

Принята на педагогическом совете №1
МДОУ «Детский сад № 215»
протокол №1 от 17.09.2020 г.

УТВЕРЖДАЮ
заведующий МДОУ «Детский сад № 215»
Матвеева Матвеева Н.Н.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ПОЧЕМУЧКИ»

для детей 5-7 лет

Составители:

Свинцова Е.Н.,
старший воспитатель
Пекина Н.В.,
учитель-дефектолог

Ярославль, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
1.1. Цели и задачи программы	4
1.2. Планируемые результаты	5
2. Учебно-тематический план	6
3. Содержание Программы	10
4. Обеспечение реализации Программы	13
4.1. Методическое обеспечение реализации Программы	13
4.2. Материально-техническое обеспечение реализации Программы	14
4.3. Кадровое обеспечение	15
Заключение	16
Список литературы	17

1. Пояснительная записка.

Наши воспитанники живут и развиваются в новую эпоху – в эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию детей дошкольного возраста – перехода от традиционного информационно-накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному развивающему обучению. Именно при развивающем образовании создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого мышления.

Использование технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в практике ДОО обосновано в первую очередь тем, что она содержит целый комплекс развивающих игр, которые очень легко внедрить в привычный педагогический процесс. Кроме того, данная технология способствует реализации одного из главных принципов Федерального государственного образовательного стандарта: образование должно строиться на адекватных возрасту формах. А поскольку ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то технология В.В. Воскобовича может быть органично вплетена в образовательный процесс.

Достоинства игровой деятельности известны всем. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, совершенствуется воображение, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Здесь автор удачно скомбинировал игру и сказку, что особенно привлекательно для дошкольника. Сказка – мотивация, способ заинтересовать ребенка, а в ходе игры реализуются образовательные задачи. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Сказки-методики содержат игровое обозначение понятий, дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослому организовывать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей. Это облегчает осуществление индивидуального и дифференцированного подхода разными специалистами в рамках образовательного процесса, поскольку в подгруппе обучаются дети с разным уровнем развития.

Обозначенные особенности игр В.В. Воскобовича, их высокая эффективность и развивающая направленность в совокупности с многофункциональностью и универсальностью в использовании послужили основой для разработки авторской программы «ПОЧЕМУЧКИ».

Педагогические принципы реализации программы

При реализации программы учитываются следующие принципы:

- принцип научности – направлен на формирование у воспитанников умений и навыков, способствует развитию их познавательной активности, усвоению новых терминов и понятий.

- связь теории с практикой – те знания, которые дети получают на занятиях, воплощаются в практической деятельности.

- принцип обучения и воспитания детей в коллективе – воспитывается и развивается чувство ответственности, коллективизма, товарищеской взаимопомощи.

- принцип последовательности и систематичности – направлен на развитие компетентности детей в данном виде творчества.

- принцип доступности – деятельность в коллективе строится на основе реальных возможностей ребенка, учебный материал прост и доступен.

- принцип наглядности – обеспечивается применением разнообразных образцов, их иллюстраций, использованием наглядного материала.

1.1. Цели и задачи программы.

Цель Программы – повышение уровня интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста через систему развивающих игр.

Задачи:

• Создать условия для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

▪ Формировать познавательные умения (умение добывать информацию, проводить самостоятельные исследования, сравнивать, давать оценки, формировать и высказывать суждения, делать умозаключения, аргументировать, доказывать свою точку зрения);

• Формировать у дошкольников с помощью развивающих игр мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.

• Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.

- Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Укреплять интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.
- Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.
- Формировать представление о математических понятиях: углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени; закрепление умений и навыков в счете, вычислениях, измерениях; закрепление детьми математической терминологии.

В основе программы «Почемучки» лежит система постоянно усложняющихся развивающихся игр и познавательных заданий. Особенностью программы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов.

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей в кружке направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала кружка представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления.

1.2. Планируемые результаты

1. Дети научатся обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

2. У детей будут сформированы основные мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.

3. Появятся навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, навыки взаимодействия друг с другом, дети научатся согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

4. Расширится представление о математических понятиях: о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, математической терминологии.

Методом определения результатов освоения детьми программы является наблюдение

2. Учебно-тематический план

Занятия строятся с учетом принципа развивающего обучения. В содержание занятий включены поисковые вопросы, приемы сравнения, различные способы работы с наглядностью, множество загадок. Эти приемы развивают воображение, активизируют словарный запас, формируют быструю реакцию на слово. Для отдыха и снятия напряжения проводятся физкультминутки. Они сопровождают каждое занятие и ни на одном не повторяются, при этом многие из них соответствуют теме занятия.

Форма организации занятий – подгрупповая. Среднее количество воспитанников в подгруппе – 10 человек. Занятия проводятся в соответствии с возрастными и индивидуально-психологическими особенностями детей.

Занятия проводятся 1 раза в неделю. Общее количество занятий в учебном году – 32. Продолжительность занятий в старшей группе – 25 минут, подготовительной – 30 минут.

Срок реализации программы – 2 года.

Время проведения занятий регламентируется графиком проведения дополнительных образовательных услуг МДОУ «Детский сад № 215» на текущий учебный год.

Формы работы с детьми:

- игра;
- ситуативный разговор;
- беседа;
- проблемная ситуация.

Учебно-тематический план кружка «Почемучки» составлен на каждый год обучения.

Учебно-тематический план для детей 5-6 лет (1 модуль)

Номер п/п	Название занятия	Продолжительность		Всего (академ.час)
		теория	практика	
1.	«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	0,11	0,45	0,56
2.	«Как Магнолик удивил Малыша Гео»	0,16	0,4	0,56
3.	«Как цветок исполнял желания»	0,13	0,43	0,56
4.	«Как в Цифроцирке появились новые артисты»	0,22	0,34	0,56
5.	«Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»	0,11	0,45	0,56

6.	«Как у девочки Дольки появились цветы»	0,16	0,4	0,56
7.	«Как команда отправилась в плавание на новом кораблике»	0,13	0,43	0,56
8.	«Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»	0,1	0,46	0,56
9.	«Как Малыш Гео получил приз»	0,16	0,4	0,56
10.	«Как друзья делили фигуры»	0,2	0,36	0,56
11.	«Как Медвежонок и Китёнок играли»	0,11	0,45	0,56
12.	«Как зверята в лесу собирали грибы»	0,22	0,34	0,56
13.	«Как гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	0,13	0,43	0,56
14.	«Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»	0,1	0,46	0,56
15.	«Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова»	0,16	0,4	0,56
16.	«Как друзья гостили на Чудо-островах»	0,11	0,45	0,56
17.	«Как команда кораблика опоздал в гости»	0,22	0,34	0,56
18.	«Как Гусеница Фифа нашла украшения»	0,13	0,43	0,56
19.	«Как Лопушок ловил муху»	0,1	0,46	0,56
20.	«Как друзья катались с горки»	0,2	0,36	0,56
21.	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»	0,11	0,45	0,56
22.	«Как паучок пил чай и слушал истории»	0,13	0,43	0,56
23.	«Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	0,16	0,4	0,56
24.	«Как Незримка Всяось создавал проблемы в пути»	0,11	0,45	0,56
25.	«Как друзья побывали в Замке Превращений»	0,22	0,34	0,56
26.	«Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	0,2	0,36	0,56
27.	«Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»	0,13	0,43	0,56
28.	«Как начались занятия в Школе Волшебства»	0,11	0,45	0,56
29.	«Как закончились занятия в Школе Волшебства»	0,16	0,4	0,56
30.	«Как Околесик встретил Крутика По»	0,13	0,43	0,56
31.	«Как команда кораблика сражалась с	0,2	0,36	0,56

	льдинками»			
32.	«Как Малыш Гео искал плод знаний» (итоговое открытое занятие)	0,11	0,45	0,56
ВСЕГО ПО МОДУЛЮ		4,73	13,19	17,92

**Учебно-тематический план для детей 6-7 лет
(2 модуль)**

Номер п/п	Название занятия	Продолжительность		Всего (академ. час)
		теория	практика	
1.	«Как у паучка появился парашют»	0,2	0,47	0,67
2.	«Как друзья паучка прыгали с парашютом»	0,18	0,49	0,67
3.	«Как команда кораблика «Брызг-Брызг» готовилась к плаванию»	0,24	0,43	0,67
4.	«Как в Цифроцирке состоялось веселое представление»	0,2	0,47	0,67
5.	«Как кот Филимон показывал необычные фокусы»	0,16	0,51	0,67
6.	«Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек»	0,24	0,43	0,67
7.	«Как Зверята-цифрята нашли не только грибы»	0,18	0,49	0,67
8.	«Как Лиса и Мышка несли грибы домой»	0,11	0,56	0,67
9.	«Как Крутик По нашел формочки»	0,16	0,51	0,67
10.	«Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой Полянке»	0,2	0,47	0,67
11.	«Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок»	0,13	0,54	0,67
12.	«Как Малыш Гео попал в неприятное положение»	0,24	0,43	0,67
13.	«Как Магнолик проводил аукцион»	0,18	0,49	0,67
14.	«Как Малыш Гео Потерял льдинки»	0,11	0,56	0,67
15.	«Как Малыш Гео нашел льдинки»	0,16	0,51	0,67
16.	«Как Лягушки-матросы решали задачи Гуся-капитана»	0,2	0,47	0,67
17.	«Как Девочка Долька укрывалась от снегопада»	0,18	0,49	0,67
18.	«Как Лягушки-матросы убрали флажки в коробки»	0,11	0,56	0,67
19.	«Как Ворон Мэтр подбирали задачи	0,24	0,43	0,67

	для книги»			
20.	«Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку»	0,11	0,56	0,67
21.	«Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	0,2	0,47	0,67
22.	«Как Гусь-капитан потерял голос»	0,16	0,51	0,67
23.	«Как у Гуся-капитана появился голос»	0,13	0,54	0,67
24.	«Как на Ковровой Полянке выросли грибы»	0,11	0,56	0,67
25.	«Как Незримка Всюсь «помогал» Малышу Гео»	0,18	0,49	0,67
26.	«Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо-островов»	0,24	0,43	0,67
27.	«Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка рассмешила»	0,2	0,47	0,67
28.	«Как пассажиры развлекали команду кораблика»	0,16	0,51	0,67
29.	«Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное»	0,24	0,43	0,67
30.	«Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений»	0,11	0,56	0,67
31.	«Как Лягушки выполняли команды капитана»	0,2	0,47	0,67
32.	«Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию»	0,18	0,49	0,67
ВСЕГО ПО МОДУЛЮ		5,64	15,8	21,44

Данный план призван структурировать работу педагога в рамках кружка с учетом индивидуально-психологических и возрастных особенностей воспитанников группы, а также программных образовательных задач.

В процессе планирования важно учитывать принципы регулярности, последовательности и повторяемости образовательных воздействий. Одна игра может планироваться на протяжении довольно длительного периода, но изменяются и усложняются задачи, для решения которых она используется.

Таким образом, предложенное планирование позволяет устранить отрицательный эффект неопределенности, сосредоточить внимание на главных задачах. Планирование связано с предупреждением ошибок - с одной стороны, и с необходимостью использования всех возможностей - с другой.

3. Содержание Программы.

Программа построена по учебному плану, что позволяет более эффективно и комплексно проводить занятия. Содержание программы предусматривает развитие психических процессов, математических представлений и логики с помощью технологии В.В. Воскобовича. Кроме того, при составлении Программы использовали технологии З. Дьенеша и Х. Кюизенера, направленные на раннюю логическую пропедевтику и подготовку мышления детей к усвоению математики.

Используемые методы обучения:

а) методы организации и осуществления учебной деятельности (словесные, наглядные, практические, репродуктивные и проблемные, индуктивные и дедуктивные, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);

б) методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса — познавательные игры, создание ситуаций успеха);

в) методы контроля и самоконтроля (фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).

Программа предусматривает применение ***здоровьесберегающих технологий*** на всех занятиях:

- Соблюдение временной нормы проведения занятий;
- Использование физкультминуток, смены видов деятельности;
- Проведение дыхательных и пальчиковых гимнастик.

Структура каждого занятия в рамках Программы включает:

- мотивационный этап;
- основное содержание занятия – изучение нового материала;
- физкультминутка;
- закрепление нового материала;
- подведение итогов занятия / рефлексия.

Мотивационный этап может включать художественное слово, знакомство со сказочным персонажем, видео- или аудиостимуляцию и др., что позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на продуктивную деятельность.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия, объединенных общим сюжетом.

Физкультминутки позволяют детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новыми знаниями.

Рефлексия является логическим окончанием проделанной работы и служит стимулом для ее продолжения на следующем занятии.

Использование игр В.В. Воскобовича в образовательной деятельности с детьми на разных возрастных этапах.

Возрастная группа	Приоритетные направления развития воспитанников средствами развивающих игр В.В. Воскобовича	Игровые комплекты, развивающие игры, соответствующие направлению деятельности
Старшая группа	<i>Развитие конструктивной деятельности</i>	- игра «Чудо-крестики 3» - игра «Чудо-соты» - игра «Черепашки»
	<i>Развитие творчества, воображения</i>	- игра «Фонарики» - игра «Прозрачная цифра»
	<i>Логико-математическое развитие</i>	- игра «Прозрачный квадрат» - игра «Математические корзинки 10» - игра «Чудо-цветик» - игра «Счетовозик» - игровизор «Лабиринты цифр» - игра «Волшебная восьмерка 1» - игра Кораблик «Плюх-Плюх»
	<i>Формирование пространственных представлений</i>	- игра «Геокоонт» - «Игровизор» графический тренажер - игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - игра «Логоформочки 5» - игра Кораблик «Плюх-Плюх» - игра «Шнур-затейник» - игра «Шнур-малыш»
	<i>Развитие творчества, воображения</i>	- игра «Прозрачный квадрат»

Подготовительная к школе группа	<i>Логико-математическое развитие</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Геовизор» - игра «Прозрачный квадрат» - игра «Прозрачная цифра» - игра «Математические корзинки 10» - игра «Счетовозик» - игра «Волшебная восьмерка 2» - игра «Чудо-цветик» - игровизор «Лабиринты цифр» - игра Кораблик «Брызг-Брызг»
	<i>Формирование пространственных представлений</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Геоконт» - игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - игра «Шнур-затейник» - игровизор (графический тренажер) - игра «Логоформочки 5»
	<i>Речевое развитие, подготовка к обучению грамоте</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Конструктор букв» (1, 2, 3) - игра «Читайка на шариках» (1, 2) - игра «Теремки Воскобовича» - игровизор «Лабиринты гласных» - игровизор «Лабиринты согласных»

4. Обеспечение реализации Программы

4.1. Методическое обеспечение реализации Программы.

Наименование услуги	Наименование программы	На основе каких Программ, методических пособий разработана
Дополнительная образовательная деятельность	Программа по интеллектуально-творческому развитию детей дошкольного возраста «ПОЧЕМУЧКИ»	<ol style="list-style-type: none">1. Харьков Т.Г. «Развивающие игры Воскобовича В.В. Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» - успехи и проблемы».2. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры»».3. «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: материалы I, II, III, IV всероссийских научно-практических конференций с международным участием».4. «Развивалки. Методика Воскобовича» - электронный ресурс.5. Воскобович В.В. «Сказочные лабиринты игры: технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей».6. «Логические блоки Дьенеша». Развивающая игра для детей в возрасте от 3 до 7 лет. ООО «Корвет» Россия, Санкт-Петербург.7. «Давайте вместе поиграем» Комплект игр с блоками Дьенеша. (Под ред. Б.Б.Финкельштейн. Санкт-Петербург. ООО «Корвет» 2001 год).

4.2. Материально-технические условия реализации Программы.

Для успешной реализации программы «ПОЧЕМУЧКИ» необходимо создание следующих материально-технических условий:

1. Оснащение дополнительной образовательной деятельности развивающими играми В.В. Воскобовича, направленными на интеллектуально-творческое развитие воспитанников:

Возрастная группа	Игровые комплекты, развивающие игры, используемые в данной возрастной группе
Старшая группа	<ul style="list-style-type: none">- игра «Чудо-крестики 3»- игра «Чудо-соты»- игра «Черепашки»- игра «Фонарики»- игра «Прозрачная цифра»- игра «Прозрачный квадрат»- игра «Математические корзинки 10»- игра «Чудо-цветик»- игра «Счетовозик»- игровизор «Лабиринты цифр»- игра «Волшебная восьмерка 1»- игра Кораблик «Плюх-Плюх»- игра «Геоконт»- «Игровизор» графический тренажер- игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)- игра «Логоформочки 5»- игра Кораблик «Плюх-Плюх»- игра «Шнур-затейник»- игра «Шнур-малыш»

Подготовительная к школе группа	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Геовизор» - игра «Прозрачный квадрат» - игра «Прозрачная цифра» - игра «Математические корзинки 10» - игра «Счетовозик» - игра «Волшебная восьмерка 2» - игра «Чудо-цветик» - игровизор «Лабиринты цифр» - игра Кораблик «Брызг-Брызг» - игра «Геоконт» - игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - игра «Шнур-затейник» - Игровизор (графический тренажер) - игра «Логоформочки 5» - игра «Конструктор букв» (1, 2, 3) - игра «Читайка на шариках» (1, 2) - игра «Теремки Воскобовича» - игровизор «Лабиринты гласных» - игровизор «Лабиринты согласных»
--	---

- сказочные герои **Фиолетового леса**.

2. «Логические блоки» 3. Дьенеша. «Давайте вместе поиграем» методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами.

На занятиях каждому ребенку предоставляется свой отдельный комплект игр.

3. Мультимедийное, интерактивное оборудование, магнитофон.

4.3. Кадровое обеспечение.

Необходимым условием качественной реализации Программы «Почемучки» является прохождение педагогом курсов повышения квалификации по обучению практике использования инновационных технологий в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста. Педагог, реализующий Программу, должен обладать необходимыми компетенциями.

Заключение

Развивающие игры В.В. Воскобовича можно использовать в разных формах организации детской деятельности. Благодаря им дети анализируют и сравнивают, усваивают названия цветов, геометрических фигур, обучаются счёту, ориентируются на плоскости, у них развита пальцевая и кистевая моторика руки. Воспитанники усидчивы и целеустремлённы, могут выполнять сложные мыслительные операции, доводя начатое дело до конца.

В основе деятельности кружка «ПОЧЕМУЧКИ» лежит игровая мотивация, т.к. игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте.

Игра – один из тех видов детской деятельности, которая используется взрослыми в целях обучения, что позволяет создать ситуации успеха для каждого ребенка, доброжелательную, творческую деятельность на занятиях. Чтение превращается в увлекательную игру. Строя познавательную деятельность ребенка на игре, данные методы превращают в желанное, доставляющее радость занятие буквально с первых шагов обучения.

Реализация дополнительной образовательной деятельности в рамках кружка «ПОЧЕМУЧКИ» основана на принципах лично–ориентированного и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми.

Разработанная Программа состоит из цикла занятий, некоторые из которых представлены в Приложении. Периодичность проведения занятий – 1 раз в неделю. Контингент воспитанников – дети дошкольного возраста, посещающие общеразвивающие группы МДОУ «Детский сад № 215».

Основой для построения Программы послужила технология интеллектуально-творческого развития В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». На первое место В.В. Воскобович ставит интересы детей. Зная о том, как малыши любят сказки, он включил их в свои методические пособия. Читая сказку и помогая сказочным героям, дети незаметно переходят к обучению.

Так же для решения поставленных задач в Программе используются игры-занятия с блоками Дьенеша. Данные игры позволяют ребенку овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, способности к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению, Игры с блоками способствуют развитию координации движений, развитию речи. Дети начинают использовать более сложные грамматические структуры предложений в речи на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов.

Список литературы:

1. «Давайте вместе поиграем» Комплект игр с блоками Дьенеша. (Под ред. Б.Б.Финкельштейн. Санкт-Петербург. ООО «Корвет» 2001 год).
2. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа-руководство Центра интеллектуальных игр / авт.-сост. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. – Якутск, 2012 – 44с.
3. Косенкова О.С., Демидова М.А., Галкина Н.П., Черенкова М.А. Интегрированный подход к проведению логопедических занятий. // Логопед, 2008. - №7 с.76-89
4. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы I всероссийской научно-практической конференции с международным участием / под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича. – СПб.: Свое издательство, 2013. – 148с.
5. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы II всероссийской научно-практической конференции с международным участием / под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича. – СПб.: Свое издательство, 2014. – 172с.
6. Харько Т.Г. Развивающие игры Воскобовича В.В. Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» - успехи и проблемы // Дошкольная Педагогика. 2002. № 3(7).
7. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». ООО «РИВ», 2007. – 110с.