

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Цветик – семицветик»

ПРИНЯТА
педагогическим советом
МАДОУ «Цветик-семицветик»
протокол от 29.08.2023г. № 1



Дополнительная общеразвивающая программа
«Развивайка» для детей 4-6 лет
направленность: социально - педагогическая

Составитель:
Марфутенко А.О., воспитатель

г. Когалым, 2023г.

1.Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Развивайка» МАДОУ «Цветик – семицветик» разработана на основании законодательных и нормативно - правовых документов:

- Федеральным закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон №273-ФЗ);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепции развития дополнительного образования, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации детей от 04.09.2014 № 1726-р;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Основной образовательной программы дошкольного образования МАДОУ «Цветик – семицветик», устава ДОО.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные, социокультурные и образовательные потребности детей.

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

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

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

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально - творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Развивайка» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Фиолетовый лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

В основе дополнительной образовательной программы «Развивайка» лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

1.2. Цели и задачи реализации программы

Цель: развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

Обучающие:

- Учить детей понимать и решать логические задачи.
- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Формировать умение понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику и речь детей.
- Развивать математические представления о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развивать у детей навыки самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

Воспитательные:

- Воспитывать желание помочь, желание добиваться успеха собственным трудом;
- Воспитывать умение слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умение работать в парах.

1.3. Сроки реализации программы, формы и режим занятий, адресат программы.

Занятия проводятся с детьми в возрасте 4-5 лет, посещающими детский сад. В состав группы входит не более одиннадцати человек.

Учебный план рассчитан на 72 занятия. Периодичность занятий - два раза в неделю во вторую половину дня. Работа осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга длительностью 30 минут.

Занятия кружка начинаются с сентября и заканчиваются в мае.

Форма организации детей на занятии: групповая.

Форма проведения занятия: комбинированная (индивидуальная и групповая работа, самостоятельная и практическая работа).

1.4. Учебный план.

№ п/п	Тема	Количество занятий	Количество часов
1.	Знакомство с Фиолетовым лесом	1	30 мин
2.	Создание построек по схеме	6	3 часа
3.	Создание построек по замыслу	5	2,5 часов
4.	Ориентировка в пространстве и во времени	6	3 часа
5.	Количественные и порядковые числительные	6	3 часа
6.	Построение симметричных и несимметричных фигур	5	2,5 часа
7.	Поиск и установление закономерностей	6	3 часа
8.	Конструирование по словесной модели	5	2,5 часа
9.	Становление элементов коммуникативной культуры	5	2,5 часа
10.	Группировка предметов по цвету	6	3 часа
11.	Называние цифр, выстраивание числового ряда	5	2,5 часов
12.	Координация действий «Глаз-рука»	4	2 часа
13.	Определение высоты предметов	5	2,5 часа
14.	Составление целого из частей	6	3 часа
15.	Итоговое занятие	1	30 мин
Итого:		72	36 часов

2. Содержательный раздел

2.1. Перспективный план работы

Тема	Программные задачи:	Материалы, литература:
Сентябрь		
1 занятие Игровая ситуация «Осень в Фиолетовом лесу»	Познакомить детей с Фиолетовым лесом и его обитателями. Учить отсчитывать нужное количество предметов. Закреплять основные признаки наступления осени. Развивать умение моделировать ситуацию. Развивать связную речь.	1. Панно «Фиолетовый лес» 2. Комплект животных, птиц и листьев к панно. 3. «Математические корзинки 5» Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». (стр. 43)
2 занятие Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму, самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и медвежонок Мишик. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» Т. Г. Харько. (стр. 11)

<p>3 занятие Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-плюх готовился к путешествию»</p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука»</p>	<p>1. Игра «Кораблик «Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.14)</p>
<p>4 занятие Игровая ситуация «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»</p>	<p>Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведра» по описанию и составлять его, аргументировать выбор предмета определенной формы, складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве.</p>	<p>Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонаж Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 16)</p>
Октябрь		
<p>1 занятие Игровая ситуация «Как Лопушок и Пчелка Жужа гуляли по Ковровой Полянке»</p>	<p>Развивать умения ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Пчёлка Жужа и Лопушок Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 21)</p>
<p>2 занятие Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики, определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.</p>	<p>1. «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 23)</p>
<p>3 занятие Игровая ситуация «Как Малыш Гео оказался на Чудо-островах»</p>	<p>Развивать умения вышивать узор, придумывать, на что он похож, называть цвета радуги, называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».</p>	<p>1. «Шнур-затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи малыш Гео, Медвежонок Мишик. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 25)</p>
<p>4 занятие Игровая ситуация «Как друзья разгадывали</p>	<p>Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.</p>

загадки Краб Крабыча»	описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)
5 занятие Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку»	Развивать умения сравнивать фигуры между собой и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики, сравнивать количество предметов и определять, где больше, где меньше, придумывать и составлять из частей силуэты «цветы», называть их.	1. Игры «Логоформочки 3» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки», «Разноцветные веревочки»; 3. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 28)
6 занятие Игровая ситуация «как Ежик помог зверятам и Крутику По»	Развивать умение отсчитывать необходимое и определять недостающее количество предметов, сравнивать их по количеству, складывать фигуру «ежик» с помощью перемещения частей фигуры в пространстве, составлять силуэт «гриб» из частей по образцу, называть съедобные и не съедобные грибы.	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Логоформочки 3» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); 2. Пособия «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Крутик По. Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 30)
7 занятие Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).	1.Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка- гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 33)
8 занятие Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)
Ноябрь		
1 занятие Игровая ситуация «Как друзья пили чай с	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора	1.Игры «Чудо - крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением продуктов,

пирогам»	(технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена.	схема «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик и Пчёлка Жужа. Т. Г. Харько (стр. 40)
2 занятие Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 43)
3 занятие Игровая ситуация «Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи Малыш Гео и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 45)
4 занятие Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка-невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «Что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседы на предложенные темы.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи Малыш Гео и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 47)
5 занятие Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 4. Персонаж Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 49)
6 занятие Игровая ситуация «Как Крутик По шел по загадочным следам»	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и вышивать контур шляпки гриба, находить геометрические фигуры по признакам, ориентироваться в пространстве.	1. Игры «Шнур-затейник» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Игровизор + маркер»»; 3. Персонажи Крутик По и Галчонок Каррчик. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 53)

<p>7 занятие Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»</p>	<p>Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра «пять», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки» и «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» 3. Персонаж Девочка Долька. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 55)</p>
<p>8 занятие Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки»</p>	<p>Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик» 3. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 58)</p>
Декабрь		
<p>1 занятие Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»</p>	<p>Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», 3. Схема «пятидолька». Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 63)</p>
<p>2 занятие Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел грибы»</p>	<p>Развивать умения конструировать фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве, отсчитывать заданное количество предметов, выкладывать из них горизонтальный ряд, делить предметы на подгруппы, беседовать на предложенные темы.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Математические корзинки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры»; 3. Персонаж Малыш Гео. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 65)</p>
<p>3 занятие Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»</p>	<p>Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 67)</p>
<p>4 занятие Игровая</p>	<p>Развивать умения ориентироваться на плоскости,</p>	<p>1. Игра «Прозрачный квадрат», (по количеству детей);</p>

ситуация «Как Гусеница Фифа нашла льдинки»	понимать пространственные характеристики, отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт путем наложения пластинок на схему.	2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонаж Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.69)
5 занятие Игровая ситуация «Как Ворон Метр подарил улыбку жителям Фиолетового Леса»	Развивать умения трансформировать одни геометрические фигуры в другие, конструировать контур «улыбка», придумывать и составлять силуэты, рассказывать о них, рассуждать на тему «Зачем человеку улыбка».	1. Игры «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан» 3. Персонажи Паучок и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 71)
6 занятие Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.	1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.73)
7 занятие Игровая ситуация «Как праздновали Новый год на ковровой полянке»	Развивать умения выкладывать контуры геометрических фигур, придумывать и составлять из частей силуэт «елочные украшения», определять фигуры по пространственному положению их частей (вверху, внизу), делить поровну игрушки между персонажами, аргументировать свой выбор.	1. Игры «Ллогоформочки 3» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки»; 3. Персонажи Лопушок, Гусеница Фифа и Крутик По. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.77)
8 занятие Игровая ситуация «Как встречали Новый год на Чудо-островах»	Развивать умения придумывать и вышивать одежду для сказочного героя, находить фигуры-головоломки по одной из частей, понимать пространственное положение предметов относительно друг друга, правильно называть геометрические фигуры, составлять из них предметные силуэты, придумывать, на что похож предмет.	1. Игры «Шнур - затейник», «Чудо-крестики 2» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», силуэтная схема «пирога»; 3. Персонажи Галчонок Карчик, Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.79)

Январь

<p>1 занятие Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблице Плюх-Плюх»</p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Две схемы «дерево»; 3. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры») Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (стр. 82)</p>
<p>2 занятие Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»</p>	<p>Развивать умения находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?», рассказывать об этом, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); схема «стрелочка»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (стр. 85)</p>
<p>3 занятие Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур фигуры «ключ» по образцу, складывать силуэт «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве, понимать пространственные характеристики, придумывать разные варианты использования шкатулки (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Волшебная восьмерка 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схема «ключ»; шкатулка; 3. Персонажи «Забавные цифры». Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (стр. 87)</p>
<p>4 занятие Игровая ситуация «Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная»</p>	<p>Развивать умения запоминать пространственное положение частей, находить и исправлять ошибку, решать логические задачи на поиск предмета по признакам, придумывать и выполнять физические упражнения, слушать и понимать друг друга.</p>	<p>1. Игры «Волшебная восьмерка 1» (по количеству детей) и «Волшебная восьмерка 3»; 2. Пособие «Игровизор» и лист с изображениями бабочек (по количеству детей), «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры». Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (стр. 89)</p>
<p>5 занятие Игровая ситуация «Как Магнолик показал волшебство "восьмерки"»</p>	<p>Развивать умения составлять цифру из палочек, обозначать числа цифрами, запоминать очередность цифр в ряду, придумывать и рассказывать, что будут делать артисты (элементы театрализации).</p>	<p>1. Игра «Волшебная восьмерка 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Магнолик. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (стр. 91)</p>
<p>6 занятие Игровая</p>	<p>Развивать умения называть этапы процесса выращивания растений,</p>	<p>1. «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству</p>

ситуация «Как Гусеница Фифа вырастила цветы»	решать логическую задачу на определение предмета по признакам, конструировать геометрические фигуры за счет перемещения частей в пространстве, выбирать необходимые инструменты и составлять их силуэты, придумывать и конструировать силуэты «цветы».	детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Игровизор» и лист с изображениями вазонов (по количеству детей); схема «инструменты»; карточки с изображением этапов выращивания растений; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок и Ворон Метр. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 93)
--	--	---

Февраль

1 занятие Игровая ситуация «Как у Гусеницы Фифы осыпался цветок»	Развивать умения придумывать названия цветку, понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости, находить предметы заданного цвета в окружающей обстановке, придумывать и вышивать фигуру любой формы, называть ее.	1. Игры «Шнур - затейник» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Лепестки»; 3. Персонаж Гусеница Фифа. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 98)
2 занятие Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 99)
3 занятие Игровая ситуация «Как друзья помогли Девочке Дольке»	Развивать умения выкладывать ряд из фигур, руководствуясь определенной закономерностью, составлять целое из пяти частей, конструировать силуэт «цветок» из частей по образцу, придумывать название цветку и его назначение.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схема «цветок»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Галчонок Карчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка и Девочка Долька. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 102)
4 занятие Игровая ситуация «Как друзья играли с Крутиком По»	Развивать умения определять фигуры по пространственному положению одной части, выкладывать из них ряд по алгоритму, придумывать, на что похож силуэт, придумывать разные предметы по одинаковой части (технология ТРИЗ).	1. Игры «Логоформочки 3» (по количеству детей), «Чудо-соты» «Ларчик»; 2. Персонажи Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Крутик По; Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 104)

<p>5 занятие Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Паучок удивляли друг друга»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур треугольника по образцу, решать задачу на трансформацию треугольника в квадрат, квадрата – в любой предметный контур, выкладывать фигуры в ряд, решать задачу на изменение размера фигур, придумывать и составлять любой силуэт.</p>	<p>1. Игры «Геокопт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей), «Геокопт Великан, «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Паучок и Малыш Гео. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 107)</p>
<p>6 занятие Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»</p>	<p>Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудосоты 1» (по количеству детей); Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки. Т. Г. Харьков Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 109)</p>
<p>7 занятие Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появился новый артист»</p>	<p>Развивать умения выкладывать числовой ряд от 1 до 5, находить и исправлять ошибку, сортировать предметы по цвету, понимать количественную характеристику «поровну», придумывать и показывать движением, как будет выступать игровой персонаж (элементы театрализации).</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» и «Прозрачная цифра» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Магнолик. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 111)</p>
<p>8 занятие Игровая ситуация «Как Магнолик катал артистов на счетовозике»</p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами, сравнивать числа, называть наибольшее и наименьшее количество, слушать музыку, составлять из частей картинку на тему «Что я увидел, когда слушал музыку?», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».</p>	<p>1. Игры «Счетовозик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Магнолик. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 113)</p>
Март		
<p>1 занятие Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помог Пчелке Жуже»</p>	<p>Развивать умения исправлять ошибку, располагая карточки по цветам радуги, сортировать пластинки по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга, составлять силуэт «китенок», обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о содержании рисунка.</p>	<p>1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Пчелка Жужа и Галчонок Каррчик. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 114)</p>

<p>2 занятие Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик получил два портрета»</p>	<p>Развивать умения складывать фигуру «птичка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и конструировать контур «коробка», называть материал для коробки, составлять силуэт «галчонок», находить и исправлять ошибку, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Геоконт Малыш» и «Чудосоты 1» (по количеству детей). 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схема «галчонок»; 3. Персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 116)</p>
<p>3 занятие Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 118)</p>
<p>4 занятие Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»</p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, мальчик Гео. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 121)</p>
<p>5 занятие Игровая ситуация «Как Девочка Долька встречала гостей»</p>	<p>Развивать умения выбирать инструменты, необходимые для уборки дома, составлять их силуэты из частей, складывать разные варианты фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «платье» по описанию, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудоцветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схемы силуэтов «инструменты»; 3. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 122)</p>
<p>6 занятие Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</p>	<p>Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)</p>	<p>1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Мальчик Гео, Пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.125)</p>
<p>7 занятие Игровая</p>	<p>Развивать умения конструировать контур «шляпа»</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2» и «Волшебная восьмерка 1» (по</p>

ситуация «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»	по образцу, определять последовательность цифр в натуральном ряду, составлять силуэты цифр по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, самостоятельно конструировать силуэт «человечек», предлагать варианты решения проблемной ситуации.	количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Малыш Гео; Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.130)
8 занятие Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); игры по выбору детей; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 137)
Апрель		
1 занятие Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 138)
2 занятие Игровая ситуация «Как артисты заблудились в лесу»	Развивать умения обозначать числа цифрами, считать, сравнивать по количеству, ориентироваться на плоскости, находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путем наложения.	1. Игры «Математические корзинки 10» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Ворон Метр. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 140)
3 занятие Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 143)

<p>4 занятие Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа хранила мед»</p>	<p>Развивать умения конструировать силуэт «бутылка» по образцу, решать задачу с противоречием (технология ТРИЗ), складывать фигуру «мышка» путем перемещения частей в пространстве, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Игровизор»; схема «бутылка»; 3. Персонаж Пчелка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 146)</p>
<p>5 занятие Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»</p>	<p>Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148)</p>
<p>6 занятие Игровая ситуация «Как у Паучка появилась новая одежда»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур «пальто» по рисунку, называть части пальто, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) находить деталь, придумывать новый вариант одежды.</p>	<p>1. Игра «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Кармашки»; рисунок «пальто». 3. Персонаж Паучок. Т. Г. Харько (стр. 150)</p>
<p>7 занятие Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»</p>	<p>Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 152)</p>
<p>8 занятие Игровая ситуация «Как Краб Крабыч оказался дома»</p>	<p>Развивать умения составлять силуэт «светильник» по схеме, аргументировать свой выбор, вышивать контуры геометрических фигур по образцу, придумывать, на что они похожи, придумывать и конструировать плоскостное изображение, рассказывать о нем.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1», «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобович» (двухцветный) (по количеству детей); игры по выбору детей; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», схема «светильник»; 3. Персонаж Краб Крабыч. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 154)</p>
Май		
<p>1 занятие Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа делила мед»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур «бочка» по схеме, решать простую логическую задачу на поиск предмета по признакам,</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Шнур-затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Игровизор»; схемы «посуда»; 3. Персонажи Пчелка Жужа, Китенок</p>

	составлять силуэты «посуда» по образцу и собственному замыслу, играть в подвижную игру.	Тимошка, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 156)
2 занятие Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа путешествовала»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики, находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.	1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); игры по выбору детей; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; схема «туфелька»; 3. Персонаж пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)
3 занятие Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа рассказывала о своем путешествии»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путем перемещения частей в пространстве, называть обувь для разных сезонов, конструировать контур «шапка», ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 161)
4 занятие Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 163)
5 занятие Игровая ситуация «Как артисты готовились к выступлению»	Развивать умения выкладывать числовой ряд, обозначать числа цифрами, составлять гирлянду из фигур-головоломок по простому алгоритму, называть недостающие цвета радуги.	1. Игры «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Волшебная восьмерка 3»; 2. Пособия «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры». Т. Г. Харько (стр. 164)
6 занятие Игровая ситуация «Как у Крутика По появился волшебный ларец»	Развивать умения составлять из частей геометрических фигур силуэт, трансформировать его в другой, складывать фигуру «человечек» путем перемещения частей в пространстве, конструировать предметные силуэты и сюжетные картинки по собственному замыслу, рассказывать о них.	1. Игры «Логоформочки 3» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-соты «Ларчик», игры по выбору детей; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; схема «игрушка»; 3. Персонаж Крутик По. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 168)
7 занятие Игровая	Развивать умения решать задачу на составление целого из	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей);

ситуация «Как Девочка Долька составила букет»	определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры», Девочка Долька. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 170)
8 занятие Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); игры по выбору детей; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, мальчик Гео, Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 172)

2.2. Планируемые результаты освоения Программы.

- Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).
- Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет).
- Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку.
- Ориентируется во времени: вчера, сегодня, завтра.
- Знает цифры от 1-5 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 5).
- Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполняет действия, придерживаясь заданного алгоритма.
- Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносит реальные изображения со схематичными.
- Высказывает суждения, доказательства, объясняет свою позицию, выражает свое мнение.
- Проявляет активность в самостоятельной деятельности.
- Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.

Ожидаемые результаты в работе с родителями:

- Повышение педагогической культуры родителей.
- Формирование интереса к развивающим играм.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр Воскобовича В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

3. Организационный раздел

3.1. Методические материалы.

Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса.

Методы и приемы:

1. Игровые: манипуляции с игровыми персонажами, фигурками; побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).
2. Практические: манипуляция, превращение, складывание, показ, совместные действия, сравнение.
3. Словесные: диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, уточнение, стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, самооценка, саморефлексия); игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

3.2. Организационно-педагогические условия реализации программы.

Учебный план рассчитан на 72 занятия. Периодичность занятий - два раза в неделю во вторую половину дня. Работа осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга длительностью 30 минут.

Занятия кружка начинаются с сентября и заканчиваются в мае.

3.3. Материально-технические условия реализации Программы.

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). -СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016.-304с.	1
2.	Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 - 192с.	1
4.	Методические рекомендации «Геоконт»	22
5.	«Малыш ГЕО, ворон МЕТР и Я, дядя Слава или сказка об удивительном геоконте», методическая сказка	6
8.	Пособие «Лабиринты цифр»	4
9.	«Игровой калейдоскоп» (приложение к игровизору)	4
10.	«Катя, Рыжик и Рыбка» (приложение к игровизору)	4
11.	«Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата», методическая сказка.	4
12.	Методическое пособие «Двухцветный квадрат Воскобовича» (Схемы сложения) (2-5 лет)	30

13.	Методическое пособие «Квадратные забавы» (3-10 лет)	26
14.	Методическое пособие «Змейка - приемы сложения»	26
15.	Методическое пособие «Нетающие льдинки озера Айс»	1
16.	Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и к игровому комплекту «Мини Ларчик»	5

Демонстрационный материал

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Коврограф «Фиолетовый цвет»	1
2.	Геоконт большой	2
3.	Резинка «Радуга» (набор 7 цветов)	2
4.	«Демонстрационный конструктор букв»	2
5.	«Ворон Метр» (персонаж)	1
6.	«Паучок» (персонаж)	1
7.	«Малыш Гео» (персонаж)	1
8.	«Медвежонок Мишик» (персонаж)	2
9.	«Незримка Всясь» (персонаж)	1
10.	«Пчёлка Жужа» (персонаж)	1
11.	«Лопушок» (персонаж)	1
12.	«Гусь капитан и лягушки матросы» (персонажи)	1
13.	«Чудо крестики 2 Ларчик»	1
14.	«Чудо соты 1 Ларчик»	1
15.	«Прозрачная цифра»	1
16.	Коврограф «Долгоиграющий восторг»	1
17.	Касса трехрядная	1
18.	Буквы, цифры, знаки	1
19.	Забавные буквы из буквоцирка (гласные)	1
20.	Забавные цифры из цифроцирка (1-0)	1

Раздаточный материал

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Коврограф-миниларчик	16
2.	Геоконт средний	20

3.	Комплект к коврографу Ларчик «Образные карточки»	8
4.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные веревочки»	17
5.	Комплект к коврографу Ларчик «Круговерт и стрелочка»	17
6.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные кружки»	17
7.	Комплект к коврографу Ларчик «Слон и слоник»	17
8.	Зажимы на липучке для коврографа	20
9.	Комплект для коврографа «Кармашки»	10
10.	Карточки отрицания на прозрачной основе	6
11.	Набор карточек «Разноцветные гномы»	10
12.	Комплект к коврографу «Образные карточки»	16
13.	Конструктор букв	16
14.	Двухцветный квадрат Воскобовича	30
15.	Игра-головоломка «Змейка»	26
16.	Серия «Эрудит» - «Яблонька»	4
17.	Серия «Эрудит» - «Ромашка»	4
18.	Серия «Эрудит» - «Парусник»	4
19.	Серия «Эрудит» - «Снеговик»	4
20.	«Игровизор» - игровой графический тренажер	30
21.	Маркеры (цвет голубой)	30
22.	Шнур-затейник	16
23.	Шнур-мальш	18
24.	Чудо крестики 2	12
25.	Чудо соты 1	12
26.	Математические корзинки	12
27.	Чудо цветик	12
28.	Кораблик «Плюх-плюх»	12
29.	Счетовозик	12
30.	Прозрачный квадрат	12

3.4. Кадровое обеспечение реализации программы.

Должность	Направление работы
Заведующий дошкольного учреждения	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Контролирует соблюдение должностных обязанностей сотрудников ДОУ по выполнению воспитательно-образовательного процесса в ДОУ. ➤ Обеспечивает функциональную пригодность групп, кабинетов, помещений ДОУ. ➤ Обеспечивает финансирование для обогащения предметно-развивающей среды для реализации Программы. ➤ Вносит изменения в Устав ДОУ, разрабатывает локальные акты.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Заключает договора с родителями на оказание дополнительных платных образовательных услуг в ДОУ
Заместитель заведующего по ВМР	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Составляет учебный план, сетку занятий дополнительных образовательных услуг в ДОУ в соответствии с нормативно – правовыми документами. ➤ Контролирует качество образовательного процесса в ДОУ в рамках реализации Программы. ➤ Обеспечивает программно-методическое оснащение воспитательного процесса в ДОУ. ➤ Организует родительские собрания, консультации, других форм работы по взаимодействию ДОУ и семьи. ➤ Контролирует соблюдение педагогами ДОУ инструкции по охране жизни и здоровья детей. ➤ Проводит анализ и коррекцию реализации программы
Заместитель заведующего по АХЧ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Проводит работу по оснащению материально-технической базы ДОУ ➤ Обеспечивает организацию мероприятий по охране труда и безопасности жизнедеятельности детей и сотрудников ДОУ, пожарной безопасности.
Воспитатели	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Составляют Программу дополнительной платной образовательной услуги ➤ Организуют образовательный процесс с детьми по учебному плану Программы. ➤ Создает условия для развития детей в соответствии с возрастом и реализуемой Программой. ➤ Организуют взаимодействие с родителями по организации работы дополнительной платной образовательной услуги. ➤ Повышают свою квалификацию для достижения качества образовательного процесса. ➤ Отвечает за охрану жизни и здоровья детей.

3.5. Список литературы

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры». - ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
6. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г.
7. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
8. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов.