

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №14 «БРУСНИЧКА»

ПРИНЯТО

решением педагогического совета
МБДОУ № 14 «Брусничка»
протокол № 3 от 18.03.2024

УТВЕРЖДЕНО

приказом от 24.04.2024г. №ДС14-11-100/4
Заведующий МБДОУ № 14 «Брусничка»
О.Ю. Никифорова

Подписано электронной подписью

Сертификат:

0ED1F309462CD3124FBDB740E7459352

Владелец:

Никифорова Ольга Юрьевна

Действителен: 12.03.2024 с по 05.06.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
социально – гуманитарной направленности
«Сказочные игры Воскобовича»**

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Автор-составитель программы:

Маяцкая А.А., педагог

дополнительного образования

г. Сургут, 2024

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Разделы Программы	Страница
1	Аннотация	3
2.	Паспорт дополнительной общеобразовательной программы	4-5
3.	Пояснительная записка	7
4.	Учебный план	10
5.	Содержание программы	11
6.	Перспективное планирование	13
7.	Планируемые результаты освоения программы	18
8.	Комплекс организационно-педагогических условий	19
9.	Условия реализации программы	19
10.	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	21
11.	Формы аттестации и формы контроля	22
12.	Список литературы	22
13.	Приложение	23

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Сказочные игры Воскобовича» социально – гуманитарной направленности является модифицированной и составлена на основе учебно - методического пособия «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В., Харько Т.Г. с учетом возрастных особенностей и уровня подготовки детей.

Программа рассчитана на обучающихся старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Срок реализации 1 год.

Объем программы 72 часа.

Целью программы является развитие интеллектуально-творческих способностей у обучающихся (5-7 лет) посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

В процессе обучения воспитанники познакомятся с авторской сказкой. Дети в процессе игры погружаются в мир приключений, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые развивают у ребенка творческий потенциал, фантазию и логику. С помощью одной игры ребенок может изучить цвета и формы, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.

Формы проведения занятий: подгрупповые занятия.

Особенность занятий по программе «Сказочные игры Воскобовича» заключается в том, что 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 авторской сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок, всегда добивается какого – то «предметного» результата.

Для работы с детьми выбраны современные развивающие игры В.В. Воскобовича, игры – головоломки, направленные на развитие логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа социально – гуманитарной направленности «Сказочные игры Воскобовича»
Направленность программы	социально – гуманитарная
Уровень программы	стартовый
ФИО автора (составителя) программы	Маяцкая Альфия Амировна, педагог дополнительного образования
Год разработки или модификации	2024
Где, когда и кем утверждена программа	Заведующий Никифорова Ольга Юрьевна
Информация о наличии рецензии/ экспертного заключения	Рецензии нет
Цель	Развитие интеллектуально-творческих способностей у обучающихся 5 -7 лет посредством развивающих игр В.В. Воскобовича
Задачи	Развивающие: – стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх; – развивать мышление, память, внимание, воображение, наблюдательность и творчество; – развивать познавательный интерес и исследовательскую деятельность; – развивать у детей эмоционально-образное и логическое начало; – развивать крупную и мелкую моторику; Обучающие: – формировать базисные представления об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях; – формировать приемы умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия; – формировать общие учебные умения и навыки: умение обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий; Воспитывающие: – поощрять проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности; – создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
Планируемые результаты освоения программы	У обучающихся совершенствуются: - познавательная активность; - основные элементарные математические представления; - мышление;

	- ориентировка в пространстве и на плоскости; - словарный запас и связная речь; - воображение и творческое мышление; - зрительная и слуховая память; - мелкая моторика рук; - графомоторные функции; - любознательность и самостоятельность. К концу учебного года каждый обучающийся должен знать: - цифры и буквы, счёт; - величины предметов; - геометрические фигуры; - иметь представления о предметах и явлениях окружающей действительности. уметь: - работать в подгруппе; - обобщать, классифицировать, сравнивать; - соотносить, анализировать, сопоставлять; - выделять основные признаки предмета; - ориентироваться в пространстве и на плоскости; - конструировать; - составлять описательные рассказы по заданной теме; - пересказывать короткие произведения; - различать и характеризовать звуки родного языка; - концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций; - доводить начатое дело до конца; - эмоционально реагировать, сопереживать персонажам сказок и игровым ситуациям; владеть: - основными понятиями: «один» и «много», «столько же», «больше - меньше»; - основными понятиями, характеризующими основные свойства и величины предметов; - операциями счета; - простейшими арифметическими действиями; - звуко-буквенным анализом и синтезом.
Срок реализации программы	01.09.2024 – 31.05.2025
Количество часов в неделю/год	1 академический час в неделю – 38 недель в год. Общая продолжительность программы в год – 76 часов
Возраст обучающихся	5 – 7 лет
Формы занятий	подгрупповые занятия
Методическое обеспечение	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.; Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Оборудованный кабинет для подгрупповых занятий в специально отведённом помещении ДОУ, столы, стулья, интерактивная система. Развивающая предметно-пространственная среда:

	развивающие игры и пособия: «Геоконт», «Волшебная восьмерка», «Коврограф «Ларчик»», «Змейка», «Квадрат 2-х цветный», «Кораблик Брызг-брызг», «Кораблик Плюх – Плюх», «Чудо – крестики – 1», «Чудо – крестики – 2», «Прозрачная цифра», «Чудо – соты-1», «Чудо – цветик», «Черепашки. Ларчик», Развивающая среда «Фиолетовый лес»
--	--

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказочные игры Воскобовича» для детей 5-7 лет на 2024-2025 учебный год (Далее – Программа) разработана в соответствии с нормативными правовыми документами:

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» \(с изменениями\).](#)
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».](#)
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».](#)
4. [Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».](#)
5. закон ХМАО – Югры от 01.07.2013 N68 «Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре» (с изменениями);
6. закон ХМАО – Югры N04-оз от 16.10.2006 «О государственно-общественном управлении в сфере дополнительного образования детей, общего и профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»;
7. постановление Администрации г. Сургута от 13.12.2013 N8993 «Об утверждении муниципальной программы «Развитие образования города Сургута на период до 2030 года» (с изменениями и дополнениями);
8. постановление Администрации г. Сургута от 08.11.2016 N8249 «Об утверждении программы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городе Сургуте на 2021 - 2025 годы» (с изменениями).
9. нормативными и уставными документами МБДОУ №14 «Брусничка» г. Сургута ХМАО-Югры.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Актуальность программы

Актуальность Программы обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. Эффективное развитие познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Ведущая роль в интеллектуальной жизни дошкольника играет практическое взаимодействие с предметами. Любая предметно – развивающая среда должна направлять внимание детей на то, что их окружает, заставляет размышлять, экспериментировать, делать выводы

Игры В. Воскобовича – это необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Эти игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей, отличаются своей яркостью и уникальным характером, детям не надоедает играть в них на протяжении всего обучения. Играя в них, дети открывают для себя новые знания, становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. Работая по технологии развивающих игр В. Воскобовича, можно утвердительно сказать о положительной динамике роста интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Новизна программы

Новизна и отличительная особенность данной Программы заключается в следующем: обучение детей проходит в интересной игровой форме, используя авторский приём, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры и буквы. Осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

Направленность: социально – гуманитарная

Уровень освоения программы: стартовый

Отличительные особенности программы:

- **широкий возрастной диапазон участников.** Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно - два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

- **многофункциональность.** С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя дети осваивают цифры и буквы; узнают и запоминают цвет, форму; тренируют мелкую моторику рук; совершенствуют речь, мышление, внимание, память, воображение.

- **универсальность** по отношению к образовательным программам. Как показала практика, игры прекрасно вписываются в программы образовательных учреждений, не надо перестраивать работу учреждения, ломать привычный уклад и выстраивать новый. Технология органично вплетается в уже привычный ритм жизни и образовательные задачи реализуемой программы.

- **творческий потенциал.** С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы — целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

- **сказочная "огранка".** Интерес детей к сказкам — это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Адресат программы: программа предназначена для обучения старших дошкольников (5-7 лет).

Количество обучающихся в группе: 7 человек

Срок освоения программы: программа рассчитана на 9 месяцев обучения с 01.09.2024 – 31.05.2025.

Объем программы: общее количество учебных занятий в год – 76 часов за 38 рабочих недель.

Режим занятий: занятия по программе проводятся 2 раза в неделю по 30 минут.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса: учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в **подгруппе** должны сочетаться с **индивидуальной** помощью педагога каждому ребёнку.

Цель программы: развитие интеллектуально-творческих способностей у обучающихся (5 - 7 лет) посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи программы:

Образовательные:

- формировать базисные представления об окружающем мире, математических понятиях,

звукобуквенных явлениях;

- формировать приемы умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия;
- формировать общие учебные умения и навыки: умение обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.

Развивающие:

- стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх;
- развивать мышление, память, внимание, воображение, наблюдательность и творчество;
- развивать познавательный интерес и исследовательскую деятельность;
- развивать у детей эмоционально-образное и логическое начало;
- развивать крупную и мелкую моторику.

Воспитательные:

- поощрять проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности;
- создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы организации Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. Свойства	9	3	6	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
1.1.	Геометрические фигуры	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
1.2.	Структурные элементы геометрических фигур	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
1.3.	Величина предметов	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
2.	Раздел 2. Цифры и числа	15	5	10	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
2.1.	Отношения между числами	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
2.2.	Количественное значение числа	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
2.3.	Цифры от 1 до 9	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
2.4.	Состав числа из единиц	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
2.5.	Связи и зависимости между числами	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
3.	Раздел 3. Отношения	9	3	6	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
3.1.	Пространственные отношения	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
3.2.	Знакомство с планом	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
3.3.	Ориентировка в окружающем пространстве	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
4.	Раздел 4. Алгоритмы	3	1	2	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
4.1.	Последовательность выполнения игровых действий	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
5.	Раздел 5. Развитие мелкой моторики	6	1	5	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
5.1.	Конструктивный праксис	3	0,5	2,5	беседа, игровое практическое занятие
5.2.	Графомоторные навыки	3	0,5	2,5	беседа, игровое практическое занятие

6.	Раздел 6. Расширение словаря	10	4	6	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
6.1.	Название материалов, цветовых оттенков	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
6.2.	Названия живых существ и сред их обитания	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
6.3.	Название родовых и видовых обобщений	4	2	2	беседа, игровое практическое занятие
7	Раздел 7. Развитие связной речи	10	3	7	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
7.1.	Составление описательных рассказов	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
7.2.	Пересказ литературных произведений	3	1	2	беседа, игровое практическое занятие
7.3.	Объяснительная речь	4	1	3	беседа, игровое практическое занятие
8.	Раздел 8. Обучение грамоте	14	4	10	наблюдение, беседа, практическое занятие, игровые задания. Тестирование.
8.1.	Звуки	9	2	7	беседа, игровое практическое занятие
8.2.	Буквы	5	2	3	беседа, игровое практическое занятие
	Итого	76	24	52	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Свойства.

В данном разделе формируются полноценные представления о внешних свойствах предметов, их форме, цвете, величине, запахе, вкусе. Обучающиеся знакомятся с окружающими явлениями и учатся взаимодействовать с предметами, узнавать и различать плоские геометрические фигуры, сравнивать их по форме и величине, группировать - по признакам, делить целое на части, сравнивать их между собой. Воспринимать количество независимо от расположения и цвета, составлять целое из частей, составлять фигуры по точкам координатной сетки, выполнять задание, руководствуясь схемой.

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», приложение к «Коврографу Ларчик», конструктор «Прозрачный квадрат», конструктор «Геоконт», игра «Геовизор», «Чудосоты», «Чудо-крестики 1,2,3», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы.

Раздел 2. Цифры и числа.

Выполняя задания, в данном разделе обучающиеся знакомятся с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; умением пересчитывать предметы, соотносить число с количеством, уточнять в памяти образ цифр; осваивают состав числа, учатся выполнять простейшие арифметические действия, что способствует развитию памяти, формированию мыслительных операций

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы, «Игровизор», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Кораблик Плюх-плюх», «Кораблик Брызг-Брызг».

Раздел 3. Отношения.

Изучая третий раздел у детей формируются пространственные понятия: «далеко», «близко», «слева», «справа», «внизу», «наверху»; умения двигаться в заданном направлении, называть словами месторасположение предметов относительно себя, ориентироваться в окружающем пространстве, а также умения двигаться в соответствии с устными и письменными указаниями, в соответствии с указателями, располагать предметы в пространстве в соответствии с инструкциями, пользоваться пространственными обозначениями в своей речи, ориентироваться на листе бумаги.

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», приложение к «Коврографу Ларчик», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы, конструктор «Прозрачный квадрат», конструктор «Геооконт», игра «Геовизор», «Чудо-соты».

Раздел 4. Алгоритм

В этом разделе обучающиеся учатся работать по алгоритму. Алгоритм – это схема, в которую заложена определенная информация, которая несет систему методов и приемов обеспечивающую эффективное запоминание, воспроизведение и сохранение информации.

Использование алгоритмов развивает основные психические процессы (память, внимание, восприятие, образное мышление), способствует формированию у детей умений кодировать информацию, то есть, преобразовывать предметы, образы в абстрактные знаки и символы. Это возможность практических действий, которые вызывают у детей желание самостоятельно экспериментировать, исследовать и изучать предметы, находить ответы на свои вопросы.

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы, «Логоформочки», «Чудо –Соты», «Чудо-Крестики», «Игровизор» с приложениями: «Лабиринты букв. Гласные», «Лабиринты букв. Согласные»

Раздел 5. Развитие мелкой моторики.

Развивая мелкую моторику рук, через различные виды деятельности, у дошкольников решаются сразу несколько задач: стимуляция речевого развития, тренировка всех психических процессов, пространственного мышления, тактильно-двигательного восприятия, формирование графомоторного навыка, навыка действовать двумя руками сразу. Развиваются творческие способности, воображение, самостоятельность, усидчивость, настойчивость, аккуратность, трудолюбие, координация движений.

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы, «Кораблик Плюх-плюх», «Кораблик Брызг-Брызг», комплект «Чудо - конструкторы», «Чудо-крестики», «Геооконт», «Логоформочки». «Шнур-затейник», рисование изображений с помощью графического диктанта;

Раздел 6. Расширение словаря.

Расширение запаса знаний и представлений об окружающем мире, словарного запаса осуществляется в соответствии с лексическими темами.

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», приложение к «Коврографу Ларчик», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы.

Раздел 7. Развитие связной речи.

Обучающиеся учатся составлять простые и распространенные предложения, задавать вопросы и отвечать на вопросы полным ответом, составлять описательные рассказы по темам. Развивается умение вести диалог (с использованием литературных произведений), умение пересказывать небольшие произведения.

Практические задания: игровой комплекс «Коврограф Ларчик», приложение к «Коврографу Ларчик», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы.

Раздел 8. Обучение грамоте.

В данном разделе у обучающихся формируется готовность к обучению грамоте, уточняется произношение всех звуков родного языка, навыков звукового анализа. Дети знакомятся с буквами, учатся печатать буквы с помощью графического диктанта, читать слоги и слова,

составлять короткие слова.

Практические задания: развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы, «Игровизор» с приложениями: «Лабиринты букв. Гласные», «Лабиринты букв. Согласные», развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», сказочные образы. Комплект «Чтение через игру», игры-эрудиты: «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»

Программа является интегрированной, в ней используется целый комплекс заданий из различных областей знания с целью развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей в дошкольном возрасте.

ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

<i>№</i>	<i>Месяц/ дата</i>	<i>Тема/Вид деятельности</i>	<i>Задачи</i>
1	Сентябрь 03.09.2024	Вводное занятие.	Познакомить детей с кабинетом, с правилами поведения на занятиях, показать игры.
2	05.09.2024	Путешествие в Фиолетовый лес	Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций.
3	10.09.2024	Логоформочки 3, Лепестки	Составление целого из двух частей придумывание названий. Поиск фигур по цвету (красный, зеленый, синий, желтый). Конструирование силуэта «цветок» из четырех частей. Составление «башни» из фигур-головоломок по алгоритму.
4	12.09.2024	Коврограф, Фонарики	Поиск фигур по размеру (маленький и большой) составление по образцу горизонтального ряда по цветам радуги. Поиск геометрических фигур, сравнение по форме.
5	17.09.2024	Чудо – крестики, Черепашки	Складывание фигур «домик» и «птичка». Сравнение по цвету, составление силуэтов путем наложения частей на схему.
6	19.09.2024	Черепашки, Коврограф	Придумывание, на что похоже игровое поле, определение количества. Составление фигур, головоломок из двух, четырех, пяти частей. Поиск геометрических фигур, составление силуэтов «вазочка» и «башенка» по образцу.
7	24.09.2024	Математические корзинки, квадрат Воскобовича (двухцветный)	Отсчитывание необходимого количества предметов, называние недостающего до пяти количества. Складывание фигуры «ежик» по образцу, придумывание и конструирование любой фигуры, составление простого описательного рассказа.
8	26.09.2024	Путешествие в Фиолетовый лес	Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций. Активизация словаря, развитие связной речи.
9	Октябрь 01.10.2024	Чудо-соты, Логоформочки	Понимание пространственных характеристик: «слева», «справа», «наверху»; конструирование фигур головоломок из 2,4,5 частей, составление силуэтов: «машина» «вазочка», «башенка».
10	03.10.2024	Прозрачный квадрат, Геокоонт	Самостоятельное составление квадрата из двух геометрических фигур. Конструирование контура прямоугольника, треугольника по словесному заданию.
11	08.10.2024	Фонарики, Чудо - крестики ¹	Различение и называние геометрических фигур, сравнение по форме. Поиск фигур по цвету, размеру и форме, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.
12	10.10.2024	Прозрачный квадрат, Геокоонт	Самостоятельное составление квадрата из двух геометрических фигур. Конструирование контура прямоугольника, треугольника по словесному заданию

13	15.10.2024	Черепашки, Чудо - соты	Составление фигур - головоломок по простому алгоритму (цвет, форма или количество частей).
14	17.10.2024	Чудо – крестики, Чудо - соты	Составление силуэтов «пчелка» путем наложения. Придумывание, на что похоже игровое поле, определение количества, составление фигур-головоломок из двух, четырех, пяти частей.
15	22.10.2024	Фонарики, Геоконт	Сравнение фигур, составление вертикального ряда из них, понимание пространственных: «слева», «справа». Конструирование по образцу.
16	24.10.2024	Математические корзинки, Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Отсчитывание необходимого количества предметов (два и пять), называние недостающего до пяти количества. Складывание фигуры по образцу, придумывание и конструирование любой фигуры, составление простого описательного рассказа.
17	29.10.2024	Кораблик Брызг-Брызг	Определение высоты предметов и их порядкового номера, группировка флажков по цветам, развитие глазомера и координации действий «глаз - рука»
18	31.10.2024	Черепашки, Чудо - крестики	Поиск по цвету и размеру, сравнение по цвету. Группировка геометрических фигур по форме, составление силуэта «бабочка» по образцу, поиск фигуры «круг» по описанию («найти фигуру у которой нет углов»).
19	Ноябрь 05.11.2024	Счетовозик, Кораблик Плюх-Плюх	Понимание отношения чисел в числовом ряду. Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа -налево».
20	07.11.2024	Кораблик Плюх – Плюх, Квадрат Воскобовича	Умение восстановить в памяти и переделать в речи содержание образовательной ситуации, определение высоты, количества предметов, умение видеть в ситуации проблему и предлагать варианты решения. Складывание знакомых фигур.
21	12.11.2024	Сказки Фиолетового леса	Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций
22	14.11.2024	Черепашки, Лепестки	Поиск по цвету и размеру, сравнение по цвету. Понимание пространственных характеристик «слева», «справа», «центр», конструирование силуэта «шляпа» по образцу.
23	19.11.2024	Квадрат Воскобовича (двухцветный), Разноцветные веревочки	Сравнение по форме и цвету, складывание из квадрата прямоугольников разного цвета. Определение длины трех предметов (веревочек).
24	21.11.2024	Прозрачный квадрат, Фонарики	Составление квадрата из других геометрических фигур (прямоугольников и треугольников) путем наложения. Составление силуэта «машина» по образцу, беседа на тему «Почему эта машина лучше?».
25	26.11.2024	Чудо – крестики, Геоконт	Составление фигур – головоломок из частей по алгоритму определение пространственного положения фигур на игровом поле (слева сверху, справа сверху, справа снизу, слева снизу, над, под). Придумывание и выкладывание контура предмета.
26	28.11.2024	Чудо – цветик, Квадрат Воскобовича	Составление силуэтов «елочка» путем наложения частей на схему по образцу, сравнение их по высоте и ширине. Самостоятельное складывание фигуры «конфета»
27	Декабрь 03.12.2024	Разноцветные веревочки, Фонарики	Обведение веревочкой контура геометрических фигур, придумывание, на что похожи фигуры. Группировка по форме или цвету, составление силуэта. «башенка» путем наложения частей на схему

28	05.12.2024	Сказки Фиолетового леса	Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций
29	10.12.2024	Геоконт, Строение паутинок.	Составление фигуры, на «Геоконте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты.
30	12.12.2024	Математические корзинки, Чудо крестики 3	Закрепление количественное и порядковое значение числа. Умение устанавливать отношения между группой предметов «больше», «меньше», учатся добавлять и убавлять. Умение определять пространственное положение предметов.
31	17.12.2024	Кораблик Плюх – Плюх, Чудо-цветик	Составление силуэта «маскарадная маска», конструирование силуэта «елочная игрушка», Понимание пространственных характеристик «посередине», «слева», «справа».
32	19.12.2024	Фонарики, Черепашки	Составление из частей силуэта «клоун» путем наложения частей на схему. Группировка предметов по размеру, составление горизонтального ряда по цветам радуги.
33	24.12.2024	Математические Корзинки, Квадрат Воскобовича	Определение количества предметов, отсчитывание и уравнивание до необходимого количества. Самостоятельное конструирование прямоугольника красного цвета, складывание фигуры «мышка» по образцу.
34	26.12.2024	Забавные цифры, конструктор цифр, прозрачные цифры	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, конструировать цифры из конструктора. Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.
35	Январь 09.01. 2025	Сказки Фиолетового леса	Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций.
36	10.01.2025	Знакомство со сказкой, Чудо-крестики, Лепестки	Развивать умения складывать фигуру путём перемещения частей в пространстве. Учить соотносить свойства предмета с предложенным образцом, выполнять задание по схеме сложения фигур.
37	14.01.2025	Квадрат Воскобовича (двухцветный), Кораблик Плюх-Плюх	Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа - налево», сравнение по цвету. Складывание фигуры «мышка» по образцу. Составление простых описательных рассказов.
38	16.01.2025	Математические корзинки, Чудо-крестики	В процессе игры дети закрепляют и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше», «меньше», учатся добавлять и убавлять. Учатся определять пространственное положение предметов.
39	21.01.2025	Забавные цифры, Конструктор цифр, прозрачные цифры	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, конструировать цифры из конструктора. Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству.
40	23.01.2025	Забавные буквы, Волшебная восьмерка	Придумывание и показ моторного образа буквы, дифференциация первой буквы в словах. Составление цифры по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение).
41	28.01.2025	Фокусы Лисы Девятки, Двухцветный квадрат.	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами. Учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании.
42	30.01.2025	Черепашки, Чудо-соты	Группировка предметов по размеру, составление горизонтального ряда по цветам радуги. Различение геометрических фигур, сравнение их по цвету и размеру,

			составление силуэтов «грибок», «лодочка» из одинаковых частей.
43	<u>Февраль</u> 04.02.2025	Математические корзинки, Чудо крестики	В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше», «меньше», учатся добавлять и убавлять. Учатся определять пространственное положение предметов.
44	06.02.2025	Математические корзинки, Чудо крестики	В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше», «меньше», учатся добавлять и убавлять. Учатся определять пространственное положение предметов.
45	11.02.2025	Квадрат Воскобовича, (двухцветный), Черепашки	Самостоятельное конструирование фигур «конфета» и «конверт». Поиск по размеру, составление вертикального ряда по простому алгоритму (цвета радуги), конструирование силуэта «флажок» по образцу.
46	13.02.2025	Коврограф, Ларчик	Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево), решение проблемной ситуации.
47	18.02.2025	Чудо – крестики, Прозрачная цифра	Поиск геометрических фигур по форме, сравнение их между собой, обобщение по форме (многоугольники). Конструирование цифры из частей путем наложения пластинок на схему и друг на друга.
48	20.02.2025	Чудо-цветик, Чудо-соты	Творческое конструирование силуэтов «цветы», Придумывание названий и составление простых описательных рассказов.
49	25.02.2025	Геоконт Чудо-цветик	Отсчитывание необходимого количества предметов, Ориентировка предметов в пространстве.
50	27.02.2025	Математические корзинки Шнур-затейник	Самостоятельное отсчитывание необходимого количества предметов, обозначение их числом. Развитие координации «глаз - рука» и мелкой моторики рук («вышивание» от одной до трех дорожек).
51	<u>Март</u> 04.03.2025	Квадрат Воскобовича» (двухцветный), Шнур-затейник	Конструирование фигуры «звездочка», по образцу взрослого, самостоятельное складывание геометрических фигур (треугольников) разного цвета. Тренировка мелкой моторики рук и координации «глаз -рука», «вышивание» геометрических фигур, называние их формы (квадрат, прямоугольник).
52	06.03.2025	Квадрат Воскобовича (двухцветный), Чудо-цветик	Самостоятельное складывание геометрических фигур (треугольников) разного цвета. Придумывание и конструирование силуэта «звездочка», составление предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему.
53	11.03.2025	Чудо-соты, Чудо - крестики	Конструирование одного предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему.
54	13.03.2025	Математические корзинки	Действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение)
55	18.03.2025	Кораблик Плюх - Плюх, Чудо-соты	Группировка предметов (флажков) по цвету, определение высоты(мачты), понимание пространственных характеристик «верх», «низ», тренировка мелкой моторики рук. Самостоятельное конструирование двух силуэтов «скамейка», сравнение и изменение по высоте.
56	20.03.2025	Геоконт, Фонарики	Конструирование контуров геометрических фигур («квадрат») заданного размера («большой и маленький»),

			трансформация одной геометрической фигуры («квадрат») в другую («треугольника»).
57	25.03.2025	Чудо-крестики, Шнур- затыльник,	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств.
58	27.03.2025	Фиолетовый лес, сказка «Тайна Квадратика», конструктор цифр, Волшебная 8ка	Знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек
59	Апрель 01.04.2025	Прозрачная цифра, определение количества полосок.	Выбор льдинок, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Складывание квадрата, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав.
60	03.04.2025	Математические корзинки	Действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение)
61	08.04.2025	Чудо-соты 1	Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, составление силуэта по схеме, достраивание его до предметного изображения.
62	10.04.2025	Математические корзинки, Геовизор	Понимание принципа образования числа путем присчитывания по единице. Рисование геометрической фигуры по координатным точкам, ее название, придумывание и дорисовка фигуры.
63	15.04.2025	Забавные цифры, Игровизор	Ориентировка в числовом ряду, счет обратный, в разные стороны числового ряда с любой цифры. Решение задачи на ориентировку в пространстве
64	17.04.2025	Математические корзинки	Действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение)
65	22.04.2025	Геокоонт, Сказки Фиолетового леса, Прозрачный квадрат	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать фигуры в соответствии со схемой.
66	24.04.2025	Прозрачные цифры, Конструктор цифр,	Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями. Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия.
67	29.04.2025	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Складывание фигур по схеме путем трансформации, изменение одной фигуры в другую.
68	30.04.2025	Конструктор букв	Составление букв по схеме, трансформация одной буквы в другую.
69	06.05.2025	Коврограф Ларчик, Прозрачная цифра	Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево), решение проблемной ситуации. Конструирование цифры из частей путем наложения пластинок на схему и друг на друга.
70	08.05.2025	Математические корзинки	Действия с числами (прибавление, вычитание и сравнение)
71	13.05.2025	Читайка	Учить в самостоятельных или совместных играх складывать различные слова из двух, трех букв.
72	15.05.2025	Герои Цифроцирка, прозрачные цифры, Математические корзинки	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям. Развивать умение определять пространственные отношения элементов.
73	20.05.2025	Прозрачные цифры, Конструктор цифр,	Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями. Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия

74	22.05.2025	Конструктор букв, Геоконт, персонажи буквоцирка	Развивать умения выделять заданную букву в словах, составлять букву из частей. Учить при помощи игрового пособия выстраивать изображение по словесной формуле и переносить изображение на Геоконт.
75	27.05.2025	Прозрачная цифра, Змейка, шнуровки	Формировать умения решать задачи на складывание фигур разного цвета путём трансформации, поиск фигур по признакам. Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу
76	29.05.2025	Итоговая диагностика	Анализ развития основных психических процессов

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Применение предложенной Программы в учебно-воспитательной деятельности помогают не только сформировать у обучающихся знания, умения, но, прежде всего, способствуют творческому развитию личности. У обучающихся совершенствуются:

- познавательная активность;
- основные элементарные математические представления;
- мышление;
- ориентировка в пространстве и на плоскости;
- словарный запас и связная речь;
- воображение и творческое мышление;
- зрительная и слуховая память;
- мелкая моторика рук;
- графомоторные функции;
- любознательность и самостоятельность.

К концу учебного года каждый обучающийся должен **знать:**

- цифры и буквы, счёт;
- величины предметов;
- геометрические фигуры;
- иметь представления о предметах и явлениях окружающей действительности.

уметь:

- работать в подгруппе;
- обобщать, классифицировать, сравнивать;
- соотносить, анализировать, сопоставлять;
- выделять основные признаки предмета;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- конструировать;
- составлять описательные рассказы по заданной теме;
- пересказывать короткие произведения;
- различать и характеризовать звуки родного языка;
- концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций;
- доводить начатое дело до конца;
- эмоционально реагировать, сопереживать персонажам сказок и игровым ситуациям;

владеть:

- основными понятиями: «один» и «много», «столько же», «больше - меньше»;
- основными понятиями, характеризующими основные свойства и величины предметов;
- операциями счета;
- простейшими арифметическими действиями;
- звуко-буквенным анализом.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Волшебные игры Воскобовича»							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
09.09- 31.12.23	17 недель	34 часа	09.01- 30.05.24	21 недель	42	38	76
Сроки организации промежуточного контроля					Формы контроля		
Вторая, третья неделя декабря		Вторая, третья неделя мая			Наблюдение, опрос, практическая работа, творческие задания, тесты		

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение Программы

Парциальная программа с указанием выходных данных	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуального творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Сказочные лабиринты, игры. – СПб.: ООО РИВ, 2007
Методическое обеспечение (учебно-методические пособия)	Развивающая предметно-практическая среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/Под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Изд.4-е - СПб. 2022 – 174с. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (для детей 4-5 лет). — СПб.: «Издательство Детство-Пресс», 2016. – 304 с. Т Харьков Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (для детей 5-7 лет). — СПб.: Издательство Детство-Пресс», 2016. – 304 с.

Материально-техническое оснащение Программы

Техническое оснащение занятий.

Для эффективной реализации настоящей программы выполняются все необходимые условия. Занятия проводятся в кабинете дополнительного образования, оборудованном: столами, стульями, стеллажами для хранения игровых материалов и развивающих пособий. Вся мебель соответствует возрастным особенностям обучающихся и требованиям СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Создана **предметно-развивающая среда**: развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры Воскобовича» (ООО«РИВ»).

Название	Описание
Геоконт	Развивающая игра Геоконт-уникальный «резиночный» конструктор для детей 3 лет и старше. Описание: Геоконт развивает сенсорику, мелкую моторику, логику, фантазию, учит силуэтному конструированию, совершенствует интеллект и развивает творческие и логические способности ребенка. Материал: дерево, резина
Волшебная восьмерка	Волшебная восьмерка Воскобовича – своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику. Материал: дерево

Коврограф Ларчик	Коврограф «Ларчик». Описание: Игровое поле из коврового материала со специальной разметкой, на нем располагаются игровые элементы, которые легко перемещать, согласно игровым заданиям. Включает в себя: методическое пособие; игровое поле из коврового материала; разноцветные веревочки; разноцветные липучки; цветные карточки из коврового материала; буквы, цифры; стрелочка и круговорот – деревянные инструменты для «рисования» кругов. Материал: дерево, пластмасса, ковровый материал, текстиль, картон
Змейка: игра	Змейка Воскобовича – игра, развивающая мелкую моторику и интеллект. Состав: На прямоугольную основу из ткани нанесены треугольники из плотного картона. Одна сторона "Квадрата" - красного и зеленого цвета, другая - синего и желтого; альбом фигур. Материал: текстиль, картон
Квадрат 2-х цветный + сказка	Состав: Игра "Квадрат Воскобовича" (двухцветный) - квадратная основа из ткани с нанесенными треугольниками из плотного картона; методическая сказка "Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата". Материал: текстиль, картон
Кораблик Брызг-брызг	Развивающая игра «Кораблик Брызг-брызг» Состав: Игровое поле в виде корабля с 7 мачтами, с прикрепленным корпусом (фанера, шелкография); 28 флажков (фанера, цветная пленка) с держателями и липучкой; инструкция. Материал: дерево, текстиль
Кораблик Плюх – Плюх	Игра «Кораблик Плюх-Плюх». Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»: корабль с 5 мачтами, 15 флажков пяти цветов, шнурок длиной 60 см, инструкция с заданиями. Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. Материал: дерево, текстиль, металл
Чудо – крестики – 1,	«Чудо-крестики» – развивающая игра, которая учит малышей считать, различать основные цвета, знакомит с самыми простыми геометрическими формами и понятием величины. Состав: Поле; 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (1 целая и 3 составные), 3 - круг и его половины; альбом фигурок и инструкция. Материал: дерево
Чудо – крестики 2	«Чудо-крестики» – развивающая игра, которая учит считать, различать цвета, знакомит с геометрическими формами и понятием величины. Состав: Поле; 7 фигур-вкладышей в форме крестиков: 1 целая и 6 составных; альбом фигурок и инструкция. Материал: дерево
Прозрачная цифра: игра	Прозрачная цифра – игра, направленная на развитие математических способностей. Пособие дает представление о количестве, пространственных отношениях и классификации предметов по признакам. Состав: 24 пластинки на прозрачной пленке с нарисованными цветными полосками в различном пространственном положении; карточки-трафареты с цветными цифрами.
Чудо – соты 1, 2, 3	Чудо-соты – это головоломка, конструктор для решения логико-математических задач. В процессе игр складываются из предложенных деталей различные силуэты. Состав: Поле, 5 фигур-вкладышей в форме сот (фанера, цветная пленка): 1 целая и 4 составные; альбом фигурок. Материал: дерево
Чудо – цветик	Чудо-цветик - это конструктор, головоломка и математическое пособие. Игра представляет собой дощечку с двумя рамками в форме цветочков. В наборе 2 набора вкладышей. В первом наборе 10 лепестков одного цвета. Во втором наборе 4 разноцветных детали: "однодолька", "двудолька", "трехдолька". "четырёхдолька". Материал: дерево, цветная пленка
Черепашки. Ларчик	Описание: Игра крепится к стене, направлена на развитие сенсорных способностей (размер, цвет), творческое конструирование, развитие моторики руки, формирование пространственных представлений, математических понятий. Состав: 21 фигурка-черепашка семи цветов радуги; подложка (ковровый материал);

	инструкция.
Развивающая среда «Фиолетовый лес»	Наглядно-дидактический материал «Фиолетовый лес» (большая развивающая среда 1,5х2,5 м) представляет собой ковровую основу с закрепляющимися на ней элементами. Состав: Основа - ковровый. Модульные элементы на липучках: озеро (1 шт), дерево ажурное (1 шт), дерево фиолетовое (1 шт), дерево красное (1 шт), дерево разноцветное (1 шт), ель 1 (1 шт), ель 2 (2 шт), солнце (1 шт), золотой плод (5 шт), лист фигурный (10 шт), лист ажурный (10 шт), листья 4 цветов (красный, желтый, зеленый, голубой) и 3 размеров (большой, средний, маленький) - 72 шт., следы (5 пар), цветок (1 шт), бабочка (2 шт), птица (3 шт), ласточка (1 шт), лягушка (1 шт), мышки (2 шт), ежики (2 шт), змейка (1 шт), ящерица (1 шт), стрекоза (1 шт), божья коровка (1 шт), улитка (1 шт), лист кувшинки (2 шт), цветок кувшинки (2 шт). Материал ковровый, текстиль

ПРИЕМЫ И МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

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.

Методы: игровые, практические, словесные.

- **Игровые:** манипуляции с игровыми персонажами, фигурками; побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

- **Практические:** манипуляция, превращение, складывание, выбор, складывание, показ, совместные действия, сравнение.

- **Словесные:** диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия); игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Формы организации работы с родителями:

- консультации о подборе развивающих игр для детей 5-7 лет;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- развлечения, мастер-классы, педагогические практикумы;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;
- организация «Домашней игротки»;
- просветительская и разъяснительная работа.

Воспитательный компонент

Итогами воспитательной работы являются: формирование устойчивой мотивации детей к занятиям, изучение индивидуальных особенностей обучающихся; сплочение коллектива, создание благоприятной психологической атмосферы на занятиях.

Программа предоставляет каждому ребёнку большую свободу выбора действий, дает возможность проявить и развить самостоятельность, творчество, реализовать свои интересы, умение принимать верные решения в условиях быстро меняющихся ситуаций. Предоставление возможности ребёнку выступить в самых разнообразных ролях, активно усваивать элементы различных жизненных ситуаций. Способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Педагогическая диагностика.

Педагогическая диагностика проводится три раза в год:

Входной контроль проводится на начальном этапе - в сентябре, включает в себя изучение познавательных и личностных качества ребенка.

Промежуточный контроль – в декабре, с целью изучения динамики состояния личностного развития, взаимоотношений в коллективе

Итоговый контроль – в мае, включает в себя проверку знаний, умений, навыков освоения программы, учитывается изменения качеств личности каждого ребенка.

Все виды контроля включают в себя: индивидуальные беседы, игровые творческие задания, тестирование.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

низкий уровень – ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

средний уровень – ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

высокий уровень – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бондаренко Т.Н. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Издательство: Метода, 2013
2. Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата Методическая сказка. — СПб.: ООО РиВ 2007 г.
3. Развивающая предметно-практическая среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/Под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Изд.4-е - СПб. 2022 – 174с.
4. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуального творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Сказочные лабиринты, игры. – СПб.: ООО РиВ, 2007
5. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (для детей 4-5 лет). — СПб.: «Издательство Детство-Пресс», 2016. – 304 с.
6. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (для детей 5-7 лет). — СПб.: Издательство Детство-Пресс», 2016. – 304 с.
7. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса. — СПб.: Детство-Пресс.
8. Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Издательство: РиВ Харько Т.Г. Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик». — СПб.: ООО РиВ, 2007г

Оценочные материалы

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов. Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибками на свободные места в «корзинках». Высокий - задание выполняет самостоятельно; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»	Игра «Шнурзатейник» - составить цифры от 0 до 9.	Задание: На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры
Ориентировка в пространстве и во времени	Диагностическое задание «Цифры»	Игра «Волшебная восьмерка» - составить цифры от 0 до 9. Задание: Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи». Высокий - выполняет самостоятельно; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Пространственные отношения»	Игра «Коврограф», разноцветные веревочки – самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Конструктивные решения в процессе	Диагностическое задание «Сложи квадрат»	Игра «Прозрачный квадрат» - в результате перекладывания, изменения способов размещения сложить квадрат. Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника. Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения фигур на пластинках друг к другу. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.

	Диагностическое задание «Фигура по замыслу»	Игра: «Геококт» - сконструировать предметы разных размеров. Задание: Игра размещается на столе. Предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Речевые высказывания ребенка	Диагностическое задание «Сочини сказку»	Игра «Чудо - цветик» - составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры. Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) – пересказ сюжета сказки. Задание: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Название живых существ»	Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Применение способов скрепления, соединения деталей	Диагностическое задание «Алфавит »	Игра « Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву. Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
	Диагностическое задание «Последовательное действие »	Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание. Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я,Б,Л,О,Н,Ь,К,А и придумать новые свои слова. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Этапность действий,	Диагностическое задание «Задание на внимание»	Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку. Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью;

		Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «Общая цель»	Игра: «Чудо соты» Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.) Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры. Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами. Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры.
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»	Игра «Геоконт»-свободное моделирование Задание: Игра разм

Построение симметричных и несимметричных фигур	Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру.	Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок) Задание: Предложено составить симметричную фигуру -«крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу. Высокий - выполняет самостоятельно и с частичной помощью; Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий - не может выполнить все параметры. Игра «Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель. Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения на
---	--	---