать ассоциации.</p> <p>4. Развивать у детей музыкальную отзывчивость, воспитывать желание быть похожими на былинных героев.</p> <p>5. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности.</p> | | <p>«Богатыри».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Слушание песни «Богатырская сила», музыка А. Пахмутовой, слова Н. Добронравова. • Творческое конструирование: иллюстрации к песне «Богатырская сила». • Игровое упражнение «Мы солдаты» - перестроения, повороты, марш. |
| февраль | <p>I</p> <p>1. Обогащать представления детей о родном городе, его символах и некоторых достопримечательностях.</p> <p>2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу, составлять из них слово, конструировать силуэт архитектурного сооружения с картинки, выбирать фигуры по признакам, составлять целое из заданного количества частей.</p> <p>3. Активизировать словарь по теме «Наш город», совершенствовать фонематическую сторону речи, автоматизировать звук «Р», развивать умение осуществлять звуко-буквенный анализ слов, составлять связные рассказы по плану и с использованием мнемотаблицы.</p> <p>4. Формировать навыки сотрудничества, взаимопонимания, умение договариваться при решении поставленных задач, добиваться общего результата, воспитывать любовь к родному городу.</p> | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Прогулка по нашему городу».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Воображаемая прогулка по городу с использованием карты города. • Беседа о городе: Как называется наш город? Почему так? Кто основал город? Как называют людей, живущих в Санкт-Петербурге? и т.д. • Составление слова, обозначающего главный символ города «герб» и рассматривание иллюстрации. • Составление звуковой схемы слова «герб», характеристика звука «Р» с помощью символов. • Отгадывание загадки об Адмиралтействе, рассматривание иллюстрации. • Игра «Какое слово «спряталось в названии Адмиралтейство»». • Звуко-слоговой анализ слов «Адмиралтейство», «Арка». • - Конструирование силуэта Адмиралтейства (детали игр «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик» используются нецветной стороной вверх). • Игра «Найди спрятавшиеся буквы»: на игровом поле написано название главной улицы Санкт-Петербурга с пропущенными буквами, буквы спрятаны за разнообразными фигурами, дети находят фигуры по признакам и составляют их из заданного количества частей (пособия «Прозрачные буквы», «Кармашки», игра «Прозрачный квадрат»). • Рассказ о Невском проспекте с помощью |

| | | | |
|------|---|---|---|
| | | | <p>мнемотаблицы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чтение стихотворений о городе (П. Кусков, Н. Нищева, Н. Голь). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять представления детей о домашних животных. 2. Развивать у детей умения конструировать предметные изображения по точкам координатной сетки и силуэтным схемам, складывать фигуру заданного цвета и формы путем перемещения частей игры в пространстве. 3. Активизировать связную речь и словарь детей по теме «Домашние животные», развивать умение употреблять в речи пространственные предлоги (на, под, за, около, перед), употреблять в речи существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами (-онок-, -енок-, -ат-, -ят-). 1. Развивать у детей коммуникативные умения и навыки, любознательность, прививать любовь к природе. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Домашние животные зимой».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игровой момент: конструирование по точкам координатной сетки изображения таинственной гостьи (кошечка, «Геоконт»). • Складывание фигуры заданного цвета и формы – «сундучка», в котором гостья – кошечка принесла с собой игры, загадки, сюрпризы («Четырехцветный квадрат Воскобовича»). • Игра со звуками «Р» и «РЬ» - артикуляционная гимнастика. • Отгадывание загадок о домашних животных. • Конструирование отгадок – изображений домашних животных по силуэтному образцу (например, собака – «Чудо-крестики 2» и т.д.). • Игры с мячом: «Назови детенышей домашних животных», «Кто где живет». • Словесные игры: «Какая кошечка» (подбор определений), «Где кошечка» (использование предлогов), «Кого не стало», «Подскажи словечко» (окончание предложения). • Картинки из сундучка – составление описательных рассказов о домашних животных с использованием мнемотаблицы. • Сюрприз от кошечки – раскраски с домашними животными. |
| март | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Раскрыть детям многогранный образ матери, воспитывать любовь и заботливое отношение к ней, обогащать представления о празднике 8 марта. | <p>Совместная игровая деятельность «Поговорим о маме».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Составление самого «доброе», «теплое», «любящее» слова – мама («Конструктор букв»). • Рассуждение: почему «мама» – самое «доброе», «теплое», «любящее» слово. • Чтение стихотворения А. Плещеева «Кто вас, детки, |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу, составлять из них слово, выбирать фигуры по признакам и определенным образом располагать их на плоскости.</p> <p>3. Развивать у детей умения рассуждать, подбирать эпитеты, вести координированный диалог со взрослым и сверстниками, развивать интонационную выразительность речи.</p> <p>4. Развивать творческие умения детей – составлять предметные изображения по собственному замыслу, дорисовывать и раскрашивать.</p> | | <p>крепко любит...».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Составление изображения сердца: дети выбирают фигуры по признакам и определенным способом располагают на плоскости («Прозрачный квадрат»). • Игра с сердечком: «Хорошие слова о маме». • Чтение детьми любимых стихотворений о маме, бабушке, празднике 8 марта. • Рассказы детей: «Какие у мамы заботы?», «Как заботятся о маме, бабушке?», «Мамина профессия». • Исполнение песни о маме. • Творческое конструирование цветов для мамы (игры по выбору детей). • Обведение изображения на листе бумаги, раскрашивание, дорисовывание, оформление поздравительной открытки для мамы к 8 марта. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <p>1. Обобщить и уточнить представления детей о сезонных явлениях в природе, о звуках окружающего мира, связанных с весной.</p> <p>2. Развивать у детей умения конструировать предметные изображения по точкам координатной сетки и типу графического диктанта, выбирать фигуры по признакам, работать с линией симметрии.</p> <p>3. Активизировать и расширять словарь детей, развивать связную описательную речь, совершенствовать грамматический строй речи, развивать умения словообразования и словоизменения (образование причастий от глаголов с суффиксами -ущ-, -ющ-, -ащ-, -ящ).</p> <p>4. Развивать эмоциональную отзывчивость, умение ритмично и выразительно двигаться в соответствии с музыкальным образом,</p> | <p>Музыкально-игровой досуг «Веснянка».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Отгадывание «звуковых» загадок: о чем рассказывают звуки окружающего мира (аудиозапись щебета птиц, капли, журчание воды и т.д.). • Творческое конструирование госты мероприятия - Весны (игры по выбору детей). • Рассказывание по сконструированному изображению. • Сюрпризный момент – появление Весны. • Игры с Весной: хоровод / «Любопытная Варвара». • Конструирование по точкам координатной сетки символа весны - «солнышка» («Геоконт»). • Игра «Отгадай, какое настроение у солнышка» (показ картинок с изображением разных эмоций). • Вышивание по типу графического диктанта сосулук («Шнур-затейник»). • Исполнение песни «Звонко капаят капли», логоритмическое упражнение «Сосульки». |

| | | | |
|--------|--|--|---|
| | создавать условия для удовлетворения от совместной музыкально-игровой деятельности. | | <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Знатоки»: 1. образование новых слов (например, капель, подснежник и т.д.). 2. образование причастий от глаголов (например, журчит – журчащий и др.). • Игра «Спрятавшиеся буквы»: дети отыскивают по признакам фигуры, за которыми спрятались буквы, составляют слово «цветы» («Прозрачный квадрат»). • «Заколдованные» цветы: на игровом поле располагаются схемы, на которых изображены половинки цветов, дети достраивают его по линии симметрии («Чудо-крестики 2», «Чудо-соты»). • Вручение весенних подарков. |
| апрель | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с русской народной сказкой «Гуси-лебеди», подвести к пониманию заложенного в ней смысла. 2. Развивать у детей умения определять и анализировать структуру фигур, ориентироваться на плоскости с помощью графического диктанта, конструировать буквы по образцу и трансформировать их с учетом заданных условий. 3. Активизировать речь детей, развивать умение подбирать антонимы, предлагать решение проблемной ситуации, составлять слова на заданную букву, развивать тактильные ощущения. 4. Развивать творческое воображение, умение видеть в абстрактных узорах предметы окружающего мира, воспитывать чувство ответственности, сопереживания, готовности прийти на помощь. | Совместная игровая деятельность «Путешествие в сказку «Гуси – лебеди». | <ul style="list-style-type: none"> • Введение детей в сказку: «Жили – были...» («театр на фланелеграфе). • Игра с мячом «Скажи наоборот»: подбор антонимов. • Решение проблемной ситуации: Что делать? Где искать братца?: дети предлагают варианты решения. • Игра с печкой «Угадай на ощупь»: дети на ощупь определяют, какие фигуры «испеклись» в печке, рисуют их на песке / крупе (детали игры «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты», «Чудо-крестики 3»). • Игры с речкой: «На что похоже»: дети вышивают абстрактные узоры по типу графического диктанта, подбирают образные сравнения («Шнур-затейник»). • Решение задач, поставленных Бабой–Ягой: превратить букву «У» в буквы «Р», «Е», «З», превратить букву «А» в букву «К», поменяв местами два элемента, превратить букву «М» в букву «Ш»: дети конструируют буквы по образцу, трансформируют их с учетом заданных условий. • Игры по выбору детей: «Логомозика», «Перекрестки», «Вершки-Корешки», «Крестики-нолики» («Логоформочки 5»). |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять и обогащать представления детей о весне и сезонных изменениях в природе. 2. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, вышивать по типу графического диктанта. 3. Активизировать речь детей, умение рассуждать, осуществлять звуковой анализ слов, правильно употреблять пространственные предлоги в речи, составлять и читать небольшие слова, составлять связные описательные рассказы. 4. Активизировать творческое воображение детей, умение конструировать сюжетные картинки по собственному замыслу. 5. Развивать умение работать в команде, добиваться общего результата, проявлять смекалку и сообразительность, воспитывать бережное отношение к птицам. | <p>Совместная игровая деятельность «Загадки ворона Метра».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Ребус: дети определяют первые звуки изображенных на картинках предметов и составляют из них имя сегодняшнего гостя. (Метр, Ворон Метр). • Ворон Метр приготовил загадки, вопросы, ребусы, задачи. • Использование компьютерных презентаций. • Игра по типу «Поймай бабочку»: дети по пространственным характеристикам находят квадрат определенного цвета, соотносят его с признаками весны (например, желтый – ярче и теплее светит солнце, белый – день становится длиннее и т.д.). • Составление слова, обозначающего вестников весны – «птица» («Теремки Воскобовича»): командное соревнование. • Беседа о перелетных птицах. • Игра «Вставь пропущенное слово в предложение»: грачи ___ дереве, грачи летают ___ гнездами, грач ___ деревом. • Вышивание по типу графического диктанта пропущенных предлогов «на», «над», «под» («Шнурзатейник»). • Игра «Исправить ошибки в предложении»: грачи летают под полем и др. • Игра «Прочти слово по большим буквам»: мАрнИкдвоСыяТх – АИСТ («Конструктор букв», пособие «Прозрачные буквы»). • Игра «Найди слово среди букв»: КЧАВГУСЬТМУКФ – гусь (пособие «Прозрачные буквы»). • - Творческое конструирование «Что мне больше всего нравится весной» (игры по выбору детей). • Рассказывание по сконструированным изображениям. |
|--|---|--|--|

| | | | |
|-----|--|---|---|
| май | <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять и обогащать представления детей о насекомых, их отличительных признаках, особенностях облика и образа жизни. 2. Развивать у детей умение составлять цифры по условной модели, ориентироваться на плоскости, конструировать контурное изображение по точкам координатной сетки. 3. Активизировать речь детей, рассуждать, следить за развитием сюжета, отвечать на вопросы по содержанию текста, связно пересказывать понравившиеся фрагменты рассказа, составлять загадки, используя мнемотаблицы. 4. Создавать условия для проявления детьми самостоятельности, творчества в изобразительной и речевой деятельности. | Совместная игровая деятельность «О шестиногих». | <ul style="list-style-type: none"> • Компьютерная презентация «Насекомые». • Чтение отрывка из рассказа В. Драгунского «Он живой и светится». • Беседа по тексту. • Разгадывание загадок о насекомых. • Рассматривание картинок. • Конструирование «говорящей» цифры - 6, которая рассказывает об отличительном признаке всех насекомых («Волшебная восьмерка»). • «Цветные загадки»: дети по пространственным ориентировкам находят квадраты определенного цвета, называют насекомых такого цвета, рассуждают, для чего им такая окраска (пособие «Цветные квадраты»). • Конструирование по точкам координатной сетки «Паук в паутине» («Геоконт»). • Самостоятельное составление загадок с использованием мнемотаблицы. • Конструирование отгадок к загадкам, обведение, дорисовывание, раскрашивание (игры по выбору детей). • Оформление книжки с картинками «О шестиногах». |
|-----|--|---|---|

ОЗНАКОМЛЕНИЕ ДЕТЕЙ С РУССКИМИ НАРОДНЫМИ ПРАЗДНИКАМИ И ТРАДИЦИЯМИ ПОСРЕДСТВОМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА

Возрастная группа: старший дошкольный возраст

Цель: приобщение детей к истокам русской национальной культуры.

Задачи:

1. Формировать у детей представления о русских народных праздниках, традициях и их особенностях.
2. Развивать у детей познавательные умения.
3. Активизировать речь детей.
4. Стимулировать проявление творческих способностей.
5. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности и удовлетворения потребности в двигательной активности.

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|--|--|---|
| октябрь | I | Совместная игровая деятельность «Савватий пчельник - медовая лакомка». | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа с детьми о покровителе пчел и пчеловодства Савватее, народных приметах и традициях. • Конструирование даты (10 октября) праздника Савватия-пчельника по цветовой модели («Волшебная восьмерка 2»). • Конструирование предметного изображения пчелы / медведя по силуэтной схеме («Чудо-соты»). • Дистраивание по линии вертикальной симметрии контурного изображения «бочонок с медом» («Геоконт»). |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление об особенностях праздника Савватия-пчельника: традициях, дате, приметах, связанных с ним. 2. Развивать у детей умение составлять двузначное число по условной цветовой модели, конструировать предметные изображения по силуэтной схеме, работать с линией симметрии. 3. Упражнять детей в связной речи, точном использовании слов и названий. 4. Подвести детей к пониманию необходимости беречь народные традиции. 5. Развивать моторику кисти и пальчиков. Совместная игровая деятельность «Загадки ворона Метра». | | |
| | II | Музыкальное развлечение «Осенняя ярмарка». | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по схеме героя осенней ярмарки – Петрушки («Чудо-крестики 2»). • Рисование «словесного» портрета Петрушки |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>к пониманию слов-обобщений.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Развивать умение ориентироваться на плоскости, конструировать фигуры по точкам координатной сетки, называть овощи и фрукты по цвету и форме. 3. Расширять и активизировать словарный запас детей, развивать умение образовывать существительные, с уменьшительно - ласкательными суффиксами, пользоваться описательными развернутыми высказываниями. 4. Развивать у детей ассоциативное восприятие, творческое воображение, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 5. Развивать внимание, память, мышление. | | <p>(описание настроения, что любит и умеет делать и т.д.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Уменьши название овощей и фруктов». • Отгадывание «цветных» загадок Петрушки: нахождение по типу игры «Поймай бабочку» квадрата определенного цвета, соотнесение его с цветом овощей и фруктов (пособие «Цветные квадраты»). • Отгадывание «фигурных» загадок Петрушки: конструирование фигур определенной формы по точкам координатной сетки и соотнесение их с формой овощей и фруктов («Геокоонт»). • Творческое конструирование «угощений» для осенней ярмарки (игры по выбору детей), рассказывание по сконструированным изображениям. • Использование песен, народных игр и музыки народной тематики. |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1.Формировать у детей представление о русских народных праздниках – Осенины и Покров, происхождении названий, связанных с ними особенностях и традициях. 2. Развивать у детей умение конструировать контурное изображение по точкам координатной сетки и трансформировать его, анализировать структуру составных фигур, находить между ними сходства и отличия. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность высказываться, рассуждать, подбирать эпитеты и образные сравнения, составлять небольшие описательные рассказы. 4. Активизировать творческое воображение детей, развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу и | <p>Праздник «Как мы встречали осенние праздники».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по точкам координатной сетки и трансформация контурных изображений осенних листьев (игра «Геокоонт»). • Подбор образных сравнений и эпитетов к форме и цвету осенних листьев. • Рассуждения над «говорящими» названиями праздников «Осенины» и «Покров». • Поиск составных фигур по входящим в их состав частям (игра «Логоформочки»). • Сравнение составных фигур (игра «Логоформочки» по цвету и форме). • Творческое конструирование (игры по выбору детей). • Исполнение песен, танцев на осеннюю тему, музыкальные игры. |

| | | | |
|--------|---|-------------------------------|--|
| | рассказывать о них. | | |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о народной вышивке, ее значении и особенностях. 2. Развивать умение конструировать предметное изображение по точкам координатной сетки, ориентироваться на плоскости по типу графического диктанта. 3. Активизировать речь детей, умение рассуждать, обогащать словарь детей новыми словами: «холст», «вышивка», «орнамент», «тамбурный шов» и т.д. 4. Вызвать интерес к народной вышивке, желание включиться в эту деятельность, тренировать мелкую моторику рук, координацию действий «глаз-рука». | Выставка «Бабушкин сундучок». | <ul style="list-style-type: none"> • Исполнение русской народной песни «Уж я сеяла ленок». • Беседа с детьми по мотивам песни о русской народной вышивке. • Конструирование по точкам координатной сетки изображения «сарафан» («Геокопт»). • Вышивание по образцу «тамбурный шов» («Шнурзатейник»). • Изготовление заготовок для вышивания: конструирование по собственному замыслу цветов (игры по выбору), обведение на листе бумаги, перенесение на ткань. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять и обогащать представления детей о домашних и диких животных, чертах характера, которые они могут олицетворять. 2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, составлять из них слово, работать в команде в условиях соревнования, добиваясь общего результата. 3. Активизировать речь детей, умение рассуждать, развивать образность и выразительность речи. 4. Стимулировать проявление творческих способностей, развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу, обводить и дорисовывать их. | Досуг «Потешки о животных». | <ul style="list-style-type: none"> • Составление в командах названий (из небольшого количества букв) домашних и диких животных, например, лиса, гуси, волк, конь и др. («Конструктор букв I»). • Рисование «словесного» животных (какие они по характеру, с какими чертами характера ассоциируются и почему). • Инсценировка народных потешек про животных с проигрыванием ролей и диалогов. • Иллюстрирование детьми любимых потешек: конструирование героя и сюжета (игры по выбору детей), обведение на листе бумаги, дорисовывание, раскрашивание. • Оформление коллективной книги с картинками «Потешки о животных». |

| | | | |
|---------|---|---|---|
| | <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять и обогащать представления детей о значении хлеба в жизни людей, некоторых особенностях его изготовления. 2. Развивать у детей умение конструировать фигуры и рисовать предметные изображения по точкам координатной сетки. 3. Развивать у детей умение рассуждать, делать выводы, доказывать свою точку зрения. 4. Развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу, воспитывать уважительное отношение к результатам человеческого труда. | <p>Праздник «Хлеб всему голова».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование букв, составление «вкусного», «важного», «ароматного» слова – «хлеб» («Конструктор букв 1»). • Рассуждение о том, почему хлеб – это слово, обозначающее что-то «важное», «вкусное» и «полезное». • Рассуждение с детьми над смыслом пословиц и поговорок о хлебе. • Отгадывание «фигурных» загадок о видах хлебобулочных изделий: конструирование по точкам координатной сетки фигур и соотнесение их с формой каравая, бубликов, сушек, пирогов и т.д. • Отгадывание загадки о мельнице, рисование «отгадки» по точкам координатной сетки («Геовизор»). • Включение детей в хороводные игры, исполнение песен, связанных с тематикой хлеба, хлебосольства, гостеприимства. • Конструирование необычных хлебобулочных изделий (игры по выбору детей). |
| декабрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления об особенностях русского быта и гостеприимства. 2. Развивать умение конструировать предметное изображение и буквы по образцу, достраивать предметные изображения по линии симметрии. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность рассказывать пословицы и поговорки, рассуждать над их значением, вдумываться в смысл сложных старинных слов. 4. Развивать у детей умение работать в команде, | <p>Музыкальное развлечение «В тереме расписном я живу, к себе в избу всех гостей я приглашу».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игра: «Какие слова «спрятались» в слове «гостеприимство». • Конструирование символа русского гостеприимства – «самовара» («Чудо-крестики»). • Игра: «Какие слова «спрятались» в названии «самовар». • Достраивание по линии симметрии предметных изображений, являющихся предметами русского быта, например, печь, веник, чугунок и т.д. («Геоконт»). • Беседа «О каких пословицах и поговорках напоминают предметы русского быта и гостеприимства». |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>добиваясь общего результата, поддерживать интерес к русским народным традициям и обычаям.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование букв и составление слова «ложка» («Конструктор букв 1»). • Игра: «Наделение ложки необычными функциями». • Знакомство с ложкой как музыкальным инструментом, включение детей в игру на ложках. • Включение детей в русские народные игры, использование русской народной музыки, включение детей в исполнение русской народной музыки. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление о сказках как величайшем богатстве русского народа. 2. Развивать у детей умение составлять предметные изображения по схеме, добиваясь полного соответствия с ней. 3. Развивать у детей умение слушать и рассказывать сказки, вдумываться в их смысл. 4. Поддерживать интерес детей к сказкам, старинной традиции зимних посиделок и играм. | <p>Литературный досуг «Эти мудрые русские сказки».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о том, что такое сказки, вечерние посиделки. • Народные игры, связанные с героями и сюжетами русских народных сказок. • Рассказывание русских народных сказок: дети вынимают из «сказочного мешочка» название той или иной сказки, которую рассказывает взрослый или кто-нибудь из детей. • Беседа по детским впечатлениям от сказок. • Конструирование детьми по ходу рассказывания сказок изображений сказочных героев, волшебных предметов и т.д. («Чудо-крестики 2,3», «Чудо-соты» и т.д.). |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умение пересказывать русские народные сказки. 2. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по образцу, точкам координатной сетки и путем перемещения частей игры в пространстве. 3. Развивать у детей умение замечать ошибки, допущенные игровым персонажем, и исправлять их, поддерживать положительный эмоциональный фон. 4. Активизировать речь детей, готовность и | <p>Совместная игровая деятельность «Как Галчонок Каррчик рассказывал сказку «Репка»».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Рассказывание от лица Галчонка Каррчика сказки «Репка». • Прием специально заведенной ошибки: посадил дед морковку ... • Исправление детьми ошибки игрового персонажа: конструирование по словесному образцу предметного изображения «Репка» («Чудо-цветик»). • Прием специально заведенной ошибки: позвал дед шляпку ... • Исправление детьми ошибки игрового персонажа: конструирование по силуэтному образцу изображения бабки («Фонарики»). |

| | | | |
|---------------|--|---|---|
| | <p>желание пересказывать сказки и домысливать развитие сказочного сюжета.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Прием специально заведенной ошибки: позвала бабка злючку ... • Исправление детьми ошибки игрового персонажа: конструирование по схеме изображение внучки («Чудо-крестики 2»). • Прием специально заведенной ошибки: позвала внучка тучку ... • Исправление детьми ошибки игрового персонажа: конструирование по образцу изображения Жучки («Чудо-крестики 2»). • Прием специально заведенной ошибки: позвала Жучка мышку ... • Исправление детьми ошибки игрового персонажа: конструирование по точкам координатной сетки изображения кошки («Геокоонт»). • Прием специально заведенной ошибки: позвала кошка пышку ... • Исправление детьми ошибки игрового персонажа: складывание фигуры мышка путем перемещения частей игры в пространстве («Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Пересказывание детьми сказки и домысливание развития сказочного сюжета. |
| <p>январь</p> | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать и уточнять представления детей о празднике Рождества Христова: символах, происхождении названия, дате, и традициях, поддерживать интерес к русским народным праздникам. 2. Развивать умение составлять буквы и складывать из них слова, конструировать предметные изображения по частичному словесному образцу взрослого. | <p>Праздник «Как мы встречали Рождество».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Исполнение русских народных песен, закличек, игра на музыкальных инструментах. • Конструирование по образцу букв, составление слова «рождество» в совместной деятельности («Конструктор букв 1»). • Прием «говорящих названий»: о чем рассказывает название праздника «Рождество». • Составление по цветовой модели даты празднования Рождества (цифра 7, «Волшебная восьмерка 1/2»). • Составление рождественской звезды по частичному |

| | | | |
|---------|--|--|--|
| | <p>3. Активизировать речь детей, желание высказывать предположения, рассуждать, составлять описание связные высказывания.</p> <p>4. Развивать у детей творческое воображение, умение составлять предметные изображения по собственному замыслу.</p> <p>5. Развивать у детей умение работать в команде, добиваться общего результата.</p> | | <p>словесному образцу взрослого («Чудо-цветик»).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование предметного изображения ангела по силуэтной схеме («Чудо-соты»). • Включение детей в подвижные народные игры. • Инсценировка рождественских колядок с заличками, песнями и стихами. • Творческое конструирование угощений для колядующих (икры по выбору детей). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <p>1. Уточнять и обогащать представления детей о русской народной сказке, поддерживать интерес к ней, развивать умение придумывать сказки.</p> <p>2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, составлять из них слово, конструировать предметные изображения по собственному замыслу.</p> <p>3. Развивать связную речь, активизировать словарный запас детей, умение использовать традиционные сказочные обороты, пересказывать сказку.</p> <p>1. Развивать умение работать в команде, согласованно, добиваться общего результата.</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Как мы сочиняли сказку».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование букв и составление из них «интересного», «волшебного», «доброего» слова - сказка («Конструктор букв 1»). • Предложение детям сочинить свою сказку. • Вышивание буквы «Ж» и отгадывание с ее помощью главного героя сказки (Пчелка Жужа), описание ее характера («Шнур-затейник»). • Придумывание зачина сказки: творческое конструирование цветов (из игр по выбору), с которых Пчелка собирала мед. • Придумывание кульминации сказки: наделение сказочного героя необычными характеристиками (что произошло с Пчелкой, когда она села на самый красивый цветок). • Придумывание развязки сказочного сюжета: конструирование (игры по выбору детей) волшебного предмета, избавившего героя сказки от магических чар. • Запись сказки в ходе пересказывания ее детьми. |
| февраль | <p style="text-align: center;">I</p> <p>1. Уточнить и обогащать представления детей о сезонных изменениях, связанных с зимой.</p> <p>2. Развивать у детей умение достраивать изображение по линии симметрии, составлять</p> | <p>Музыкально-игровой досуг «Зимние посиделки».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование «холодного», «снежного», «белого», слова - «зима» («Конструктор букв»). • Рассуждение: почему зима – это «холодное», «снежное», «белое» слово. • Игра «Что хорошего и что плохого в зиме»: дети |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <p>целое заданной формы и из заданного количества частей, конструировать предметно изображение по точкам координатной сетки.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Активизировать речь детей, умение доказывать точку зрения, рассуждать, фантазировать в речевом плане. 4. Создавать условия для проявления творчества детей в речевой и изобразительной деятельности. 5. Поддерживать у детей интерес к русским народным песням и играм. | | <p>доказывают, почему зима – это хорошо или плохо.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по линии симметрии «зимних узоров» («Шнур-затейник»). • Составление волшебного ледового катка заданной формы разными способами («Прозрачный квадрат»). • Конструирование по точкам координатной сетки изображения «снежинка» («Геоконт»). • Перенесение на лист бумаги изображения снежинки («Геовизор»), дорисовывание и раскрашивание. • Игра – фантазирование: «Надели снежинку волшебными свойствами». • Песня «Ой мороз-мороз». • Русские народные игры «Попади в снеговика», «Горшок». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления об особенностях русского народного праздника «Масленица»: символах, происхождении названия и традициях, связанных с ним. 2. Развивать у детей умения конструировать предметные изображения по точкам координатной сетки, рисовать фигуры одинаковой формы разного размера, конструировать цифры по условной модели и трансформировать их с учетом заданных условий. 3. Активизировать речь детей, развивать умение высказывать предположения, рассуждать, пользоваться развернутыми связными высказываниями. 4. Создавать условия для коллективного творчества детей. 5. Развивать у детей умение работать вместе, | <p>Праздник «Как мы праздновали Масленицу».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по точкам координатной сетки изображения солнца – символа весеннего праздника Масленицы («Геоконт»). • Рассуждение: какое слово «спряталось» в названии праздника Масленица и почему? • Самостоятельное рисование по точкам координатной сетки фигур одинаковой формы разного размера – любимого масленичного угощения («Геовизор»), дорисовывание начинок к блинам. • Конструирование цифр (1-7), обозначающих дни масленичной недели («Волшебная восьмерка» / «Прозрачная цифра»). • Рассказ воспитателя о названии и значении каждого дня масленичной недели. • Коллективное конструирование сюжетной картинки «Чучело и костёр» (игры по выбору детей). • Русская народная игра «Гори-гори ясно». |

| | | | |
|------|---|---|---|
| | сообща, решать творческие задачи, поддерживать интерес к русским народным традициям. | | |
| март | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о празднике солнечного равноденствия: происхождении названия, дате, атрибутах и традициях. 2. Развивать умение конструировать цифры по условной цветной модели, ориентироваться в дробных величинах, конструировать предметные изображения по силуэтной схеме. 3. Активизировать желание детей высказать предположения, размышлять, составлять небольшие связные рассказы по сконструированным изображениям, тренировать навыки чистого звукопроизношения. 4. Удовлетворять потребность детей в двигательной активности, поддерживать интерес к русским народным праздникам и традициям. | Как мы встречали праздник «солнечного равноденствия». | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа с детьми о празднике солнечного равноденствия. • Рассуждение: какие слова «спрятались» в названии праздника «равноденствие», что это значит. • Составление даты праздника по наличию игровых элементов – двухзначного числа 22 («Волшебная восьмерка»). • Выбор частей игры по их количественному значению, например три однодольки из десяти и одну трёхдолька («Чудо-цветик»). • Конструирование из выбранных частей предметного изображения по силуэтному образцу – птицы, вестницы весны («Чудо-цветик»). • Загадки о птицах, звукоподражание, чистоговорки. • Пальчиковая игра «Птичье гнездо». • Подвижная игра «Цапля». • Конструирование по силуэтной схеме предметного изображения, связанного с традициями празднования Дня солнечного равноденствия - медведя («Чудо соты»). • Творческое конструирование «Угощение для медведя» (игры по выбору детей). • Рассказывание по сконструированному изображению. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление о значении русской народной куклы и русском национальном костюме. 2. Развивать у детей умения ориентироваться в | Совместная игровая деятельность «Кукла из бабушкиного сундука». | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по точкам координатной сетки изображения сундука («Геокопт»). • Придумывание и вышивание узоров для украшения старинного сундука («Шнур-затейник»). • Сюрпризный момент: появление из сундука букв, из |

| | | | |
|--------|--|---|---|
| | <p>системе координат и на плоскости, конструировать буквы по образцу и составлять из них слово.</p> <ol style="list-style-type: none"> Развивать у детей умение вести беседу со взрослым, свободно высказываться и рассуждать, читать небольшие слова. Создавать условия для развития творчества детей, переноса освоенных представлений в изобразительную деятельность. Развивать умение договариваться друг с другом в ходе совместной деятельности, создавать условия для эмоциональной раскрепощенности детей. | | <p>которых дети составляют слово, обозначающее того, кто «спрятался» в старинном бабушкином сундуке («Конструктор букв»).</p> <ul style="list-style-type: none"> Рассказ воспитателя о значении куклы, особенностях русского традиционного костюма. Творческое конструирование куклы («Чудо – соты»). Обведение изображения куклы на листе бумаги, «одевание» куклы в русский национальный костюм – дорисовывание и раскрашивание. Русская народная игра «Заплетись поясок». |
| апрель | <p>I</p> <ol style="list-style-type: none"> Формировать у детей представления о празднике Вербного воскресенья, его символе, происхождении названия и некоторых традициях. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, цифры по условной модели, рисовать предметное изображение по точкам координатной сетки. Активизировать диалогическую речь детей, поддерживать готовность и желание высказываться, рассуждать. Развивать коммуникативные умения детей в совместной деятельности, поддерживать интерес к различным образцам народного творчества – играм, песням. | Музыкально-игровой досуг «Вербное воскресенье». | <ul style="list-style-type: none"> Составление названия дерева, которое встречается в названии одного весеннего праздника – «верба» («Конструктор букв»). Русская народная игра «Верба - вербовка». Конструирование цифры, обозначающей «вербный» день недели («Прозрачная цифра» / «Волшебная восьмерка»). Беседа с детьми о празднике Вербного воскресенья. Исполнение песни «Солнышко». Русская народная игра «Заря-зарница». Рисование по точкам координатной сетки контура вазы («Геовизор»). Дорисовывание изображения вазы веточками вербы, раскрашивание. |
| | <p>II</p> <ol style="list-style-type: none"> Формировать детей представления о некоторых особенностях праздника Пасхи: | Праздник «Пасха». | <ul style="list-style-type: none"> Составление названия праздника «Пасха» («Конструктор букв»). Высказывание детьми предположений: какой «говорящий» предмет рассказывает о том, что Пасха |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| | <p>символе, атрибутах и традициях, связанных с ним.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, достраивать предметное изображение по линии симметрии, ориентироваться на плоскости. 3. Активизировать речь детей, готовность и желание высказывать предположения, рассуждать, читать небольшие слова. 4. Воспитывать у детей бережное отношение к традициям русского народа, развивать чувство сопричастности к всенародным праздникам. | | <p>– это церковный праздник?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проверка детских предположений: достраивание по линии симметрии изображения «колокола» («Геоконт»). • Прослушивание пасхального колокольного звона. • Игра «Отгадай на ощупь и назови пасхальные предметы». • Придумывание и вышивание узора для пасхального яйца («Шнур-затейник»). • Русские народные игры «Карусель», «Катание яиц с горки». |
| май | <p>I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать представления детей о русских народных музыкальных инструментах, образе жизни русского народа. 2. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по точкам координатной сетки, по типу графического диктанта и словесной модели. 3. Развивать связную речь детей, ее образность, выразительность, обогащать словарь детей названиями музыкальных инструментов. 4. Способствовать проявлению детского творчества в речевой деятельности и плоскостном конструировании. 5. Развивать интерес к фольклору через народные игры, хороводы, частушки. | Музыкально-игровой досуг «Весёлые посиделки». | <ul style="list-style-type: none"> • Загадки о русских народных музыкальных инструментах (балалайка, рожок, гармонь и т.д.). • Конструирование отгадок – изображений музыкальных инструментов (например, балалайка - «Геоконт», рожок - «Прозрачный квадрат», гармонь – «Шнур-затейник»). • Конструирование волшебной палочки (игры по выбору детей) и придумывание волшебного заклинания, чтобы оживить русские народные музыкальные инструменты. • Прием оживления: русские музыкальные инструменты рассказывают о себе. • Игра на русских народных музыкальных инструментах, исполнение частушек. • Исполнение песни «Калинка». • Танец «Кадриль». • Хоровод «На горе – то калина». |
| | <p>II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать представления о весенних праздниках русского народа, их традициях и символах. | Праздник «Русской берёзки». | <ul style="list-style-type: none"> • «Цветная» загадка: дети по пространственным характеристикам находят белый квадрат и соотносят его с названием дерева «береза». • Составление названия главного символа праздника – |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>2. Развивать у детей умение составлять небольшие слова, ориентироваться на плоскости, конструировать изображения с помощью графического диктанта.</p> <p>3. Активизировать речевую деятельность детей, умение рассуждать, подбирать эпитеты, тренировать навыки словообразования.</p> <p>4. Способствовать проявлению творчества детей в конструировании и речевой деятельности.</p> <p>5. Воспитывать любовь к родной природе, приобщать к музыкальной культуре русского народа на примере русских народных песен и хороводов.</p> | | <p>«берёза» в командах наперегонки («Теремки Воскобовича»).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Словесные игры: «Какими красивыми словами можно рассказать о березе» (подбор эпитетов), «Как ласково можно назвать березу» (использование уменьшительно-ласкательных суффиксов). • Рассуждение: почему белая березка так любима русским народом? • Рассказ педагога о Празднике русской березки. • Вышивание ленточки для загадывания желаний у русской березки («Шнур-затейник»). • Творческое конструирование – загадывание желаний у русской березки (игры по выбору детей). • Хороводные игры. |
|--|--|--|---|

ОЗНАКОМЛЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИКОЙ ПОСРЕДСТВОМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА

Возрастная группа: подготовительная к школе группа.

Цель работы: воспитание интереса к занимательной математике.

Задачи:

1. Формировать у детей элементарные математические представления.
2. Развивать у детей универсальные познавательные умения и познавательные процессы.
3. Активизировать речь детей.
4. Стимулировать проявление творческих способностей детей.
5. Формировать у детей готовность к совместной деятельности со сверстниками

Интегрируемые образовательные области: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|--------|---|--|
| октябрь | I | Совместная игровая деятельность «Путешествие с Винни Пухом». | <ul style="list-style-type: none"> • Игровой прием: письмо от Винни, путешествие по следам. • Логические задачи (типа: в лесу растёт дерево). На нём 6 веток. На ветках сидят 5 воробьёв. (Сколько веток на дереве?). • Порядковый счёт в обратном порядке от 10 до 1. • Конструирование домов по точкам координатной сетки («Геоконт»). • Ориентировка по плану в группе. • Рисование круга по точкам координатной сетки («Геоконт») и дорисование его до «Винни – пуха» (по способу кляксографии). |
| | II | | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>пространстве, по силуэтной схеме и точкам координатной сетки с учетом заданных условий, считать в обратном порядке, соотносить предметы по цвету, ориентироваться на плоскости.</p> <p>3. Развивать у детей умение составлять слова из заданного количества букв, связные рассказы на заданную тему, осуществлять звуковой анализа слова, выразительно читать стихи.</p> <p>4. Активизировать творческие способности детей в придумывании рассказа и складывании фигуры на заданную тему.</p> <p>5. Развивать у детей умение действовать вместе с одной целью.</p> | | <p>четырёхцветный)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Счёт стартовых ступеней космического корабля от 10 до 1, десятками от 10 до 100. • Составление рассказа о космосе. • Музыкальное сопровождение. • Чтение стихов о природе («Планета природы»). • Силуэтное конструирование изображения бабочки («Чудо соты» / « Чудо - крестики 2, 3»). • Отгадывание загадок, на какой цветок по цвету сядет бабочка, где располагается цветок («Планета природы»). • Отгадывание загадки, в какой игре зашифровано геометрическое название планеты? («Геоконт», «Планета Гео»). • Конструирование геометрических фигур разной формы и размера («Планета Гео», «Геоконт»). • Составление слова из заданного количества букв, определение места нахождения заданных звуков («Конструктор букв», «Планета букв»). • Составление летающего аппарата по собственному замыслу («Квадрат Воскобовича», двухцветный, «Квадрат Воскобовича», черырехцветный). |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <p>1. Познакомить детей с качествами и свойствами предметов, уточнять представления о количестве, счете о величине.</p> <p>2. Развивать у детей умение рисовать по точкам координатной сетки, составлять цифру путем наложения игровых элементов друг на друга, измерять предметы с помощью условной мерки, ориентироваться на плоскости и в пространстве.</p> <p>3. Развивать у детей умение составлять описательные рассказы, активизировать</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Волшебная пуговица».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игра: найти дорожку, которая соответствует длине трёх кубиков определённого цвета. • Загадка про пуговицу. • Волшебный мешочек с предметами (найти в мешочке «отгадку» на загаданную загадку). • Рисование круга по заданному шифру и дорисовывание его до пуговицы («Геовизор»). • Составление описательного рассказа (какие бывают пуговицы, из какого материала, где используют и т.д.). • Игра: «В какой руке пуговица?». |

| | | | |
|--------|--|---|---|
| | <p>математический словарь.</p> <p>4. Развивать творческое воображение детей, тактильное восприятие и мелкую моторику рук.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Сосчитать пуговицы под салфеткой и составить число, которое получилось («Прозрачная цифра»). • Рисование чертежа с фигурами (взрослый показывает изображение фигуры на «Геоконте», дети рисуют такую же на листе бумаги с помощью «Геовизора»). • Измерение длины сторон фигур пуговицами (например, сколько пуговиц поместится в длине сторон квадрата, прямоугольника и т.д.). • Укрась фигуру узором из пуговиц (выкладывание прямых и волнистых линий). |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать представления детей о звездах и созвездиях. 2. Развивать у детей умение считать в прямом и обратном порядке в пределах 20, ориентироваться во времени и на плоскости, находить предмет по заданным признакам. 3. Развивать у детей математическую речь, наблюдательность. 4. Активизировать творческие способности детей в конструировании по собственному замыслу. 5. Воспитывать у детей умение общаться в процессе работы, доброжелательно относиться к товарищу, оказывать ему посильную помощь. | <p>Совместная игровая деятельность «Путешествие к звёздам».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Наглядный приём: внесение телескопа, рассматривание звезд. • Беседа о том, что такое звезда и созвездие. • Игровой момент: подготовка к полету к звёздам, счет ступеней на предстартовой площадке в пределах. • Игра «Внимание космонавты»: проверка готовности космонавтов к полету. • Конструирование космического корабля по собственному замыслу («Чудо крестики 3»). • Старт: обратный счёт от 10. • Определение на мониторе звезды по цвету и расположению. • Перечисление дней недели (в какой день мы отправились, какой был перед этим и т.д.). • Поиск корабля, на котором отправимся в обратный путь («Игровизор», лист бумаги с изображением разных кораблей, обведение маркером заданного). • Выкладывание по типу графического диктанта траектории обратного пути («Игровизор», маркер). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умение рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки, определять их структуру, | <p>Совместная игровая деятельность «Королевство Гео».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Использование персонажа Малыша Гео. • Рисование по точкам координатной сетки фигур-многоугольников, определение их структуры (четырёх-, пяти-, шестиугольники и др.) и |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>решать логико-математические задачи на поиск предмета по признакам, ориентироваться на плоскости, работать с линией симметрии.</p> <p>2. Развивать математическую речь детей, умение связно и развернуто высказываться, аргументировать свои высказывания, рассуждать.</p> <p>3. Создавать условия для проявления творчества детей, развивать умение видеть в фигурах-многоугольниках предметы окружающего мира и соответственно дорисовывать их.</p> <p>4. Развивать у детей умение работать согласованно, в команде, уступая друг другу.</p> | | <p>дорисовывание до предметов, необходимых Малышу Гео в путешествии («Геовизор»).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Путешествие Малыша Гео на кораблике «Брызг-Брызг», игра «Ветер срывает флажки»: дети снимают флажки, ориентируясь на цвет, количество, порядковый номер и высоту мачт («Кораблик Брызг-Брызг»). • Составление пути Малыша Гео к волшебному дубу: дети определяют количество клеточек и соотносят их с цифрой («Игровизор», пособие «Прозрачные цифры»). • Игровое задание «Арифметические препятствия»: дети, решая арифметические примеры, находят нужный маршрут в лабиринте к волшебному дубу. • Конструирование по точкам координатной сетки контура волшебного дуба («Геоконт»). • Волшебные плоды с волшебного дуба разбились на части: дети достраивают по линии симметрии изображения разных предметов («Чудо-крестики 2/3», «Чудо-соты»). |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <p>1. Уточнять и обогащать представления детей о понятии «лес», обитателях леса, о геометрических фигурах и частях суток.</p> <p>2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, конструировать геометрические фигуры по точкам координатной сетки, решать логические задачи, выбирать фигуры по признакам и определенным образом располагать их на плоскости.</p> <p>3. Стимулировать речевую активность детей, готовность и желание высказывать предложения, рассуждать, фантазировать в</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Спасаем обитателей леса».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Составление в командах наперегонки слова «лес» («Конструктор букв»). • Беседа о том, что такое лес. • Игра – фантазия «Каким вы себе представляете сказочный лес». • Игра: «Назови птиц». • Игра: «Угадай, какое время суток». • План спасения зверей (пособия «Разноцветные веревочки», «Кармашки» и др.). • Загадки о геометрических фигурах. • Конструирование отгадок по точкам координатной сетки («Геоконт»). • Преодоление математического лабиринта |

| | | | |
|---------|---|--|---|
| | <p>речевом плане.</p> <p>4. Воспитывать бережное отношение детей к природе, действовать в команде, приходить на выручку.</p> | | <p>(«Игровизор», приложение «Лабиринты цифр»).</p> <ul style="list-style-type: none"> Составление свечки, с помощью которой можно попасть в пещеру и спасти обитателей леса: дети выбирают фигуры по признакам и определенным образом располагают на плоскости («Прозрачный квадрат»). |
| декабрь | <p style="text-align: center;">I</p> <p>1. Развивать у детей умение конструировать цифры по условной цветной модели, конструировать предметные изображения по точкам координатной сетки, считать в прямом и обратном порядке в пределах второго десятка.</p> <p>2. Активизировать речь детей, желание и готовность высказываться, рассуждать.</p> <p>3. Развивать творческое воображение детей, умение видеть в сконструированных фигурах предметы окружающего мира.</p> <p>4. Формировать у детей потребность в самовыражении и способность к принятию решений.</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Приключения Малыша Гео».</p> | <ul style="list-style-type: none"> Малыш Гео расшифровывает «разноцветные шифры»: дети конструируют цифры 2, 3, 4, 7 («Волшебная восьмерка 2»). Игра «Чего всегда бывает по два / три / четыре/ семь». Встреча Малыша Гео и Паучка на поляне Золотых плодов. Малыш Гео помогает Паучку отыскать внучат-паучат: конструирование контурных изображений, рассматривание их с разных точек зрения, придумывание образных сравнений («Геоконт»). Сосчитывание найденных внучат-паучат в прямом и обратном порядке. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <p>1. Развивать у детей умение зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на условные обозначения карты-плана.</p> <p>2. Развивать у детей умения анализировать структуру фигур, образовывать множества, сравнивать их между собой, увеличивать и уменьшать, образовывать десяток разными способами, составлять целое из заданного количества равных и неравных частей.</p> <p>3. Активизировать у детей математическую речь, обогащать словарный запас, развивать умение рассуждать, логически и связно выстраивать</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Спасение колобка».</p> | <ul style="list-style-type: none"> Рассматривание карты – плана спасения колобка на игровом поле (пособия «Прозрачные цифры», «Кармашки», «Разноцветные веревочки» др.). Определение направления по карте-плану от цифры 1 к цифре 2: дети находят условное обозначение геометрических фигур. Группировка геометрических фигур по структуре: дети находят все треугольники, четырехугольники, пятиугольники и т.д. («Чудо-крестики 2»). Конструирование сюжетной картинки из всех частей игры («Чудо-крестики 2»). Определение направления по карте-плану от цифры 2 к цифре 3: дети находят условное обозначение гриба. |

| | | | |
|--------|--|--|---|
| | <p>свои высказывания.</p> <p>4. Воспитывать у детей самостоятельность и инициативность, развивать умение конструировать сюжетные картинки по собственному замыслу и рассказывать о них.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Образование различных множеств, их уменьшение, увеличение, уравнивание, образование десятка разными способами («Математические корзинки 10»). • Определение направления по карте-плану от цифры 3 к цифре 4: дети находят условное обозначение квадрата. • Составление 9-ти квадратов из равных и неравных частей («Прозрачный квадрат»). • Определение направления по карте-плану от цифры 4 к цифре 5: дети находят условное обозначение дома. • Лепка колобков: дети пытаются обмануть лису, обменяв пластилинового колобка на настоящего. |
| январь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умение складывать предметное изображение путем перемещения частей игры в пространстве, выкладывать горизонтальный ряд по алгоритму, рисовать по точкам координатной сетки. 2. Активизировать речь детей, умение рассуждать, высказывать предположения и обосновывать их, развивать речевую инициативу. 3. Создавать условия для проявления творчества детей в конструировании и речи. 4. Развивать смекалку, сообразительность, желание и готовность помочь игровым персонажам. | <p>Совместная игровая деятельность «Путешествие в Фиолетовый лес».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Завязка игровой интриги: Магнолик сообщает в письме, что ему необходима помощь, чтобы собрать потерянные «чешуйки» Большого Плода Знаний. • Высказывание детьми предположений: какие волшебные предметы можно взять с собой в путешествие, чтобы преодолеть препятствия? • Первое испытание: как переправиться через дремучий лес? • Складывание самолета, на котором можно перелететь через дремучий лес («Квадрат Воскобовича», четырехцветный). • Второе препятствие: как преодолеть длинный и долгий путь по суше? • Составление разноцветного поезда – горизонтального ряда по алгоритму («Чудо-соты»). • Третье препятствие: как переправиться через бескрайнее море? • Рисование по точкам координатной сетки изображения кораблика («Геовизор»). • Встреча с Пчелкой Жужей, Китенком Тимошкой на «Чудо-островах». |

| | | | |
|---------|--|---|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Творческое конструирование волшебного предмета, который поможет найти недостающие «золотые чешуйки» (игры по выбору детей). • Рассказывание по сконструированным изображениям. • Составление Большого Плода Знаний. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умения рисовать по точкам координатной сетки, моделировать составные фигуры из частей эталонных, конструировать буквы по образцу и составлять из них слова, ориентироваться на плоскости. 2. Активизировать речь детей, развивать умение рассуждать, связно и развернуто излагать свои мысли. 3. Активизировать творческое воображение детей, развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 4. Воспитывать у детей готовность прийти на помощь, развивать умение работать в команде в условиях соревнования, добиваться общего результата. | <p>Совместная игровая деятельность «Спасение жителей Фиолетового леса».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Завязка игровой интриги: жители Фиолетового леса оказались запертыми в заколдованных домиках на окраине Фиолетового леса и забыли свои имена. • Рисование по точкам координатной сетки заколдованных домиков («Геовизор»). • Изготовление волшебных ключей, для того, чтобы отпереть замки заколдованных домиков – моделирование составных фигур из частей эталонных с помощью подвижной линейки («Логоформочки 5»). • Составление в командах имен жителей Фиолетового леса, которые попали в беду: Жужа, Метр, Гео, Паук («Конструктор букв»). • Прокладывание обратного пути по Фиолетовому лесу («Разноцветные веревочки»). • Подарок от жителей Фиолетового леса за их чудесное спасение – творческое конструирование (игры по выбору детей). |
| февраль | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умение конструировать предметные изображения по силуэтному образцу, решать логико-математические задачи на выбор предметов по признакам и ориентировку на плоскости, складывать фигуру путем перемещения частей игры в пространстве, составлять целое из заданного количества неравных частей. 2. Активизировать речь детей, желание и | <p>Совместная игровая деятельность «Путешествие в Фиолетовый лес».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Использование аудиозаписи «Голоса леса»: где живут и кому принадлежат прослушанные звуки. • Подготовка Кораблика «Брызг-Брызг» к путешествию: развешивание флажков способом «пестрое одеяло». • Приготовление завтрака на борту «Кораблика Брызг-Брызг»: конструирование по силуэтной схеме чайника и чашек («Чудо-крестики 2»). • «Кораблик Брызг-Брызг» попал в шторм, игра «Ветер срывает флажки» («Кораблик «Брызг-Брызг»»). |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>готовность вести диалог со взрослым, предлагать решение проблемной ситуации.</p> <p>3. Создавать условия для проявления творчества детей в конструировании предметны изображений.</p> <p>4. Вовлекать детей в совместную деятельность, стимулировать активность, развивать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Складывание трехцветной лодочки-шлюпки («Четырехцветный квадрат Воскбовича»). • Выкладывание тропинки с помощью графического диктанта (для взрослого «Разноцветные веревочки», для детей «Игровизор»). • Составление квадратов из заданного количества неравных частей – конструирование моста, чтобы перебраться через овраг («Прозрачный квадрат»). • Встреча с жителями Фиолетового леса: творческое конструирование угощения (игры по выбору детей). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <p>1. Уточнять и обогащать математические представления детей о пространстве и времени, цифрах и эталонах цвета.</p> <p>2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, понимать и пользоваться условными обозначениями, составлять цифры по условным моделям, предметные изображения, учитывая заданные количественные характеристики, работать с линией симметрии.</p> <p>3. Активизировать речь детей, желание готовность высказываться, объяснять свои практические действия, рассуждать.</p> <p>4. Активизировать творческое воображение детей в плоскостном конструировании и речевой деятельности.</p> <p>5. Способствовать поддержанию детского любопытства, развитию интереса к совместному со взрослыми и самостоятельному познанию.</p> | <p>Совместная игровая деятельность «Волшебная страна математика».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • В гости к детям прилетает Ворон Метр. • Загадка: в какой стране побывал Ворон Метр? • Составление отгадки – слова «математика» («Конструктор букв»). • Беседа о временах года: почему Ворон Метр замерз по дороге? • Словесная игра «Месяц называй – стульчик занимай». • Игра «Мяч лови – день недели назови» с использованием музыкального сопровождения. • Игра «Разноцветная неделя»: дети соотносят цвета радуги, их условные названия и дни недели (пособие «Цветные квадраты»), например, Кохле – понедельник – красный лепесток / квадрат и т.д. • Конструирование волшебных цифр, которые могут превращаться в цветы («Волшебная восьмерка»). • Придумывание названий волшебных цветов по количеству лепестков. • Составление волшебных цветов, учитывая их «говорящие названия» («Чудо-цветик»). • Ворон Метр принес с собой подарки из волшебной страны Математики, чтобы их получить, нужно открыть заколдованный сундук волшебным ключиком. |

| | | | |
|------|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Достраивание по линии симметрии изображения «ключ» («Геоконт»). |
| март | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять представления детей о перелетных птицах. 2. Закрепить у детей умение считать в пределах 20, решать арифметические примеры, пользоваться знаками арифметических действий. 3. Развивать у детей умение конструировать цифры по условной цветной модели, ориентироваться на плоскости и в системе координат, складывать предметное изображение путем перемещения частей игры в пространстве. 4. Стимулировать речевую активность детей, активизировать словарь детей, умение объяснять и комментировать свои действия. | <p>Совместная игровая деятельность «Весна! Ждём прилёта гостей».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Счёт в пределах 20 («Счетовозик», «Математические корзинки 10»). • Загадки о перелетных птицах. • Рассматривание иллюстраций с изображением перелетных птиц. • Каждая перелетная птица принесла с собой загадочную цифру: конструирование цифр по условному цветному шифру («Волшебная восьмерка»). • Решение арифметических задач про птиц. • Вышивание правильных ответов («Шнур-затейник»). • Складывание фигуры птицы («Квадрат Воскобовича» четырехцветный). <p>Конструирование скворечника для птиц по точкам координатной сетки («Геоконт»).</p> |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнять и обогащать представления детей о дорожных знаках и правилах поведения на дороге. 2. Совершенствовать навыки счёта в пределах 7, развивать умение конструировать цифры по условной модели, самостоятельно составлять и решать задачи, ориентироваться на листе бумаги в клетку, измерять длину предмета с помощью условной меры, рисовать по точкам координатной сетки. 3. Развивать внимание, наблюдательность, логическое мышление, коммуникативные умения, готовность помогать друг другу, выражать свои действия в речи. | <p>Совместная игровая деятельность «Дорожная математика».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование загадочного гостя – вертикального ряда по алгоритму «светофорика» («Чудо-крестики»). • Светофорик приглашает детей в город, в который можно попасть в определенный день недели. • Конструирование цифры, обозначающей день недели по условной цветной модели («Волшебная восьмерка»). • Светофорик приглашает прокатиться по городу на определенном виде транспорта. • Рисование по типу графического диктанта автомобиля («Игровизор»). • Измерение длины дороги условной меркой (пособие «Разноцветные веревочки» - дороги, «Разноцветные липучки» - условная мерка). • Игра «Посели соседей». |

| | | | |
|--------|--|---|--|
| | 4. Воспитывать организованность, коллективизм; уважительное отношение к окружающим. | | <ul style="list-style-type: none"> • Составление задачи про жителей города. • Рисование по точкам координатной сетки геометрических фигур для изготовления дорожных знаков («Геовизор»). • Дорисовывание фигур до дорожных знаков. • Беседа о том, что обозначает каждый дорожный знак. • Размещение дорожных знаков на условной карте города. |
| апрель | I | Совместная игровая деятельность «Путешествие смешариков в космос». | <ul style="list-style-type: none"> • Дети получают план солнечной системы и письмо с заданиями. • Дети расшифровывают, кто прислал письмо – составляют слово «смешарики» («Конструктор букв»). • Рисование маршрута путешествия смешариков на плане-карте – последовательное соединение цифр на звёздах. • Конструирование по точкам координатной сетки контура ракеты, на которой смешарики отправятся в путешествие к звездам («Геокопт»). • Творческое конструирование космических жителей и обитателей планет (игры по выбору детей). • Рассказ-фантазирование о сконструированных космических жителях. • Составление двухзначного числа, которое обозначает время, на которое назначен отлёт ракеты со смешариками на Землю («Волшебная восьмерка 2»). • «Незабываемые фотографии» из космоса: дети обводят сконструированные изображения, раскрашивают и дорисовывают. |
| | II | | |
| | 1. Закреплять представления детей о солнечной системе, умение детей самостоятельно решать задачи, ориентироваться по карте-схеме. 2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, конструировать контурное изображение по точкам координатной сетки, составлять двухзначное число по условной модели. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность рассуждать, развивать умение составлять связные описательные рассказы. 4. Создавать условия для проявления творчества в конструировании и речевой деятельности. 5. Воспитывать интерес к математике и развивающим играм. | | |
| | 1. Уточнять представления детей о городе и деревне. 2. Развивать у детей умения конструировать | | |

| | | | |
|-----|--|---|--|
| | <p>предметные изображения по силуэтным схемам и точкам координатной сетки, составлять горизонтальный ряд фигур-многоугольников по алгоритму.</p> <p>3. Развивать у детей умение предлагать варианты решения проблемной ситуации, рассуждать и свободно высказываться.</p> <p>4. Создавать условия для проявления творчества детей в плоскостном конструировании.</p> <p>5. Развивать у детей умение решать задачи, сообразительность и смекалку.</p> | | <p>ситуации и включаются в творческое конструирование (игры по выбору детей).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по силуэтным схемам зверей, которые повстречались в лесу и деревне («Чудосоты», «Чудо-крестики 2,3»). • Переправа через речку: составление разноцветного моста – горизонтального ряда по алгоритму («Чудосоты»). • Встреча с Дядей Федором, который показывает свой дом. • Конструирование по точкам координатной сетки дома Дяди Федора («Геокоонт»). • Чаепитие у Дяди Федора: решение занимательных задачек за чашкой чая. • Подарок Дяде Федору за теплый прием: дети включаются в творческое конструирование (игры по выбору детей) и рассказывают о сконструированных изображениях. |
| май | <p>1. Подвести итоги проделанной работы.</p> <p>2. Выявить трудности и достижения детей.</p> <p>3. Создать условия для преодоления выявленных трудностей и закрепления индивидуальных достижений детей.</p> | <p>Мониторинг результатов работы в течение года.</p> <p>Индивидуальная работа детьми.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Тестовые, игровые задания. • Наблюдение. • Анализ продуктов детского творчества. • Индивидуальные игровые упражнения, задания. |

ОЗНАКОМЛЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С УСТНЫМ НАРОДНЫМ ТВОРЧЕСТВОМ

Возрастная группа: средняя группа.

Цель работы: приобщение детей к устному народному творчеству.

Задачи:

1. Формировать у детей представления о человеческих добродетелях средствами фольклора.
2. Развивать у детей познавательные умения.
3. Активизировать диалогическую, образную речь и фонетический слух детей.
4. Стимулировать проявления творческих способностей.
5. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности и удовлетворения потребности в двигательной активности.

Интегрируемые образовательные области: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно – эстетическое развитие», «Социально – коммуникативное развитие».

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|--|--|---|
| октябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о добродетелях «милосердие», «взаимопомощь», «трудолюбие». 2. Развивать у детей умения конструировать предметное изображение по образцу, сравнивать предметы по форме и цвету. 3. Развивать у детей умение рассуждать, отстаивать свою точку зрения, образность и выразительность речи. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности, развивать умение передавать особенности образа героя в движении. 5. Активизировать творческое воображение детей, желание участвовать в театрализации. | <p>Интегрированная театрализованная деятельность детей и воспитателя по русской народной сказке «Репка».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Показ театрализованной постановки сказки «Репка» воспитателем (настольный театр). • Рассуждение над «говорящими» названиями «Добродетель», «Трудолюбие», «Взаимопомощь», «Милосердие». • Конструирование предметного изображения «репка» по образцу («Чудо – цветик»). • Придумывание образных сравнений к изображению «репка» по форме и цвету (например, желтая как мед, круглая как мяч и т.д.). • Проигрывание ролей героев сказки «Репка» по модельному изображению, звукоподражание животным. • Подражание повадкам домашних животных в движениях (физкультминутка, пальчиковая гимнастика «Как у нашего кота», подвижная игра «Кошки-мышки»). • Творческое конструирование понравившихся героев сказки: собаки, кошки, мышки («Чудо – соты», |

| | | | |
|--------|---|---|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о добродетелях «Доброта», «Трудолюбие», «Гостеприимство». 2. Развивать у детей умения ориентироваться на плоскости, конструировать контурные изображения по образцу взрослого и трансформировать их. 3. Обогащать словарь детей новыми словами и вежливыми выражениями, развивать звуковую культуру речи, слуховую память, умение рассуждать. 4. Стимулировать ассоциативное восприятие, развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу, обводить и дорисовывать их на листе бумаги. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности, развивать умение передавать особенности образа героя в движении. 6. Активизировать желание детей участвовать в театрализации, формировать дружеские взаимоотношения. | <p>Интегрированная театрализованная деятельность детей и воспитателя по потешке «Шла лисичка по мосту».</p> | <p>«Чудо – крестики 2», «Фонарики»).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Показ воспитателем театрализованной инсценировки потешки «Шла лисичка по мосту». • Изображение детьми повадок лисички в театрализованной игре «Лиса и зайцы». • Игра в «прятки со словами»: какие слова «спрятались» в человеческих добродетелях «гостеприимство», «трудолюбие», «добро», рассуждение над тем, что они обозначают. • Игра «Поймай бабочку»; поиск квадратов оранжевого и серого цветов цвета по пространственным характеристикам («Цветные квадраты»). • Конструирование по образцу педагога бочонка и трансформация его в мордочку с острыми ушками («Геоконт»). • Рассуждение: с кем из героев потешки ассоциируются оранжевый и серый цвета (лиса, еж), бочонок и мордочка с острыми ушками (медведь и кот), почему? • Проигрывание ролей героев потешки и диалогов с новыми словами («вязанка», «хворост»), приветствиями и благодарностями («добро пожаловать», «благодарю» и т.д.). • Повторение потешки. • Творческое конструирование понравившихся героев потешки: лисы, медведя, кота, ежа («Чудо – соты», «Чудо – крестики 2», «Фонарики»), обведение на листе бумаги, дорисовывание. |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о трудолюбии, храбрости, правдивости. 2. Развивать у детей умения ориентироваться | <p>Праздник осени «Осенний хоровод».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Отгадывание «музыкальных загадок» про осень и героев осеннего праздника (пчелку, белочку, лису, медведя и др.): дети по настроению, темпу и ритму музыки должны догадаться какому времени года она |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>на плоскости, конструировать плоскостное изображение по образцу и обводить его на листе бумаги.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Развивать объяснительную и описательную речь детей, умение составлять описательные загадки. 4. Активизировать речевое и изобразительное творчество детей. 5. Создавать у детей праздничное настроение, поддерживать интерес к малым формам фольклора. | | <p>подходит и почему, про каких животных она рассказывает и почему.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Кому подходит этот цвет»: дети по типу игры «поймай бабочку» выбирают квадраты определенного цвета и объясняют, кому из животных он подходит и почему (например, оранжевый – лисе, желтый - пчелке). • Игры-имитации с передачей детьми характера, настроения, повадок животных с использованием музыки (например, «Трудолюбивая пчелка», «Запасливые белочки», «Ленивый медведь», «Хитрая лиса» и т.д.). • Словесная игра: «Какими еще словами можно описать лису, медведя, пчелку, белочку и т.д.: дети придумывают определения, связанные с внешним видом, характером и повадками животных. • Словесный образец и правила составления загадок-описаний. • Составление детьми загадок – описаний про понравившихся героев осеннего праздника. • Конструирование отгадок к загадкам по образцу (пчелка, медведь - «Чудо-соты», лиса - «Фонарики», белочка - «Чудо-цветик», еж – «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Обведение и дорисовывание сконструированных образов животных. • Оформление книжки с загадками и картинками. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления об истории и значении русской тряпичной куклы, связанных с нею добродетелях «любовь к ближнему»; «трудолюбие», «любопытность». | <p>Совместная деятельность (мастер-класс) с семьями воспитанников по изготовлению русской народной куклы «Младенчик».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа педагога с детьми и родителями об истории тряпичной куклы, выполненной в традициях, сложившихся в народе. • Показ технологических операций по изготовлению куклы-младенчика и его пеленанию. • Складывание одеяльца заданного цвета: зеленого с |

| | | | |
|---------|--|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. Развивать умение складывать фигуру заданного цвета путем перемещения частей игры в пространстве, конструировать предметное изображение по образцу, развивать образное и пространственное мышление, мелкую моторику рук и глазомер. 3. Вызвать интерес, желание и готовность овладеть умениями по изготовлению традиционной народной куклы. 4. Воспитывать у дошкольников волевые качества и самоконтроль, уважение к народным традициям и обрядам своей Родины. | | <p>красным уголком, красного с зеленым уголком («Двухцветный квадрат Воскобовича»).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование соски-пустышки для куклы-младенчика по образцу («Чудо-крестики 3»). • Совместное пропевание колыбельной для младенчика. • Словесная игра с героем Незримкой Всюсем «Подскажи словечко». • Сюжетно-ролевая игра «уложу младенца спать». |
| декабрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о добродетелях «Послушание»; «трудолюбие», «уважение к старшим». 2. Развивать у детей умение составлять целое из частей, трансформировать его в соответствии с заданными условиями, дорисовывать предметное изображение по линии симметрии. 3. Активизировать речь детей, развивать умение составлять слова, обогащать словарь новыми словами («ленивица», «рукодельница», «колодец» и др.), развивать выразительность и образность речи. 4. Создавать условия для проявления детьми творчества в конструировании, изобразительной и речевой деятельности. 5. Воспитывать у детей волевые качества и самоконтроль, уважение к народным традициям и к русскому фольклору. | Мини-проект с выставкой творческих работ детей и родителей «Волшебная снежинка». | <ul style="list-style-type: none"> • Загадка про зимний холод, мороз. • Проблемные вопросы: в названиях каких сказок встречается «холодные слова»? в каких сказках есть герои с «холодными» именами? • Чтение / рассказывание сказки «Мороз Иванович». • Беседа с детьми по сказке «Мороз Иванович». • Проигрывание ролей Ленивицы и Рукодельницы (куклы Бибабо). • Составление ледяного дома Мороза Ивановича по силуэтному образцу и трансформация его в конверт для письма Деду Морозу («Прозрачный квадрат»). • Составление «морозных узоров» по собственному замыслу («Прозрачный квадрат»). • Показ презентации «Как растет снежинка». • Дорисовывание по линии симметрии волшебной снежинки («Геовизор»), раскрашивание. • Сочинение сказки о волшебной снежинке. |

| | | | |
|--------|---|--|---|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о духовно-нравственных качествах «Милосердие», «Дружба», «Скромность» и правилах поведения при пожаре. 2. Развивать умение складывать фигуры путем перемещения частей игры в пространстве, рисовать контурные изображения по точкам координатной сетки, анализировать структуру фигур. 3. Стимулировать речевую активность детей, желание и готовность рассуждать, доказывать свою точку зрения, читать небольшие слова. 4. Стимулировать ассоциативное восприятие, развивать умение дорисовывать и составлять предметные изображения по собственному замыслу. 5. Совершенствовать умения детей в исполнении ими ролей театрализованной постановки и танцевальных движений, развивать умение действовать в команде, соблюдать правила игры, радоваться положительным результатам сверстников. | <p>Совместная игровая деятельность «Кошкин дом».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Просмотр мультфильма и беседа по сказке «Кошкин дом». • Складывание большого дома кошки (например, зеленого с красной крышей) и трансформация его в маленький домик для котят («Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Беседа с детьми о значении слова «пожар», о правилах поведения при пожаре (не брать спички, не прятаться, позвать на помощь взрослых). • Рисование изображения пламени по точкам координатной сетки, («Геовизор»), трансформация изображения в зонтик, дорисовывание, раскрашивание. • Моделирование предметов необходимых для тушения пожара и строительства нового дома («Логоформочки 3» / «Логоформочки 5»). • Коллективная подвижная игра «С колокольчиком хожу». • Исполнение танцевальных движений, имитирующих гостей кошки: лошадок, свинок, козлят. |
| январь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о смекалке русского народа, его трудолюбию, бережном отношении к хлебу и значении хлеба. 2. Развивать у детей умение анализировать структуру фигур, складывать фигуру заданного цвета путем перемещения частей игры, рисовать по точкам координатной сетки, ориентироваться на плоскости. | <p>Игровой досуг «Хлеб всему голова».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Вершки-корешки» («Логоформочки 5»). • Придумывание образных названий выбранным логоформочкам. • Чтение детям сказки «Вершки-корешки» и беседа по ней с проблемными вопросами (например, Почему мужик выиграл спор с медведем?). • Складывание трехцветной (например, сине-красно-желтой или зелено-желто-синей) фигуры – гумна, по словесной модели («Квадрат Воскобовича», четырехцветный). |

| | | |
|---|--|---|
| <p>3. Развивать у детей умение рассуждать, отстаивать свою точку зрения, образность и выразительность речи, расширять активный словарь за счет введения в речь выражений «пахать землю», «сеять пшеницу», «замешивать тесто» и т.д.</p> <p>4. Развивать у детей способность к самоопределению – умение выбирать сюжеты для творческой деятельности и средства их воплощения.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Рисование по точкам координатной сетки пашни – квадрата, штриховка параллельными линиями («Геовизор»). • Словесная игра с Вороном Метром «Отгадай, что загадаю» - загадки о хлебобулочных изделиях. • Конструирование отгадок к понравившимся загадкам (игры по выбору детей). • Словесная игра с Незримкой Всюсем «Подскажи словечко» с пословицами о хлебе и его значении в жизни людей. • Иллюстрирование смысла понравившейся пословицы (игры по выбору детей). |
| <p style="text-align: center;">II</p> <p>1. Уточнять и обогащать у детей представления о временах года и последовательности месяцев в году.</p> <p>2. Развивать у детей умения конструировать контурные изображения по точкам координатной сетки, составлять целое из частей по определенным правилам, конструировать цифры.</p> <p>3. Стимулировать речевую активность детей, готовность и желание высказывать предположения, индивидуальные предпочтения, предлагать варианты решения проблем.</p> <p>4. Развивать у детей умения уверенно чувствовать себя на сцене, легко вести беседу со зрителями, отвечая на вопросы, комментируя свои действия.</p> <p>5. Развивать творческие способности детей.</p> | <p>Музыкально-театрализованный досуг «Двенадцать месяцев».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Совместный просмотр и обсуждение мультипликационной сказки «Двенадцать месяцев». • Виртуальная прогулка по временам года - анализ сходств и отличий в сезонных изменениях с конструированием «волшебных предметов», которые помогут оказаться в том или ином времени года. • Конструирование по точкам координатной сетки волшебного предмета «зонт» (осень, «Геокоонт»). • Составление волшебного предмета «снежинка» путем наложения частей игры друг на друга (зима, «Прозрачный квадрат»). • Составление волшебного предмета «птица» по правилам (весна, «Прозрачный квадрат»). • Конструирование по точкам координатной сетки волшебного предмета «солнце» (лето, «Геокоонт»). • Конструирование цифр, обозначающих последовательность месяцев в году («Волшебная восьмерка 2»). • Рассказ в стихотворной форме о каждом из героев - месяцев, обращение на такие их нравственные качества как: вежливость, сострадание, скромность, |

| | | | |
|---------|--|--|--|
| | | | <p>терпеливость.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выражение ролевых эмоций героев посредством мимики и жестов. • Творческое конструирование цветов, распустившихся зимой (игры по выбору детей), обведение на листе бумаги, дорисовывание, раскрашивание. |
| февраль | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о нравственных качествах героев сказки А.С. Пушкина «Золотая рыбка». 2. Развивать у детей умение составлять фигуру заданного цвета путем перемещения частей игры в пространстве, работать с линией симметрии, ориентироваться на плоскости. 3. Развивать речевую активность, желание вступать в диалог, рассуждать, устанавливать причинно-следственные связи. 4. Развивать у детей творческое воображение, умение дорисовывать предметные изображения, составлять по собственному замыслу абстрактные изображения. 5. Развивать у детей умение согласовывать свои действия с действиями партнера, умение чувствовать и понимать сказочный образ, язык сказок, прививать любовь к художественному слову. | <p>Тематический театрализованный досуг по сказке А.С. Пушкина «Золотая рыбка».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Просмотр и обсуждение мультфильма по сказке А.С. Пушкина «Золотая рыбка». • Беседа о характерах и поступках героев сказки «Золотая рыбка». • Игра-драматизация отрывка из сказки «Золотая рыбка». • Выражение ролевых эмоций героев посредством мимики и жестов. • Складывание лодочки рыбака заданного цвета («Квадрат Воскобовича», четырехцветный). • Игра «Поймай золотую рыбку»: дорисовывание по линии симметрии золотой рыбки, раскрашивание («Геовизор»). • Творческое конструирование орнамента сказочного терема (игры по выбору детей). • Русская народная игра «Растяпа». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления детей о добродетелях «дружба», «взаимопомощь», «любовь», «трудолюбие». 2. Активизировать познавательно-исследовательскую деятельность детей в | <p>Совместная деятельность (мастер-класс) с семьями воспитанников по изготовлению макета «Русская изба».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование макета русской избы с убранством (природный материал). • Обсуждение с Незримкой Всюсем сказки «Заюшкина избушка». • Составление по схеме орнамента рушника «Райские птицы» («Чудо-цветик»), обведение, раскрашивание. |

| | | | |
|------|--|------------------------------------|--|
| | <p>конструировании из природного материала.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Развивать у детей умения конструировать абстрактные изображения по схеме, ориентироваться на плоскости с помощью графического диктанта и точкам координатной сетки. 4. Развивать речевую активность детей, расширить кругозор и обогащать словарь детей. 5. Развивать творческие и музыкальные способности детей, умение действовать сообща, помогать друг другу. | | <ul style="list-style-type: none"> • Обсуждение пословиц с Вороном Метром (например, «Не красна изба углами, а красна пирогами», «Не взявшись за топор избы не срубишь» и др.). • Игры-посиделки: «Напряди мне полотна» («Шнур-затейник»), «Подшивание валенок» («Геокнт»). • Игра-соревнование с русскими народными инструментами «Пропою я вам частушки». • Русская народная игра «Воротики». |
| март | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умения конструировать предметные изображения по уменьшенному силуэтному образцу, придумывать образные сравнения, дорисовывать фигуры, составлять абстрактные узоры по собственному замыслу. 2. Развивать речевую активность, совершенствовать образную и диалогическую речь детей. 3. Совершенствовать у детей умение работать в команде, действовать по правилам, создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности, развивать музыкальные способности и физические качества. 4. Развлечь, повеселить детей, вызвать интерес к народным традициям, декоративно-прикладному творчеству, забавам и играм, воспитывать чувство восхищения талантами русского народа. | Развлечение «Весенняя ярмарка». | <ul style="list-style-type: none"> • Выражение ролевых эмоций героев ярмарки посредством мимики и жестов, речи. • Изготовление «весенних билетиков» на ярмарку: обведение фигур, придумывание на что они похожи, дорисовывание их символов весны («Логоформочки 5»). • Медвежонок Мишик приглашает поиграть в русскую народную игру «У медведя во бору». • Конструирование медвежат по уменьшенному силуэтному образцу («Чудо-соты 1»). • Конструирование тропинки для Весны – цветочного орнамента («Чудо-цветик»). • Лопушок приглашает поиграть в русские народные игры «Кто сильнее», «Достань мешок». • Исполнение игровых и хороводных песен, потешек «Ваня-Ваня простота», «Весняночка», «Золотые ворота». |

| | | | |
|--------|--|--|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление о добродетели «любовь к близким», желание и готовность порадовать близких вниманием, добрыми словами, праздничными пожеланиями. 2. Развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, действовать по образцу взрослого, конструировать предметное изображение по точкам координатной сетки. 3. Активизировать речь детей, развивать образную речь детей, приобщать к поэтическому творчеству, продолжать знакомить с русским фольклором. 4. Развивать у детей творческое воображение, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу, составлять фантазийные рассказы. | <p>Праздник «Мама милая моя».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Исполнение песен и танцев, адресованных мамам и бабушкам. • Вышивание по образцу имени главной героини праздника слова «МАМА» («Ромашка»). • Игра с добрым волшебником Лучом Владыкой «Любимые мамой цветы»: дети отгадывают загадки про цветы. • Конструирование букета цветов для мамы («Чудо-цветик», в дополнение игры по выбору детей). • Рассказывание по сконструированному изображению. • Игра с Китенком Тимошкой «Каждый по своему маму поздравит»: дети читают стихотворения собственного сочинения в подарок маме. • Игра с Пчелкой Жужей «Чаепитие с мамой»: дети конструируют по собственному замыслу пирожное для мамы («Чудо-соты», «Чудо-крестики 2»). • Игра с Гусем-капитаном и Лягушками-матросами «Морской круиз с мамой»: дети по точкам координатной сетки конструируют кораблик («Геоконт»). • Игра-фантазия: дети сочиняют рассказы о воображаемом путешествии. |
| апрель | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о красоте и художественной ценности пряника как одного из проявлений народного творчества; 2. Развивать у детей умение выбирать фигуры-многоугольники по цвету, количеству частей и наличию геометрических фигур, составлять целое из частей, ориентироваться на плоскости. 3. Стимулировать речевую активность детей, развивать умение доказывать свою точку зрения, | <p>Совместная деятельность с детьми и родителями (мастер – класс) «Подари нам пряник».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Просмотр презентации «Русский пряник». • Обсуждение с Незримкой Всюсем: какой пряник самый красивый? • Рассказ педагога об истории и изготовлении традиционного русского пряника. • Изготовление печатного пряника: дети выбирают фигуры-многоугольники по цвету, наличию геометрических фигур, количественным характеристикам, составляют и располагают их заданным способом на плоскости («Чудо-крестики |

| | | | |
|-----|--|---------------------|---|
| | <p>обогащать словарь, совершенствовать образную речь, слуховую память.</p> <p>4. Стимулировать ассоциативное восприятие, развивать умение вносить элементы новизны и творчества, конструировать предметные изображения по собственному замыслу, обводить и дорисовывать их на листе бумаги.</p> <p>5. Создавать условия для развития интереса к народному искусству и его создателям, культуре и традициям своей Родины.</p> | | <p>2»).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование по типу графического диктанта узора для печатного пряника («Шнур-затейник»), дополнение узора элементами новизны и творчества. • Подвижная русская народная игра с Незримкой Всюсем «Заря-зарница». • Словесная игра с Вороном Метром «Отгадай, что загадаю»: загадки о хлебобулочных изделиях, о самоваре, чайнике, сдобе, пряниках и т.д. • Конструирование отгадок к понравившимся загадкам (игры по выбору детей), обведение, раскрашивание. |
| май | <ol style="list-style-type: none"> 1. Выявить особенности представлений детей о добродетелях и добродетельном поведении. 2. Выявить особенности социально-нравственного поведения детей. | Тестирование детей. | <ul style="list-style-type: none"> • Методика «Проективный тест личностных отношений «Домики» (автор Орехова О.А.). • Модифицированная методика «Изучение особенностей социально-нравственного развития детей группы» (Репина Т.А.). |

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В ГРУППАХ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

Возрастная группа: ранний возраст (2-3 года)

Цель работы: познавательное-речевое развитие детей раннего возраста.

Задачи:

1. Развивать у детей познавательный интерес, желание и потребность узнать новое.
2. Активизировать речь детей.
3. Стимулировать проявление творческих способностей детей: желание придумывать и самостоятельно воплощать замысел в практический результат.
4. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности и чувства внутренней защищенности.

Интегрируемые образовательные области: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие»

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|--|--|---|
| октябрь | I | Игровая ситуация «Прогулка в Волшебный лес». | <ul style="list-style-type: none"> • Использование сюрпризного момента «Дети отправляются в гости к жителю Волшебного леса – Крутику По». • Игры «Найди по цвету» и «Объедини по цвету». • Игра «Сколько одинаковых фигур?». • Игра «На что похоже?». • Физкультминутка «Поезд». |
| | II | | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление о «Волшебном лесе». 2. Развивать у детей умения выбирать фигуры заданного цвета, группировать их по цвету, определять количество фигур (много-мало). 3. Активизировать речь детей, готовность и желание беседовать со взрослым, отвечать на вопросы, называть предметы окружающего мира. 4. Развивать у детей образное воображение, умение придумывать, на что похожи фигуры по форме. | Совместная игровая деятельность детей и взрослых «В гостях у Магнолика». | |

| | | | |
|--------|--|---|--|
| | <p>новой игре, желание обследовать ее.</p> <ol style="list-style-type: none"> Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности и удовлетворения потребности в двигательной активности. Развивать воображение и образное восприятие. | | <ul style="list-style-type: none"> Физкультминутка «Тик-так». Рассматривание игры: «Чудо – крестики 1». Игра «На что похоже игровое поле?» («разноцветная поляна», «радуга», «пестрый ковер», «мозаика», «калейдоскоп» и др.). Игра «Чем похожи фигуры и чем отличаются?». |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> Развивать у детей умения складывать фигуру с помощью взрослого путем перемещения частей игры в пространстве, выбирать фигуры по форме и размеру. Активизировать речь детей, желание и готовность отвечать на вопросы, отгадывать загадку. Создавать условия для двигательной активности детей, развивать чувство равновесия. | <p>Непосредственно-образовательная деятельность «По мотивам сказки «Колобок».</p> | <ul style="list-style-type: none"> Показ взрослым театрализованной постановки по сказке «Колобок». Загадка про Колобка. Складывание домика, в котором живут дед и бабка, по образцу взрослого (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). Физкультминутка «Колобок, колобок...». Использование вопросов «Какой формы колобок?», «Какой формы домик?», «Удобно деду и бабе жить в доме?» и тд. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> Развивать у детей умения составлять силуэт «конфета» путем наложения частей на схему, определять форму фигур, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», сравнивать фигуры по цвету. Развивать пространственное мышление путем трансформации фигур. Активизировать речь детей, готовность и желание отгадывать загадки, разговаривать о персонаже. Создавать условия для удовлетворения двигательной активности, развивать выразительность движения. | <p>Непосредственно -образовательная деятельность речи «Мишка в гости к нам пришел».</p> | <ul style="list-style-type: none"> Разгадывание загадки про медведя. Чтение стихотворения А. Барто «Уронили Мишку на пол». Конструирование силуэта «конфета» путем наложения трех частей на схему, ориентируя уголки разного цвета «слева» и «справа». Поиск фигур по форме и цвету, их сравнение. Подвижная игра «Как на горке снег, снег...». Конструирование конфет красного и зеленого цвета для Мишки путем складывания квадрата пополам (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). |

| | | | |
|---------|----|--|--|
| декабрь | I | Совместная игровая деятельность детей и взрослых «Знакомство с Черепашками». | <ul style="list-style-type: none"> • Использование сюрпризного момента: «Появление новых персонажей «черепашек», их рассматривание (панцирь, лапки, голова). • Игра «Найди фигуру по цвету и размеру». • Музыкально-ритмические движения «Погуляем вместе». |
| | II | Музыкально-игровая деятельность «Путешествие с Магноликом». | <ul style="list-style-type: none"> • Музыкально-ритмические движения «Автобус» (муз. и сл. Е Железнова). • Игра «Найди фигуру по цвету и размеру, по цвету и форме» (игра «Фонарики»). • Подвижная игра «Солнышко и дождик». |
| январь | I | Игровая ситуация «Как Магнолик играл с Фонариками». | <ul style="list-style-type: none"> • Подвижная игра «По ровненькой дорожке». • Игра «Найди фигуру по форме» (круглая, треугольная, квадратная) (игра «Фонарики»). • Игры «Какого цвета фонарик?» (зеленый и красный) и «Какого размера фонарик?» (большой и маленький). • Составление больших фонариков зеленого цвета из двух частей. • Беседа с детьми на тему: «Для чего нужны фонарики?». • Подвижная игра «По кочкам...». |

| | | | |
|---------|--|---|---|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения составлять фигуру-головоломку из двух, трех и четырех частей по простому алгоритму (цвет) с помощью взрослого. 2. Развивать воображение. 3. Стимулировать речевую активность детей, желание и готовность отвечать на вопросы. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности: бегать в одном направлении, действовать в соответствии со словами взрослого; получать удовольствие от совместных действий; действовать самостоятельно. | <p>Физкультурно-игровая деятельность « Как Медвежонок Мишик собирал чудо-крестики».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Подвижная игра «Медведь и дети». • Использование сюрпризного момента: «Появление игрового персонажа Медвежонок Мишик». • Игра «На что похоже игровое поле?». • Игра «Найди крестик по цвету и закрой ладошкой» (игра «Чудо-крестики 1»). • Составление крестиков в игровом поле в заданной очередности по цвету. • Выполнение музыкально - ритмических движений «Маленькие ножки». |
| февраль | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения составлять силуэт «домик» путем наложения частей на схему, понимать пространственные характеристики «верх», «низ». 2. Обогащать и активизировать речь детей, учить отвечать на вопросы взрослого. 3. Развивать внимание и координацию движений рук и ног. | <p>Совместная игровая деятельность детей и взрослых « Как Магнолик построил дом».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Прием постановки игрового сюжета. • Выполнение ритмических движений «Поезд». • Конструирование силуэта «домик» путем наложения частей на схему («игра Фонарики»). • Беседа с детьми: « Какой дом построил Магнолик?» (Описание домика с помощью наводящих вопросов взрослого). • Физкультминутка «Строили ладошки домик для...». • Вопросы на определение пространственных характеристик частей «домика» (верхнее окошко, нижнее окошко). • Игра «Закрой окошки занавесками». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения составлять силуэт «неваляшка» путем наложения частей на схему, определять форму и цвет геометрических фигур (круг и треугольник), конструировать знакомые предметы по памяти. | <p>Музыкально-игровой досуг «Как дети вместе с Магноликом собрали куклу неваляшку».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Создание игровой мотивации. Знакомство с неваляшкой. • Музыкально-ритмические движения «Погуляем» (муз. Е.Д. Макшанцевой). • Конструирование силуэта «неваляшка» путем наложения частей на схему (игра « Фонарики»). |

| | | | |
|--------|--|---|---|
| | <ol style="list-style-type: none"> Активизировать речь детей. Создавать радостное настроение, удовлетворение от результатов работы. Создавать условия для двигательной активности, координаций движений, чувства равновесия. | | <ul style="list-style-type: none"> Игра-песенка «Неваляшка» (сл. З.Петровой, муз. З. Левиной). Конструирование силуэта «неваляшка» по памяти (игра «Фонарики»). |
| март | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> Развивать у детей умения складывать прямоугольник из квадрата, сгибая его пополам по горизонтали, называть цвет полученной фигуры. Стимулировать речевую активность детей, желание отвечать на вопросы. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности, развивать гибкость, внимательность. | Совместная игровая деятельность детей и взрослых «Как Квадрат превращался в шоколадку». | <ul style="list-style-type: none"> Выполнение сюжетной разминки, под музыку «Зашагали ножки -топ, топ, топ...». Беседа с детьми о Волшебном квадрате (игра «Квартат Воскобовича», двухцветный). Конструирование шоколадки путем сгибания квадрата по горизонтали сверху вниз, название цвета фантика конфеты (зеленый) (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). Физкультминутка «Руки». Складывание шоколадки в красном фантике (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). «Превращение» волшебной шоколадки в настоящую. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> Развивать умения группировать фигуры по размеру, составлять из них «башню», понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «между», называть размер (высоту) предметов. Активизировать речь детей. Повышать двигательную активность, развивать ловкость; вызывать положительные эмоции от совершаемых действий. | Игровая ситуация «Как черепашки превращались в башни». | <ul style="list-style-type: none"> Музыкально-ритмические движения (муз. композиция «Стукалка»). Конструирование башен: сначала из больших фигур, потом из маленьких (игра «Черепашки» Пирамидка). Называние размера башен - большая или высокая, маленькая или низкая. Конструирование третьей башни между маленькой и большой. Подвижная игра «Повторяй за мной». Игра «Найди самую маленькую башню». |
| апрель | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> Развивать умения складывать из квадрата фигуру «домик» за счет перемещения частей в | Игровая ситуация «Домик для медвежонка Мишика». | <ul style="list-style-type: none"> Прием постановки игрового сюжета «Поедем в волшебный лес». Подвижная игра «Едет весело машина». |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| | <p>пространстве по образцу взрослого.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Стимулировать речевую активность детей, поддерживать беседу на заданную тему. 3. Создавать радостное настроение, удовлетворение от результатов работы. 4. Создавать условия для двигательной активности, выполнять движения за воспитателем, развивать координацию движений рук и ног. | | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование домиков с красными стенами и зеленой крышей, с зелеными стенами и с красной крышей (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Беседа с детьми «Кому нужен дом, и зачем?». • Выполнение музыкально-ритмических движений «Мишка танцует». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения составлять силуэты из частей, определять их количество. 2. Активизировать речь детей, желание и готовность поддержать беседу, отвечать на вопросы. 3. Создавать условия для удовлетворения двигательной активности, развивать умение бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга, быстро реагировать на сигнал. | <p>Совместная образовательная деятельность детей и взрослых «Цветы для Гусеницы Фифы».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Физкультминутка «Топотушки». • Беседа с детьми о новом персонаже - Гусенице Фифе. • Игра «Найди фигуру по цвету». • Составление силуэта «цветок» из двух и трех частей по образцу, сравнение количества частей (много, мало) (игра «Лепестки»). • Подвижная игра «Солнышко и дождик» под музыку. |
| май | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умения составлять фигуры-головоломки из двух, трех и четырех частей по простому алгоритму (цвет), определять количество частей. 2. Обогащать и активизировать речь детей, учить отвечать на вопросы взрослого. 3. Создавать радостное настроение, удовлетворение от результатов работы. 4. Повышать двигательную активность, развитие координации движений, ориентации в пространстве. | <p>Музыкально-игровая деятельность «Как медвежонок Мишик построил на чудо - островах башню».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игровая песня с движениями «Путешествие на чудо-острова на машине» (песенка - возгласы). • Разгадывание загадок о медведе. • Составление из фигур-головоломок башни по простому алгоритму (цвет), определение количества частей (игра «Чудо - крестики 1»). • Музыкально-коммуникативная игра «Поиграем с Мишкой». |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умения составлять из фигур-головоломок светофор по простому алгоритму (количество частей), определять пространственное положение предметов относительно друг друга. 2. Стимулировать речевую активность детей, умения поддерживать беседу. 3. Создавать условия для двигательной активности детей, развивать чувство равновесия. | <p>Игровая ситуация «Как друзья составили светофор».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Прием постановки игрового сюжета. • Подвижная игра «Едет весело машина». • Составление вертикального ряда («светофор») (игра «Чудо - крестики 1»). • Беседа с детьми «Для чего нужен светофор?». • Подвижная игра «Светофор». |
|--|---|--|---|

СЕНСОРНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА

Возрастная группа: 2-ая младшая группа.

Цель работы: овладение детьми сенсорными эталонами, использование их в практической деятельности.

1. Формировать у детей умения называть и различать сенсорные эталоны цвета, формы, величины; обследовать предметы и определять их цвет, форму, величину; группировать предметы по признакам.

2. Развивать у детей речь как средство общения.

3. Развивать универсальные познавательные умения.

4. Воспитывать упорство, стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, сопереживание игровым персонажам.

Интегрируемые образовательные области: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|--|---|---|
| октябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умение различать и называть цвет, форму деталей геометрических фигур. 2. Воспитывать умение понимать инструкцию взрослого, составлять целое из частей путем наложения их на схему. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «В гостях у клоуна».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Использование музыки («Цирковой марш»). • Использование сюрпризного момента: «Появление персонажа Галчонок Каррчик». • Конструирование разноцветной дорожки из фигур-головоломок (игра «Чудо-соты»), придумывание характеристик к дорожке (цирковая, разноцветная, длинная и т.д.). • Пальчиковая гимнастика «Кулачки мы вместе сложим». • Составление силуэта «клоун» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты»). • Составление костюма для клоуна путем наложения частей на схему. • Придумывание имени для клоуна. • Повторение за педагогом движений под музыку («Клоун танцует»). |

| | | | |
|---------|--|---|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения детей различать цвет и форму деталей. 2. Развивать умение отвечать предложениями, согласовывая прилагательные с существительными. 3. Развивать умение понимать пространственные характеристики; отношения «часть - целое», составляя целое из частей по образцу; различать цвет и форму деталей. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Дрессированный ослик».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Составим цирковые огни» (игра «Чудо-соты»). • Пальчиковая гимнастика «Паучки ползли по ветке» • Выполнение «цирковых» движений – хождение детей разными способами за воспитателем. • Конструирование «дрессированного» ослика путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты»). • Придумывание имени для ослика. • Повторение за педагогом движений под музыку («Веселые лошадки»). |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения детей понимать отношения «часть-целое», пространственное положение предметов, предлоги «на», «под». 2. Развивать мелкую моторику, координацию движений «глаз-рука». 3. Воспитывать усидчивость, желания добиваться поставленной цели. 4. Развивать творческие способности. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Дрессированные собаки».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Использование музыки («Цирковой марш»). • Загадка про собачку. • Игра «Составим башенку» (игра «Чудо-соты»). • Пальчиковая гимнастика «Котята». • Использование сюрпризного момента: «Появление Клоуна». • Конструирование силуэта «собачка» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты»). • Придумывание имени для собачки. • Повторений движений за педагогом под музыку («Собачий вальс»). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умение различать и называть геометрические фигуры (овал, прямоугольник, квадрат, треугольник, круг), применять сенсорные эталоны на практике. 2. Воспитывать умение слушать воспитателя; формировать бережное отношение к игровому материалу. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Волшебные фонарики».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Загадка – поиск предмета за деревом. • Пальчиковая гимнастика «Червячки». • Соотнесение геометрических фигур (игра «Фонарика») с предметами, похожими по форме. |
| декабрь | <p style="text-align: center;">I</p> | <p>Непосредственная образовательная</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Использование сюрпризного момента (появление Гномика). |

| | | | |
|--------|--|---|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения конструировать силуэт по схеме в масштабе один к одному, понимать соотношение целого и части. 2. Развивать умение называть цвет, форму, величину предметов. 3. Воспитывать самостоятельность, желание добиваться поставленной цели, помогать персонажу. | <p>деятельность «Прятки с фонариками».</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Пальчиковая гимнастика «Раз, два, три, четыре, пять – стали пальчики считать». ● Нахождение фигуры по заданному признаку (игра «Фонарики»). ● Физкультминутка «Ой, летели птички». ● Составление фигуры путем наложения частей на схему (игра «Фонарики»). ● Игра «Подбери одинаковые фигуры». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать формировать представления о геометрических фигурах, их цвете, величине; развивать умение узнавать фигуры по схемам. 2. Понимать соотношение целого и части. 3. Воспитывать самостоятельность в поиске решения, добиваться положительного результата, радоваться успеху других детей. 4. Развивать творческие способности. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Волшебные превращения».</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Использование сюрпризного момента (появление Гномика с фонариком, Зайчонка). ● Рассматривание картинок с изображением детенышей животных. ● Пальчиковая гимнастика «Утята». ● Конструирование фигуры из частей (игра «Фонарики»), название ее цвета, формы, размера. ● Физкультминутка «Лошадки». ● Придумывание и составление силуэта из частей (игра «Фонарики»). |
| январь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать формировать представления о цвете и форме геометрических фигур. 2. Развивать умение называть животных и их детенышей, произносить звукоподражательные звуки. 3. Воспитывать желание помогать другим. 4. Развивать пространственное мышление путем трансформации. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Приключения Маши Саши».</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Игра «Дорога к бабушке» (пособие «Коврограф Ларчик»). ● Пальчиковая игра «Гусеница». ● Игра «Соедини предмет с геометрической фигурой точно такого же цвета». ● Складывание силуэта «дом» путем трансформации квадрата (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). ● Подвижная игра «Зайка». ● Игра «Животные и их детеныши» (пособие Коврограф «Ларчик»). ● Составление цветика - семицветика из разноцветных лепестков (пособие «Лепестки»). |

| | | | |
|---------|---|---|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умение различать и называть цвет, форму, величину геометрических фигур. 2. Развивать творческие способности (придумывать предметные силуэты и называть их). 3. Развивать пространственное мышление путем трансформации фигур. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «День рождения Пчелки Жужи».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Путешествие на поезде в Фиолетовый лес». • Пальчиковая гимнастика «Торт». • Составление поезда по образцу взрослого из фигур-головоломок, называние цвета (игра «Чудо-соты»). • Подвижная игра «Поезд». • Складывание силуэта «конфета» путем трансформации («Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Игра «Составим цветок» (пособие «Чудо-цветик»). • Использование сюрпризного момента «Появление пчелки Жужи на волшебном дереве». |
| февраль | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умение считать до 5; сравнивать предметы по величине, составлять из частей целое. 2. Развивать у детей пространственное мышление через трансформацию фигур. 3. Формировать представления о зиме. 4. Воспитывать коммуникативную культуру, умение работать в подгруппе. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «В гости к зайчику».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Чтение стихотворения «Снег». • Беседа о снеге и зимних забавах. • Пальчиковая гимнастика «Раз, два, три, четыре, пять, мы во двор пошли гулять». • Использование видео «Путешествие паровозика». • Составление елочки из частей (игра «Чудо-цветик»). • Складывание силуэта «домик» (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Музыкальная игра «Зайка беленький сидит». • Складывание сумочки для зайчика (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать знакомить с сенсорными эталонами цвета. 2. Воспитывать у детей коммуникативную культуру, умение работать и играть в коллективе. 3. Развивать физические качества: силу, быстроту, реакции, ловкость: согласовывать речь с движениями. | <p>Развлечение.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Путешествие в Фиолетовый лес» (использование музыки «Зашагали ножки»). • Выполнение физических упражнений (пролезание через туннель, ходьба по спортивной доске). • Игра «Составь цветок» (пособие «Лепестки», «Коврограф Ларчик»). • Подвижная игра «Солнышко и дождик». • Комплекс утренней гимнастики «Ты похлопай вместе с нами». • Исполнение детьми песни «Зашагали ножки». |

| | | | |
|--------|----|---|---|
| март | I | Непосредственная образовательная деятельность «Приглашение в весенний лес». | <ul style="list-style-type: none"> ● Использование сюрпризного момента – «Приглашение от Галчонка Каррчика в весенний лес». ● Игра «Подбери фигуры, одинаковые по форме и размеру». ● Повторение за педагогом движений, похожих на движения лисы, медведя, зайца. ● Складывание силуэта «кораблик» (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). ● Пальчиковая гимнастика «Кораблик». ● Конструирование силуэтов «весенние цветы» по схеме (игра «Чудо-цветик»). ● Подвижная игра «Самолеты». |
| | II | Непосредственная образовательная деятельность «Мишка в гости к нам пришел». | <ul style="list-style-type: none"> ● Загадка про медведя. ● Беседа по рисунку «Медведь». ● Выполнение ритмических движений «Прибаутка с движениями». ● Использование сюрпризного момента «Появление Магнолика». ● Конструирование фонариков, заданного цвета и размера (игра «Фонарики»). |
| апрель | I | Непосредственная образовательная деятельность «Я и мои друзья». | <ul style="list-style-type: none"> ● Сюрпризный момент – появление Малыша Гео. ● Игра «Меня зовут...». ● Пальчиковая гимнастика «Дружат в нашей группе девочки и мальчики». ● Чтение стихотворения «Все мы дружные ребята». ● Складывание конфеты, печенья, мороженого для Малыша Гео («Квадрат Воскобовича», двухцветный). ● Использование музыки (Группа Барбарики «Дружба»). |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать пространственное мышление через трансформацию фигур. 2. Развивать умение подбирать глаголы к существительному, уточнять названия частей растений. 3. Продолжать знакомить с сенсорными эталонами цвета, формы, величины. 4. Воспитывать познавательный интерес, любознательность, готовность прийти на помощь. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «В гостях у пчелки Жужи».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Чтение стихотворения «Доброе утро всем». • Использование сюрпризного момента «Появление пчелки Жужи». • Дидактическая игра «Что умеет делать пчела?». • Складывание из квадрата треугольника, прямоугольника, маленького квадрата («Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Придумывание и конструирование силуэта «цветок» для Жужи (игра «Чудо–соты»). • Пальчиковая гимнастика «Волшебные цветки». |
|--|--|--|--|

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. В. ВОСКОБОВИЧА В РАСШИРЕНИИ КРУГОЗОРА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Возрастная группа: 2-ая младшая группа.

Цель работы: формирование представлений об окружающем мире и живой природе.

Задачи:

1. Развивать познавательные интерес и умения через ознакомление с предметным миром и миром природы.
2. Развивать речевую активность.
3. Развивать социально-коммуникативные навыки через ситуативно-деловое конструктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми.
4. Стимулировать развитие творческих способностей.
5. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности и удовлетворения потребности в двигательной активности.

Интегрируемые образовательные области: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

| | Задачи | Формы работы | Методы и приемы |
|---------|--|---|--|
| октябрь | I | Непосредственная образовательная деятельность «Медвежонок Мишик готовится к зиме». | <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Собери по цвету». • Конструирование изображения «соты с медом» путем наложения частей на схему (игра «Чудосоты1»). • Беседа о подготовке медведей к зиме. • Подвижная игра «У медведя во бору». |
| | II | | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления об осени, особенностях образа жизни медведей. 2. Закреплять умение определять и называть цвет фигур, группировать их по цвету. 3. Развивать умения анализировать составную схему, составлять целое из частей. 4. Активизировать речь детей, побуждать желание и готовность высказываться, рассуждать. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления об осени. | | |

| | | | |
|---------|--|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. Активизировать творческую активность и развивать воображение. 3. Развивать умения называть цвет фигур, анализировать схему, составлять целое из разного количества частей, выкладывать контур фигуры. 4. Активизировать речь детей через подбор образных сравнений. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | | <ul style="list-style-type: none"> • Завязка игровой ситуации: волшебница Непогода сделала все листья в лесу бесцветными. • Конструирование силуэтов «листики» путем наложения деталей на схему (игра «Чудо-крестики 1»). • Сюжетная разминка «Закружились листья» с использованием музыкального сопровождения. • Конструирование шестиугольной фигуры по образцу воспитателя (игра «Геокопт»). • Загадки «Дары осени». |
| ноябрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Закреплять представления о геометрических фигурах (квадрат, треугольник и прямоугольник). 2. Развивать пространственное мышление, умение анализировать и сравнивать через трансформацию геометрических фигур. 3. Активизировать речь детей, побуждать желание и готовность вести диалог со взрослым, предлагать варианты решения проблемной ситуации. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | Физкультурно-математический досуг с родителями. «Сказка о волшебном квадрате». | <ul style="list-style-type: none"> • Складывание силуэтов «дом», «конфета», «лодочка» по образцу взрослого (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Игровое упражнение «Полоса препятствий». • Постановка проблемы: как квадрату найти себе друзей в стране треугольников, прямоугольников? • Складывание треугольника путем сгибания квадрата пополам по диагонали. • Складывание прямоугольника путем сгибания квадрата пополам по горизонтали. • Выполнение сюжетной разминки «Самолеты» с использованием музыкального сопровождения. |
| декабрь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о подготовке к встрече Нового года. 2. Развивать у детей умение анализировать фигуры-головоломки по признакам, составлять целое из разного количества частей по простому алгоритму. 3. Стимулировать речевую активность детей, | Непосредственная образовательная деятельность «Новогодние гирлянды». | <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемы: Медвежонок Мишик и Паучок Внучок не знают, как им украсить новогоднюю елку. • Беседа «Как можно украсить елку?» • Конструирование изображения «гирлянда» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты 1»). • Подвижная игра «Фонарики». • Игра «Найди фигуру по цвету, количеству и форме». |

| | | |
|--|--|---|
| <p>развивать умение высказывать свою точку зрения.</p> <p>4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке.</p> | | <p>частей».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Называние составных частей (геометрических фигур). |
| <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о традициях празднования Нового года. 2. Развивать умение ориентироваться в пространстве, понимать пространственные характеристики «нижний», «верхний». 3. Развивать умение складывать фигуру заданного цвета путем перемещения частей игры в пространстве, конструировать предметный силуэт из частей. 4. Развивать речь. 5. Развивать образное и пространственное мышление, мелкую моторику рук. 6. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Непосредственная образовательная деятельность «В лесу родилась елочка...»</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемы: в лесу исчезли все елки, как найти выход из сложившейся ситуации? • Беседа об атрибутах новогоднего праздника: елка, новогодние украшения, подарки, Дед Мороз, Снегурочка. • Конструирование силуэта «елочка» путем наложения частей (большого и маленького треугольников) на схему (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Использование вопросов: где находится большой треугольник? маленький? • Исполнение хороводной песни «В лесу родилась елочка». |
| <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать формирование представлений о зиме и новогодних праздниках. 2. Развивать умение анализировать схему, составлять целое из разного количества частей. 3. Развивать творческое воображение, умение придумывать предметные силуэты и конструировать их. 4. Активизировать речь детей. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Праздничный досуг «Новогоднее путешествие».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о новогодних праздниках. • Постановка проблемы: на елке нет новогодних игрушек. • Творческое конструирование на тему «игрушки» (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Исполнение хоровода вокруг елки. • Конструирование изображения «санки» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). • Выполнение физических упражнений «Полоса препятствий». • Конструирование изображения «мост» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). |

| | | | |
|--------|--|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Отгадывание тематических загадок по теме: «Зима». • Подвижные игры с Дедом Морозом. |
| январь | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей умение выкладывать контуры предметных силуэтов. 2. Развивать умение придумывать, на что похожа фигура. 3. Способствовать развитию речи дети, желанию высказываться. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | Непосредственная образовательная деятельность «Новогодние подарки для медведей». | <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемы: у Паучка нет новогодних подарков для друзей. • Конструирование квадрата по образцу воспитателя (игра «Геокопт»). • Игра «На что похож квадрат?» (игра «Геокопт»). • Видоизменение квадрата в предметный силуэт «флажок». • Чтение стихотворения А. Барто «Флажок». • Сюжетная разминка «медвежата» с использованием музыкального сопровождения. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления детей о посуде, активизировать словарь по этой теме. 2. Развивать умения анализировать составную схему и составлять целое из частей. 3. Придумывать изображения и конструировать их из частей. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | Непосредственная образовательная деятельность: «Суп для паучка». | <ul style="list-style-type: none"> • Завязка игровой ситуации: Паучок собирается приготовить обед. • Беседа о кухонной, столовой посуде и столовых приборах. • Конструирование силуэтов «кастрюля» и «поварешка» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты I»). • Музыкально-тематическая разминка: «Поварята». • Творческое конструирование силуэтов «тарелка» и «ложка» (игра «Чудо-соты I»). |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Закреплять представления детей о посуде, активизировать словарь по заданной теме. 2. Развивать умение анализировать составную схему и составлять целое из частей, складывать фигуру путем трансформации. 3. Придумывать предметный силуэт и конструировать его из частей. 4. Создавать условий для удовлетворения потребности в двигательной активности и | Физкультурно-игровой досуг «Вечернее чаепитие». | <ul style="list-style-type: none"> • Завязка игровой ситуации: Паучок купил новый чайник и приглашает друзей в гости. • Складывание фигуры «конфета» по образцу взрослого (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Выполнение комплекса упражнений «Полоса препятствий». • Конструирование силуэта «чайник» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты I»). • Физкультминутка «Чайник-ворчун». |

| | | | |
|---------|--|--|--|
| | эмоциональной разрядке. | | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о посуде. • Придумывание и составление силуэта «чашка» (игра «Чудо-соты1»). • Подвижные игры. |
| февраль | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умения различать и называть цвета радуги. 2. Развивать умение определять цвет, размер фигур и группировать фигуры по цвету, воспринимать задачу на слух и решать ее. 3. Развивать умения ориентироваться в пространстве, понимать пространственные характеристики: «вверху», «внизу», «посередине». 4. Развивать речевую активность детей, готовность и желание беседовать со взрослым, отвечать на вопросы. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | Непосредственная образовательная деятельность: «Пирамидки из черепашек». | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование предметного изображения «пирамида» по простому алгоритму: цвет, размер, положение в пространстве (игра «Черепашки «Пирамидка»»). • Ответ на вопросы о размере фигур. • Подвижная игра с использованием черепашек: «Кто какого цвета?». |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления детей о правилах дорожного движения, активизировать словарь по этой теме. 2. Развивать умение анализировать схему и составлять целое из частей, воспринимать задачу на слух и выполнять действия. 3. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | Непосредственная образовательная деятельность: «Светофор». | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование предметного силуэта «машина» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). • Музыкально-ритмическая разминка «Машины». • Беседа о правилах дорожного движения. • Конструирование предметного изображения «светофор» по схеме и словесной инструкции (игра «Чудо-соты1»). • Подвижная игра «Светофор». |
| | <p style="text-align: center;">III</p> | Праздник: «Масленица». | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о весенних изменениях в природе и празднике «Масленица» (происхождении названия и традиций, |

| | | | |
|------|---|---|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представления о весне, особенностях русского народного праздника «Масленица». 2. Развивать умения определять цвет фигур и группировать их по цвету, воспринимать задачу на слух и выполнять действия. 3. Развивать умения видоизменять контуры геометрических фигур. 4. Развивать речь детей. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | | <p>связанных с ним).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чтение стихов, русских народных «потешек», исполнение «закличек солнца», хороводных песен. • Конструирование силуэта «гирлянда» по простому алгоритму: цвет, размер (игра «Черепашки «Пирамидка»»). • Конструирование контура квадрата по образцу воспитателя и трансформация его в фигуру, похожую на круг (игра «Геоконт»). • Подвижные игры по теме «Масленица». |
| март | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления о празднике 8 Марта. 2. Развивать умение анализировать составную схему и составлять целое из частей, различать цвет деталей, понимать пространственные характеристики «нижний левый», «верхний правый» и т.д. 3. Стимулировать речевую активность детей, расширять кругозор и обогащать словарь детей. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Физкультурно-игровой досуг с родителями: «Мамин праздник».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о празднике 8 Марта. • Чтение стихотворений посвященных мамам и бабушкам. • Физминутка: «Полоса препятствий». • Конструирование предметного изображения «цветок» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). • Музыкальная импровизация «Цветы». • Постановка проблемы: как сделать, чтобы наши цветы не завяли? • Конструирование предметного изображения «ваза» по составной схеме без использования метода наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). • Складывание фигур-головоломок в игровом поле по простому алгоритму (цвет, положение в пространстве) (игра «Чудо-соты1»). • Подвижные игры со взрослыми. |
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления детей о транспорте, активизировать словарь по этой | <p>Непосредственная образовательная деятельность «Кораблик».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о видах транспорта. • Физкультминутка «Кораблики». • Игра «Сравни мачты по высоте и количеству флажков на них» (игра «Кораблик ПЛЮХ-ПЛЮХ»). |

| | | | |
|--------|--|--|--|
| | <p>теме.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Развивать умение детей считать до пяти, сравнивать группы предметов по количеству. 3. Развивать умение группировать предметы по цвету. 4. Развивать мелкую моторику рук. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | | <ul style="list-style-type: none"> • Сортировка флажков по цвету и надевание их на мачты. |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать формирование представлений детей о транспорте, активизацию словаря по этой теме. 2. Развивать у детей умение конструировать предметные силуэты по схеме, выкладывать контуры по образцу. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность вести диалог со взрослым, предлагать варианты решения проблемной ситуации. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Непосредственная образовательная деятельность: «Морское путешествие».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемы: как Паучку отправиться в морское путешествие? • Конструирование контура «парусник» по образцу взрослого (игра «Геоконт»). • Выполнение музыкально-ритмических движений «Кораблики». • Конструирование силуэтов «рыбки» по составным схемам (игра «Чудо-соты1»). |
| апрель | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать формирование представлений о весне. 2. Развивать умения анализировать контурную схему и составлять целое из частей, считать предметы до пяти по количеству и по порядку. 3. Активизировать речь детей. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Физкультурно-игровой досуг: «Подснежники».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о весне и бережном отношении к лесным цветам. • Конструирование предметного силуэта «четырёхдолька» из разного количества частей (игра «Чудо-цветик»). • Чтение стихов о весенних цветах - подснежниках. • Физкультминутка: «Полоса препятствий». • Рассматривание силуэта и анализ количества составляющих частей. • Сюжетная импровизация «цветы» с использованием |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| | <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления детей о космосе, активизировать словарь по этой теме. 2. Развивать умения анализировать схему и составлять целое из частей, понимать простые алгоритмы конструирования, складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве. 3. Развивать умение придумывать предметные изображения и конструировать их из частей. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Физкультурно-игровой досуг: «Космическое путешествие».</p> | <p>музыкального сопровождения.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о дне космонавтики. • Завязка игровой ситуации: Паучку и его друзьям понадобилась ракета. • Конструирование силуэта «ракета» путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). • Сюжетная разминка «Полет в космос». • Беседа о том, что увидели друзья в космосе. • Творческое конструирование силуэта «звезда» из частей (игра «Чудо-цветик»). • Складывание предметного силуэта «звезда» по образцу и словесной инструкции (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Сюжетная разминка «Возвращение на землю» (ОРУ) с использованием музыкального сопровождения. |
| | <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления о пчелах, активизировать словарь по этой теме. 2. Развивать умение выкладывать контурные изображения по образцу взрослого. 3. Развивать умения анализировать схему и составлять целое из частей, ориентироваться в пространстве, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «вверху», «внизу», «посередине», называть цвета фигур-головоломки. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Непосредственная образовательная деятельность: «Домик для пчелки».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Постановка проблемы: как сделать дом для Пчелки Жужи? • Конструирование контурного силуэта «улей» с помощью взрослого (игра «Геокопт»). • Сюжетная разминка «пчелки» с использованием музыкального сопровождения. • Конструирование домика для Пчелки («соты») по простому алгоритму путем наложения частей на схему (игра «Чудо-соты1»). |
| май | <p style="text-align: center;">I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать формирование представлений детей о насекомых, активизировать словарь по этой теме. | <p>Вечерний познавательно-игровой досуг: «Цветы для бабочек».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о насекомых. • Чтение стихотворений и разгадывание загадок о насекомых. • Завязка игровой ситуации: Пчелке Жуже и бабочкам |

| | | |
|--|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 2. Развивать умение ориентироваться в пространстве, понимать пространственные характеристики «нижний левый», «верхний правый», составлять фигуры по простому алгоритму (положение в пространстве, форма и количество частей). 3. Составлять целое из частей по схеме и собственному замыслу. 4. Развивать речевую активность детей. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | | <p>нужна клумба с цветами.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование клумбы с цветами из «двудольки», «трехдольки» и «пятидольки», ориентируя части в пространстве (игра «Чудо-цветик»). • Сюжетная импровизация «цветы» с использованием музыкального сопровождения. • Составление силуэтов «бабочка» из частей по схеме и собственному замыслу (игра «Чудо-цветик»). • Сюжетная импровизация «бабочки» с использованием музыкального сопровождения. |
| <p style="text-align: center;">II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления детей о птицах, активизировать словарь по этой теме. 2. Развивать умение анализировать схему и составлять целое из частей, конструировать контур фигуры по словесной инструкции. 3. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке. | <p>Непосредственная образовательная деятельность: «Птицы прилетели».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о птицах весной. • Завязка игровой ситуации: заселение волшебного леса птицами. • Конструирование силуэта «птица» по схеме (игра «Чудо-цветик»). • Беседа о строении птиц. • Сюжетная разминка «птицы» с использованием музыкального сопровождения. • Конструирование контурного силуэта «скворечник» по словесной инструкции с помощью взрослого (игра «Геоконт»). • Игра «Опиши свой скворечник». |
| <p style="text-align: center;">III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления о лете. 2. Развивать умения называть цвета предметов и группировать их по цвету, располагать предметы на игровом поле по простому алгоритму (цвет и пространственное положение). 3. Развивать умение складывать силуэты путем трансформации, придумывать и | <p>Празднично-игровой досуг: «Кругосветное путешествие».</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Беседа о лете. • Завязка игровой ситуации: путешествие на «Кораблике ПЛЮХ-ПЛЮХ». • Игра «Укрась кораблик флажками». • Складывание силуэта «конверт» по образцу взрослого (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный). • Сюжетная разминка «Письмо» с использованием музыкального сопровождения. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>конструировать предметные силуэты из частей.</p> <p>4. Создавать условия для удовлетворения потребности в двигательной активности и эмоциональной разрядке.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Конструирование контурного силуэта «корзинка» по словесной инструкции и образцу взрослого (игра «Геоконт»). • Придумывание и выкладывание своего подарка, называние его (игра «Геоконт»). • Сюжетная импровизация «Плывет кораблик» с использованием музыкального сопровождения. |
|--|--|--|--|