УТВЕРЖДАЮ

заведующий МБДОУ

«Детский сад комбинированного вида»№ 181

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.А. Климушина

**Календарный учебный график**

**(Календарно-тематическое планирование)**

**по дополнительной общеразвивающей программе формирования и развития логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича**

**для детей 4-5 лет**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Сроки** | **Мероприятия, форма** | **Цель** | **Кол-во часов** |
| **Октябрь**  1 неделя | Мониторинг | Определение индивидуального уровня развития детей | 1 |
| 2 неделя | Тема: «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты» | *Обучающие:*   * учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; * упражнять в счете от 1до 5, называть цифры, располагать их по-порядку.   *Развивающие*:   * развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; * формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов.   *Воспитательные:*   * воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. | 1 |
| 3 неделя | Тема «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»  («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат» | *Обучающие:*   * познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; * учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. * учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат»   *Развивающие:*  развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу);   * развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; * формировать умения анализировать, сравнивать. | 1 |
|  |  | *Воспитательные:*  воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. |  |
| 4 неделя | Тема «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»  («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь») | *Обучающие:*   * развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; * пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое).   *Развивающие:*   * формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; * продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память.   *Воспитательные*   * формировать навыки саморефлексии;   воспитывать нравственные и волевые качества. | 1 |
| **Ноябрь**  1 неделя | Тема «Фабрика фигур»  («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина) | *Обучающие:*   * закреплять навык счета в пределах 5; * учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; * учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».   *Развивающие:*   * развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; * упражнять в конструировании фигур по схемам.   *Воспитательные:*  формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение. | 1 |
| 2 неделя | Тема «Путешествие в Фиолетовый лес»  («Цифроцирк», «Чудо-цветик») | *Обучающие:*   * познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) * продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик».   *Развивающие:*   * формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; * развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк».   *Воспитательные:*  воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. | 1 |
| 3 неделя | Тема «В гости к веселым гномам»  (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор») | *Обучающие:*   * познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; * учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика.   *Развивающие:*   * закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; * побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. | 1 |
|  |  | *Воспитательные:*   * предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок. |  |
| 4 неделя | Тема «В гостях у сказки»  («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт») | *Обучающие:*   * познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. * продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок   *Развивающие:*   * закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; * побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. |  |
| **Декабрь**  1 неделя | Тема: «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке»  («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик») | *Обучающие:*   * учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо».   *Развивающие:*   * развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; * развитие пространственного и логического мышления, воображения; * активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения».   *Воспитательные:*   * воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. | 1 |
| 2 неделя | Тема: «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра»  («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный) | *Обучающие:*   * продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); * учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий.   *Развивающие:*   * развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, * продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; * формировать планирующую функцию речи.   *Воспитательные:*   * воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы. | 1 |
| 3 неделя | Тема: «Как малыш Гео оказался на островах»  («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат»)  *стр. 25* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Обучающие:*   * закреплять представления о транспорте, его видах; * упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты».   *Развивающие:*   * развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; * тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука).   *Воспитательные:*   * воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. | 1 |
| 4 неделя | Тема: «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра») | *Обучающие:*   * упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), | 1 |
|  |  | * по описанию их признаков (цвет, размер); * продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не».   *Развивающие:*   * развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; * продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что».   *Воспитательные:*  воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества. |  |
| **Январь**  1 неделя | Тема: «Какзверята выступали на арене Цифроцирка»  («Чудо-соты», «Колумбово яйцо») | *Обучающие:*   * познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме*;* * закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор.   *Развивающие:*   * развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; * формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом.   *Воспитательные:*   * воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). | 1 |
| 2 неделя | Тема: «Как кораблик попал в шторм»  («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор»  *стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»* | *Обучающие:*   * продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета.   *Развивающие:*   * развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; * тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука».   *Воспитательные:*   * воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. | 2 |
| 3 неделя | Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие  («Танграм», «Прозрачный квадрат»)  *1 игровая ситуация* «Загадочный конверт»  *2 игровая ситуация* «Портреты друзей» | *Обучающие:*   * познакомить с новой игрой «Танграм»; * учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1;   *Развивающие:*   * развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); * упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; * упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи.   *Воспитательные:*   * воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. | 2 |
| 4 неделя | Тема: «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие  («Танграм»), «Лепестки»)  *3 игровая ситуация* «Волшебный зоопарк (звери)» | *Обучающие:*   * учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; * упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении. | 1 |
|  | *4 игровая ситуация* «Волшебный зоопарк (птицы)»  *«Методика ознакомления с игрой»*  *(распечатка)* | *Развивающие:*   * развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; * развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); * закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист.   *Воспитательные:*   * формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. |  |
| **Февраль**  1 неделя | Тема: «Найди фигуру»  («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика») | *Обучающие:*   * учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с обозначением – размера , расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не» ; * продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. * в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); * развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах   *Воспитательные:*   * формировать умение слушать и слышать   задание взрослого до конца. | 1 |
| 2 неделя | Тема: «Как гусеница Фифа наряжалась»  («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат») | *Обучающие:*   * учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве, продолжать формировать умение придумывать и | 1 |
|  |  | * конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу.   *Развивающие:*   * развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; * развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов.   *Воспитательные:*   * воспитывать интерес к конструктивной деятельности; |  |
| 3 неделя | Тема: «Волшебные превращения счетных палочек» | *Обучающие:*   * учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; * упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек);   *Развивающие:*   * развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; * способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач.   *Воспитательные:*   * развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей. | 1 |
| 4 неделя | Тема: «Вечернее представление в Цифроцирке»  («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор» | *Обучающие:*   * продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; * закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); | 1 |
|  |  | *Развивающие:*   * развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать.   *Воспитательные:*  воспитывать произвольность поведения, волевые качества. |  |
| **Март**  1 неделя | Тема: «Как малыш Гео нашел грибы»  ««Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры») | *Обучающие:*   * учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; * упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы.   *Развивающие:*   * формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей. * развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения;   *Воспитательные:*  продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками. | 1 |
| 2 неделя | Тема: «Как Медвежонокс Галчонком поссорились и помирились»  «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудо-соты», «Танграм»)  *Стр. 67* *«Сказки Фиолетового леса»* | *Обучающие:*   * учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера», предлагать варианты решения проблемной ситуации; * упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям и с отрицательной частицей «не»;   *Развивающие:*   * развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой; * помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности. | 1 |
| 3 неделя |  |  | 1 |
|  | Тема: «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»  («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо») | *Обучающие:*   * закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; * учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо».   *Развивающие:*   * развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; * продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества.   *Воспитательные:*   * развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя придти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. |  |
| 4 неделя |  |  | 1 |
| **Май**  1,2 неделя | 1.Развлечение «Рукавичка» - с использование ИКТ | 1.Развитие логического  мышления, внимания, памяти,  воображения. | 2 |
| 3,4 неделя | 2. Мониторинг | Определение индивидуального уровня развития детей | 2 |

**Для детей 5-6 лет**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сроки | Мероприятия, форма | Цель | Количество  часов |
| сентябрь | Мониторинг |  | 1  1  2 |
| октябрь | 1.Совместная познавательная  деятельность  Игра «Зверюшки Фиолетового  леса» (Чудо - цветик).  2. Самостоятельная игровая  деятельность  Игра «Узнай, где солнышко»  (Чудо-цветик) | 1. Развивать внимание, речь, воображение.  2. Развивать внимание, память, воображение, мышление, мелкуюмоторику рук. | 2  2 |
| ноябрь | 1. Игра «Конверт, домик, летучая  мышь» с применением ИКТ (Чудо-цветик)  2.Совместная познавательная  деятельность.  Игра«Крыса Шушера»  (4-х цветный квадрат) | 1.Развитие логического  мышления, внимания, памяти, воображения.  2.Способствовать развитию  мелкой моторики,  пространственного мышления, воображения | 2  2 |
| декабрь | 1.Совместная познавательная  деятельность.  Игра «Чудесный  мешочек» (Прозрачный квадрат).  2 Игра «Геоконт» с применением  ИКТ | 1.Развивать сенсорные,  познавательные, творческие  способности.  2.Развивать познавательные  способности: внимание, память, мышление, формировать умение составлять из частей целое. | 2  2 |
| январь | 1.Совместная познавательная  деятельность.  Игра «Геоконт»  2.Самостоятельная игровая деятельность.  Игра «Построй космический  корабль» (Чудо- крестики ). | 1.Познакомить детей с понятием«кривая линия»,  используя свободное моделирование.  2. Развивать внимание, память,воображение, мышление, мелкую  моторику рук. | 2  2 |
| февраль | 1.Проект «Ходит капелька по  кругу». Аппликация «Мама  Тучка и капелька»  (волшебные верѐвочки–липучки)  2. Совместная познавательная  деятельность.  Игра «Геоконт» | 1.Учить создавать образ тучки  «волшебными верѐвочками» на ковролине.  2.Познакомить с конструирование  геометрических  фигур; развивать мышление | 2  2 |
| март | 1. Совместная познавательная  деятельность.  Игра «Улей» (Чудо-соты)  2. Игра «Восьмѐрка». | 1.Развивать сенсорные,  познавательные,творческие  способности.  2. Конструировать цифры с помощью палочек. | 2  2 |
| апрель | 1.Совместная познавательная  деятельность.  Игра «Шнурок - затейник»  2.Самостоятельная  Игровая деятельность.  Игра «ТуфелькаЗолушки»  (квадрат Воскобовича-4-х цветный) | 1.Развитие логического  мышления, мелкой моторики рук.  2.Стимулировать развитие  Познавательных навыков,  внимания, памяти. | 2  2 |
| май | 1.Математический праздник  «В гостях у Магнолика» - с  использование ИКТ  2. Мониторинг | 1.Поддерживатьинтерес к интеллектуальной деятельности. | 2  2 |

**Для детей 6-7 лет**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сроки | Мероприятия, форма | Цель | Количество часов |
| сентябрь | Мониторинг  1. Логическая задача.  2.Игровое упражнение «Назови правильно цифры.  3.Игра «Конструктор чисел. | Развивать память, логическое мышление, Определение отличительных признаков одной группы фигур от другой; моделирование цифр из деталей конструктора. | 1 |
| 1. Занимательная задача.  2.Задание по карточкам – рисункам комплекса «Число, форма, цвет».  3.Игровое упражнение «Сосчитай и сложи фигуры. | Воспитывать у детей стойкий интерес к математике; развивать смекалку, фантазию, творчество, моторику руки. | 1 |
| 1.Задачи на сообразительность.  2 Задание по карточкам – рисункам комплекса «Число, форма, цвет».  3.Игра Воскобовчиа «Кораблик Плюх-плюх». | Способствовать освоению пространственных отношений; расширять внимание, память, мышление, речь, мелкую моторику. | 1 |
| 1.Логическая задача.  2. Упражнение «Узнай знак».  3.Слуховой диктант.  4. Пальчиковая игра «Кошка» | Формировать умения находить признаки отличия одной группы предметов от другой, закрепить знания о знаках +,-.=. Развивать навыки составлять задачи, выделять в задаче условие, вопрос, ответ. Способствовать умению ориентироваться на листе бумаги, соотносить число предметов с цифрой. | 1 |
| октябрь | 1. Занимательная задача.  2. Игра «Части суток».  3. Задание по карточкам – рисункам.  4. Игра «Чудо- крестики». | Решать занимательные задачи, развивать сообразительность. Закреплять знания о последовательности частей суток, порядковый счёт. Совершенствовать процессы логического мышления, внимания, пространственного мышления. | 1 |
| 1.Задачи на сообразительность «Сколько».  2. Задание по карточкам – рисункам.  3. Игровое упражнение «Назови скорее»  4.Игра «Прозрачная цифра». | Решать задачи на сообразительность, развивать смекалку; закреплять умение соотносить количество предметов с цифрой, понятие ближе-дальше; развивать внимание, память, элементы логического мышления. | 1 |
|  | 1. Логическая задача.  2. Отгадай загадку.  3. «Какие бывают часы». | Формировать умения находить признаки отличия одной группы предметов от другой, отгадывать математические загадки; познакомить с часами, их разнообразием и назначением, определять время по часам | 1 |
| 1. Загадки.  2. Задание по карточкам – рисункам.  3. «Слушай и рисуй».  4. Игра «Чудо – крестики». | Развивать логическое мышление при отгадывании загадок, закреплять количественный и порядковый счёт в пределах 10. Развивать познавательные и творческие способности детей, мелкую моторику. | 1 |
| ноябрь | 1.Игровое упражнение «Дни недели».  2. Задание по карточкам – рисункам.  3.Игра «Пять математических корзинок». | Закреплять последовательность дней недели, пространственных отношений; формировать у дошкольников представлении о количественном составе числа. Развивать память, внимание. | 1 |
| 1. Логическая задача.  2. Игра «Чудо-соты». | Формировать умения находить отличия одной группы предметов от другой. Развивать интеллектуальные способности (способность анализировать), мелкую моторику руки. | 1 |
| 1 Занимательная задача.  2. Задание по карточкам – рисункам.  3. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа11). | Воспитывать интерес к математике; закреплять ориентировку в пространстве; умение устанавливать соответствие между числом и цифрой; образование числа11. | 1 |
| 1.Задачи на сообразительность  2. Игра «Геоконт». | Решать задачи на смекалку, развивать логическое мышление; развивать способность анализировать.  Закреплять понятие: точка, прямая, луч, отрезок, используя игру «Геоконт» | 1 |
| декабрь | 1. Игра « Наш день».  2. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа12).  3. Задание «Найди и обведи». | Закрепить знания детей о частях суток: утро, день, вечер, ночь. Познакомить с образованием числа 12; развивать память, внимание, мелкую моторику рук. | 1 |
| 1. «Поставь правильно цифру».  2. Занимательная задача.  3. Игра с конструктором цифр «Радуга».  4. Задание «Считай и записывай». | Решать задачи, закреплять знания о зиме, зимних месяцах, цифрах. | 1 |
| 1. Загадки.  2. Задание по карточкам – рисункам.  3. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа13). | Способствовать умению определять отношение (длинный – короткий, тяжелее-легче); развивать способность анализировать – освоить решение задач «Отличие», связанных с поиском одного рисунка; познакомить с образованием числа 13 | 1 |
| 1. Логическая задача.  2. Работа на игровизоре «Напиши правильно».  3. Игра «Геоконт». | Формировать навыки находить отличия одной группы предметов от другой; развивать способность анализировать, решать задачи. Составлять примеры, читать записи, закреплять умение правильно пользоваться знаками +, - ; познакомить с углами: прямой острый, тупой, развёрнутый. | 1 |
| январь | 1. Игровое упражнение «Дни недели».  2.Знакомство с образованием числа 14.  3. Игра «Чудо- лукошко». | Развивать способности анализировать. Закреплять знания детей о днях недели. Образование числа 14. | 1 |
| 1. Занимательная задача.  2. Задание по карточкам – рисункам.  3. Игра В.Воскобовича «Чудо - Цветочек». | Решать занимательные задачи; различать предметы по величине и цвету; развивать способность анализировать, осваивая решение задач «Пересечение », связанных с поиском пары рисунков. Познакомить с составом числа из двух меньших. | 1 |
| 1. Задачи на сообразительность.  2.Знакомство с образованием числа 15.  3.Работа в тетрадях «Рисуем кошку». | Решать задачи на сообразительность; помочь освоить решение задач «Пересечение», связанных с поиском соотношения рисунков; познакомить с образованием числа 15; формировать навыки ориентирования в тетрадях в клетку. | 1 |
| 1. Игра «Короче-длиннее».  2.Реши примеры.  3. Работа на игровизоре - «Обведи правильно».  4.Игра «Колумбово яйцо». | Способствовать овладению детьми количественной характеристикой временных эталонов, решению задач «Одна клетка», закреплять цифры; развивать геометрическое представление, наблюдательность. | 1 |
| февраль | 1.Игра «Дни недели».  2.Знакомство с образованием числа 16.  3. Игра В. Воскобовича «Чудо- лукошко». | Формировать представление детей о времени, способствовать освоению решения задач «Одна клетка» и «Передвижение в соседнюю клетку»; познакомить с образованием числа 16, развивать память, мышление, внимание. | 1 |
| 1. Задачи на сообразительность.  2. Игра «Палочки Кюнзера».  3.Игра «Геоконт». | Решать задачи на сообразительность; Закреплять состав числа с помощью палочек Кюнзера, с помощью игры «Геоконт» закреплять знания детей о прямом, остром и тупом углах. Развивать активность, самостоятельность. | 1 |
| 1. Занимательная задача.  2. Задание по карточкам – рисункам.  3.Занимательная задача «Одна клетка»  4. Игра «Чудо-соты». | Воспитывать у детей стойкий интерес к математике. Закреплять понятие «длиннее-короче, «толще-тоньше», освоить решение задач «Одна клетка»; закреплять геометрические фигуры. | 1 |
| 1. Логическая задача на поиск признака отличия одной группы от другой.  2 Занимательная задача «Одна клетка -1.3»  3.Знакомство с образованием числа 17.  4.Игровое упражнение «Какие примеры решила мышка». | Развивать умение классифицировать предметы по определенным признакам; осваивать решение задач «Одна клетка». Познакомить с образованием числа 17, продолжить осваивать алгоритмы сложения предметных форм. | 1 |
| март | 1. Математическая игровая считалка «Шёл домой Глеб».  2.Игра «Геоконт».  3. Работа с геовизором. | Проверить прямой и обратный счёт, количественный состав чисел первого десятка, закрепить понятие, что количество не зависит от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Формирование умений конструировать цифры на геоконте с помощью упругой резинки и с помощью геовизора, переносить на бумагу координаты точек созданной цифры и рисовать её схему. Развивать память, речь, творческое воображение. | 1 |
| 1. Логическая задача на поиск признака отличия одной группы от другой.  2. Знакомство с образованием числа 18.  3. Игра В.Воскобовича «Чудо-Цветочек». | Учить решать логические задачи на поиск признаков отличия одной группы предметов от другой путём зрительного и мыслительного анализа; познакомить с образованием числа 18. Через игру «Чудо-Цветочек» закрепить с детьми состав числа. Развивать психические процессы: память,мышление, внимание. | 1 |
| 1. Занимательная задача.  2. Занимательная задача «Петух».  3. Задание по карточкам – рисункам.  4. Игра – головоломка «Волшебный круг». | Развивать умения решать занимательные задачи, развивать смекалку; способствовать освоению решения задач «Петух», связанной с поиском конечной клетки после одного передвижения (шаг прямо). Закрепить знание детьми геометрических фигур, развивать творческое продуктивное решение. | 1 |
| 1. Дидактическая игра «Какое время года».  2.Игра «Бывает – не бывает».  3. Знакомство с образованием числа 19.  4. Волшебные квадраты В. Воскобовича. | Закрепить знания об основных признаках разных времён года. Познакомить детей с образованием числа19. Развивать умения конструировать фигуры, развивать пространственное мышление, творческое воображение, мелкую моторику пальцев. | 1 |
| апрель | 1. Задачи на сообразительность.  2. Занимательная задача «Волк».  3. «Палочки Кюнзера» (состав числа).  4. Задания из приложения «Лабиринты цифр» (игровизор). | Развивать сообразительность, смекалку, закреплять знание состава чисел первого десятка, освоить решение задач «Волк», связанных с поиском конечной клетки после одного перемещения (прыжка) волка. Развивать память, внимание. Логическое мышление. | 1 |
| 1. Игровое упражнение «Торопись, не ошибись».  2. Знакомство с образованием числа 20.  3. Игра с двумя обручами. | Закрепить знания числа первого десятка, познакомить с образованием числа 20; формировать навыки классифицировать геометрические фигуры по двум свойствам. | 1 |
| 1. Игра «Это правда или нет?»  2. Занимательная задача «Лиса».  3.Игра – головоломка «Листик». | Уточнить представление о времени. Способствовать усвоению решения задач; формировать навыки составлять целое из частей. | 1 |
| 1. Логическая задача.  2. Игровое упражнение «Где чей домик?»  3. Узор под диктовку.  4. Логические блоки Дёныша. Игры с тремя обручами. | Развивать навыки решать логические задачи на поиск признака отличия одной группы фигур от другой. Формировать умение решать примеры в пределах второго десятка; классифицировать фигуры по трём свойствам. | 1 |
| май | 1. Счёт прямой и обратный в пределах 20.  2. Игра «Чудо-крестики» В. Воскобовича.  3.Игра «Геоконт» В. Воскобовича. | Повторить с детьми счёт в пределах 20. Способствовать познанию структуры геометрических фигур (стороны, углы), свойства симметрии, развитию творческого воображения; формировать навыки конструирования. | 1 |
| 1. Игра «Конструктор цифр» В Воскобовича.  2.Работа с приложением к игровизору «Лабиринты цифр».  3. Игра-головоломка «Вьетнамская игра». | Способствовать закреплению цифр, развивать умение моделировать цифры, соотносить цифру и количество. Стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости. Развивать мелкую моторику рук. | 1 |
| 1. Занимательная задача.  2.Игра «Два правила».  3.Игра «Прозрачный квадрат» В.Воскобовича. | Развивать смекалку сообразительность, решая занимательные задачи; тренировка детей в применении определённых правил; познакомить с физическими свойствами – прозрачность и гибкость; развивать сенсорные, познавательные способности. | 1 |
| Мониторинг |  | 1 |