

Администрация городского округа город Урюпинск Волгоградская область
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 9 «Журавушка» городского округа г. Урюпинск
(МАДОУ «Детский сад № 9 «Журавушка»)
ул. Московская, дом 5 а, г. Урюпинск, Волгоградская область, 403117
телефон (8442) 3-22-82, e-mail: urp_dsad9@volganet.ru
ОКПО 53556973, ОГРН 1023405773544, ИНН/ КПП 3438200150/343801001

СОГЛАСОВАНО
на педагогическом совете
МАДОУ «Детский сад № 9
«Журавушка»
Протокол № 3 от «26» августа 2025

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ
«Детский сад № 9 «Журавушка»
 Е.А. Цыбина
Приказ № 133 от «26» августа 2025



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
познавательной направленности
«Через игру к математике»
для детей 4-5 лет**

Срок реализации программы 1 год

Автор - составитель:
Ежова Марина Анатольевна,
педагог дополнительного образования.

Городской округ г.Урюпинск
2025

Содержание Программы:

№ п/п	Разделы Программы	Страница
	Паспорт Программы	3-4
1.	Целевой раздел программы.	5
1.1.	Пояснительная записка	5
1.2.	Возрастные особенности детей младшего и среднего дошкольного возраста	7
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	8
1.4	Мониторинг реализации Программы	9
2.	Содержательный раздел программы	9
2.1.	Описание образовательной деятельности по программе	9-13
2.2.	Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы интеллектуальной – познавательной направленности «Сказки фиолетового леса»	15-26
3.	Организационный раздел программы	28
3.1.	Материально – техническое обеспечение программы.	28
3.2.	Методическое обеспечение программы	28
3.3.	Планирование образовательной деятельности	28-30
3.4.	Список используемой литературы	31
4.	Система контроля за реализацией программы	32
5.	Механизм реализации программы	32-33

Паспорт программы

Наименование Программы	Программа дополнительного образования по развитию логики – математических способностей у детей «Сказки фиолетового леса»
Основание для разработки Программы	Закон РФ «Об образовании» Основная общеобразовательная программа МАДОУ «Детский сад № 9 «Журавушка» Программа развития МАДОУ «Детский сад № 9 «Журавушка» на 2024-2025гг.
Заказчик Программы	Родители, педагоги ДОУ
Исполнители Программы	Руководитель кружка «Волшебные игры», воспитатель Шамаева Л.А.
Разработчики Программы	Шамаева Л.А.
Адрес образовательного учреждения – исполнителя Программы	Город Урюпинск, Волгоградская область, ул. Московская 5 А., тел.3-22-82 , индекс 403117.
Целевые группы	Программа рассчитана на работу с детьми среднего дошкольного возраста
Срок реализации Программы	1 год
Цель Программы	Развитие логики - математических способностей у детей 4-5 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.
Задачи Программы	• Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх. • Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти. • Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность. • Поощрять у детей проявление 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. • Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
	Ожидаемые результаты	• Сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности; • Развиты у детей познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы; • Развита у детей способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях; • Социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность.
	Система организации контроля за исполнением Программы	Исполнение представленной программы анализируется два раза в год в соответствии с педагогическим мониторингом. Отчет об исполнении заслушивается один раз в год на итоговом педагогическом совете ДОУ.

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. 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 и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию 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 добывается 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 «Сказки фиолетового леса» 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 основе программы 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.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей 4 -5 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление 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.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Принципы и подходы к формированию Программы

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

1.2. Возрастные особенностей детей среднего дошкольного возраста.

Возрастные особенности детей 4 - го года жизни

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность.

Ведущий вид деятельности в этом возрасте – предметно-действенное сотрудничество. Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности – игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают *действовать в соответствии с заранее намеченной целью*, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена *потребность в общении со взрослыми и сверстниками*. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. *В играх возникают первые «творческие» объединения детей*. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. *Совместные игры* детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. *В игре, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение*.

Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств – *сенсорные эталоны формы, величины, цвета* и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов.

Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное, т.е. от манипулирования объектами ребенок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина), но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). Он познаёт то, что видит перед собой в сию минуту. В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

Резко возрастает любознательность детей. В этом возрасте происходят существенные изменения в *развитии речи*: значительно увеличивается запас слов, появляются элементарные виды суждений об окружающем, которые выражаются в достаточно развернутых высказываниях.

Достижения в психическом развитии ребенка создают благоприятные условия для существенных сдвигов в характере обучения. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании

действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания.

В данном возрасте сохраняется непроизвольный характер основных психических процессов - внимания, памяти, мышления, а также потребность в эмоциональном комфорте. Однако *ведущим типом общения становится ситуативно-деловое*. Это означает, что взрослый привлекает ребёнка в первую очередь как партнёра по интересной совместной деятельности. Сверстник пока мало пригоден для исполнения этой роли, поскольку ещё не вполне владеет, с ним речью трудно согласовать намерения и построить план совместной деятельности.

Возрастные особенности детей 5 - го года жизни

Пятый год жизни является периодом интенсивного роста и развития организма ребенка.

Возникает и совершенствуется *умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел*, который, в отличие от простого намерения, включает представление не только о цели действия, но и способах ее достижения.

Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношение между ними.

Важным психическим новообразованием детей среднего дошкольного возраста является *умение оперировать в уме представлениями о предметах, обобщенных свойствах этих предметов, связях и отношениях между предметами и событиями*. Понимание некоторых зависимостей между явлениями и предметами порождает у детей повышенный интерес к устройству вещей, причинам наблюдаемых явлений, зависимости между событиями, что влечет за собой интенсивное увеличение вопросов к взрослому: как?, зачем?, почему? На многие вопросы дети пытаются ответить сами, прибегая к своему рода опытам, направленным на выяснение неизвестного. Если взрослый невнимателен к познавательным запросам дошкольников, то во многих случаях дети проявляют черты замкнутости, негативизма, упрямства, непослушания по отношению к старшим. Иными словами, нереализованная потребность общения со взрослым приводит к негативным проявлениям в поведении ребенка.

На пятом году жизни дети активно овладевают связной речью, могут пересказывать небольшие литературные произведения, рассказывать об игрушке, картинке, о некоторых событиях из личной жизни.

Важнейшими новообразованиями данного возраста являются:

завершение в основном процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы непосредственно воспринимаемой действительности. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации. Общение носит *внеситуативно - деловой характер*.

Мышление по-прежнему носит наглядно - образный характер.

1.3.Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Средний возраст	1. Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10). 2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет). 3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр). 4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу. 5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку. 6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра. 7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу. 8. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма. 11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными. 10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.

1.4. Мониторинг реализации Программы

Цель: Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

1. На основе наблюдения за ребенком в самостоятельных играх, совместных с педагогом и в организованных видах деятельности.

В процессе наблюдения за ребенком выявляются основные представления, умения, инициативные и речевые проявления. Далее представлены две диагностические карты (приложение 1): в одной даны показатели исходной диагностики, которая проводится методом наблюдения в конце сентября — в октябре, в другой — показатели итоговой диагностики, которая проводится в конце апреля — в мае.

Воспитатели по результатам наблюдений за детьми и записей относительно каждого ребенка, на основе анализа полученных данных выявляют уровни освоенности ими логико-математических представлений и умений.

Ребенку, который обнаружил повышенный уровень развития, ставится знак «красное яблоко», средний — «желтое яблоко», сниженный (низкий) — «зеленое яблоко». Знак ставится в каждом столбце, а в рубрике «Выводы» рисуется красно-желтое, желто-зеленое яблоко (с преобладанием какого-либо цвета) или полностью красное, желтое или зеленое (см.: Методическое пособие для педагогов ДОУ Михайлова З. А., Чеплашкина И. Н. «Математика — это интересно». — СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008, с. 12, 13).

Сформулированные по результатам диагностики выводы являются средством совершенствования качества развития и обучения детей.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

2.1. Описание образовательной деятельности по программе.

При подборе форм, методов, способов реализации Программы для достижения планируемых результатов учитываются общие характеристики возрастного развития детей и задачи развития для каждого возрастного периода.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты

решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым **развиваются речь и коммуникативная культура**, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Для реализации содержания программы **создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами- цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия **«Развивающие игры Воскобовича»**, они отличаются рядом особенностей.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

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.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – 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 осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геокоонт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»),

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде **игровых ситуаций**, которые являются **организованной образовательной деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям 4—5 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается **подвижной** или **хороводной игрой**. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете —

может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям **итоговый вопрос**, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Программа «Сказки Фиолетового Леса» разработана с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Примерная структура занятий:

Младшие группы.

1. Пальчиковая гимнастика.
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

Первый этап освоения игр.

Для детей младшей и средней группы применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр.

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудо- соты », кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5», «Волшебная восьмерка 2», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геоконт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Перспективное планирование развития логико–математических способностей детей представлено по неделям.

2.2. Учебно-тематический план

Средний дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Октябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», 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 Галчонок Каррчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 11)
Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	Развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до 5) и «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 12)

		Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.	
2 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	Развивать умение 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».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 14)
Игровая ситуация «Как Магнолик показывал фокусы»	Развивать умения трансформировать одну геометрическую фигуру в другую (квадрат в треугольник путем сложения его пополам по диагонали), конструировать фигуру «птичка» за счет перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», называть, на что похож предмет, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	1. Игры «Шнур – затейник», «Фонарики», «Квадрат Воскабовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо – соты»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3. Персонаж Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 18)
3 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По	Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные	1. Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития

подарил Пчёлке Жуже лодочку» Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор. Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи Жужа и Крутик По. 1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 20) Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 21)
4 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 23)

Игровая ситуация «Как Малыш Гео оказался на Чудо – островах»	Развивать умения вышивать узор, придумывать, на что он похож, называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму (по цветам радуги), видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	Девочка Долька, Паучок. 1.Игры»Шнур – затейник, «Чудо – крестики 2» (по количеству детей). 2.Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты» 3.Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишек, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 25)
5 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения. Развивать умения сравнивать фигуры между собой по составу и находить одинаковую часть,	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)

попал в шторм»	Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.35)
7 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма » Игровая ситуация«Как друзья пили чай с пирогами»	Развивать умение составлять из фигур – головоломки «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему. Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка. Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 37) Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки

	их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.	«Разноцветные верёвочки»; Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5.Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.	фиолетового леса» (стр. 40)
8 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку» Игровая ситуация «Как Малыш Гео увидел волшебный	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, определять количество предметов. Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать	1.Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; «Разноцветные верёвочки»; Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5.Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 43)

цветок»	квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».	1.Игры «Чудо – соты 1», «Прозрачный квадрат», (по количеству детей) 2.Пособия «Коврограф“Ларчик"», «Кружки и зажимы» 3.Схема «цветок» 4.Персонажи Малыш Гео, Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 45)
9 неделя: 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 беседу на предложенные темы.	1. Игра «Квадрат Воскабовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат», «Фонарики» (по количеству детей), «Чудо – соты», игры по выбору детей. 2. Пособие «Коврограф“Ларчик"», 3.Персонажи Ворон Метр, Малыш Гео.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 48)
Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры	1.Игры «Квадрат Воскабовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития

	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.	количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 49)
Декабрь			
10 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик Пошел по загадочным следам»	Развивать умения решать логические задачи на поиск предмета по признакам, придумывать и вышивать контур шляпки гриба, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, количество сторон и углов), ориентироваться в пространстве, составлять силуэт «лампа», определять функции лампы и придумывать, в каком окружении она может эту функцию выполнять (технология ТРИЗ).	1. Игра «Шнур – затейник, «Чудо – соты 1» (по количеству детей), «Чудо – соты «Ларчик», «Игровизор + маркер» и листы с изображением грибов (по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Крутик По, Галчонок Каррчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.53)
Игровая ситуация « Как зверята поменяли грибы на лепестки»	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы	1.Игры «Математические корзинки 10» (игровое	Т. Г. Харько Методика познавательно-

	указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра « пять», придумывать и конструировать силуэты любых предметов,	поле от 1 до 5), «Чудо – цветик» (по количеству детей) 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; 3.Персонажи Зайка – укротитель, Пес – жонглер, Девочка Долька	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.55)
11 неделя: Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки»	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур – головоломок по образцу.	1.Игры №Кораблик Плюх – плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо – цветик», «Чудо – крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Схемы «Плот»; 6. Персонажи Гусь и лягушки, Девочка Долька, Паучек, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.58)
Игровая ситуация «Как прошло вечернее представление в Цифроцирке»	Развивать умения сравнивать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры «1», «2», «3» путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет, обозначать числа цифрами, выполнять физические упражнения.	1.Игры «Прозрачная цифра» (по количеству детей) 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки

		«Забавные цифры» №.Персонажи Магнолик, Ежик – наездник, Зайка – укротитель, Мышка – гимнастка.	фиолетового леса» (стр.60)
12 неделя: Игровая ситуация «Как в Фиолетовом Лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуры из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1.Игры «Чудо – крестики 2», «Чудо – цветок», «Геоконт малыш», «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Схема «пятидолька».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 63)
Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множества (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать формы «башмачок» и «самолет» путем перемещения частей в пространстве.	1.Игры «Чудо – крестики 2», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей) 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные веревочки», «Круговерт и стрелочка» 3.Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишек, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.67)

13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа нашла льдинки»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт путем наложения пластинок на схему.	1. Игры «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы» 3. Схема предметного силуэта (по количеству детей) 4. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 69)
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. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 73)

		Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);	
Январь			
14 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео принес елку на Чудесную Поляну Золотых Плодов»	Развивать умения аргументировать свой выбор, вышивать силуэт «елочка», описывать елку, складывать из большого квадрата меньший по размеру путем перемещения частей в пространстве, решать задачу на изменение цвета, придумывать и конструировать контур «елочная игрушка».	1. Игры «Шнур – затейник», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Геоконт Малыш» (по количеству детей). 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Разноцветные веревочки». 3. Персонажи Малыш Гео, Ворон Метр и Паучок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 75)
15 неделя: Игровая ситуация «Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке» Игровая ситуация «Как встречали Новый год на Чудо – островах»	Развивать умения выкладывать контуры геометрических фигур, придумывать и составлять из частей силуэт «елочная украшения», определять фигуры по пространственному положению их частей («вверху», «внизу»), делить поровну игрушки между персонажами, аргументировать свой выбор. Развивать умения придумывать и вышивать одежду для сказочного персонажа, находить	1. Игры «Логоформочки 3» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик». 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Разноцветные веревочки». 3. Персонажи Лопушок, Гусеница Фифа, Крутик По. 1. Игры «Шнур –	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 77)

	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.	затейник», «Чудо – крестики 2», «Чудо – соты1» (по количеству детей) «Чудо соты «Ларчик» 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3.Схема «пирога» 4.ПерсонажиГалчонок Каррчик, Пчелка Жужа, Медвежонок Мишек, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.79)
16 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	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. Развивать умения находить геометрические	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»).	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 82)

Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»	фигуры по форме, составлять силуэт «стрелка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу, придумывать и составлять сюжетную картинку «Что видели друзья?», рассказывать об этом, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, выполнять физические упражнения.	1.Игры «Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Чудо – цветок» (по количеству детей) 2.Схема «Стрелка» (по количеству детей) 3.Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» 4.Персонажи Зайка – укротитель, Мышка – гимнастка, Крыска – силачка, Пес – жонглер, Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 85)
17 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»	Развивать умения конструировать контур фигуры «ключ» по образцу, складывать силуэт «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вниз», придумывать разные варианты использования предмета «шкатулка» (технология ТРИЗ).	1.Игры «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Волшебная восьмерка 1» (по количеству детей) 2.Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3.Схема «ключ», «шкатулка» 4.Персонажи Зайка –	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 87)

Игровая ситуация «Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная»	Развивать умения запоминать пространственное положение частей, находить и исправлять ошибку, решать логические задачи на поиск предметов по признакам, придумывать и выполнять физические упражнения, слушать и понимать друг друга.	укротитель, Мышка – гимнастка, Крыска – силачка, Пес жонглер. 1.Игры «Волшебная восьмерка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмерка 3» 2.Посотия «Коврограф“Ларчик”», «Игровизор + маркер и лист с изображением бабочек (по количеству детей). 3. Персонажи Зайка – укротитель, Мышка – гимнастка, Крыска – силачка, Пес жонглер.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.89)
Февраль			
18 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа вырастила цветы»	Развивать умения называть этапы процесса выращивания растений, 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	1.Игры «Чудо – крестики 2», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей). 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”»,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.93)

Игровая ситуация «Как у Гусеницы Фифы осыпался цветок»	«цветы». Развивать умения придумывать названия цветку, понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости, находить предметы заданного цветка в окружающей обстановке, придумывать и вышивать фигуру любой формы, называть ее.	«Игровизор + маркер и лист с изображениями вазонов (по количеству детей). 3.Схема «инструменты», картинка с изображением этапов выращивания растений. 4.Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Ворон Метр. 2.Игра «Шнур – затейник» (по количеству детей) 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки» 3.Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.98)
19 неделя: 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	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.99)

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 для чего он нужен.	Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа. 1.Игры «Чудо – цветок», «Чудо – соты 1» (по количеству детей) 2.Пособие «Коврограф “Ларчик”». 3.Схема «цветок» 4.Персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишек,Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.102)
20 неделя: 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 Мишек, Пчелка Жужа, Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.104)

	проблемной ситуации.	«Коврограф“Ларчик”». 3.Схемы «инструменты» 4.Персонажи Девочка Долька, Гусь,лягушки.	(стр. 122)
24 неделя: Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу» Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»	Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации) Развивать умения конструировать контур «Шляпа» по образцу, определять последовательность цифр в натуральном ряду, составлять силуэт цифр по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, самостоятельно конструировать силуэт «человечек», предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа. 1.Игры «Геоконт Малыш», «Чудо – крестики 2», «Волшебная восьмерка1» (по количеству детей), «Геоконт Великан» 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» 3.Персонажи Ежик – наездник, Зайка –	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 125) Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 130)

		укротитель, Мышка – гимнастка, Крыска – силачка, Пес – жонглер, Кот – акробат, Малыш Гео.	
25 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь»	Развивать умения выкладывать фигуры в ряд по пространственному положению одной части, анализировать окружающую обстановку и находить в ней предметы заданной формы, называть положительное и отрицательное в одном и том же явлении (технология ТРИЗ), придумывать и составлять укрытие от дождя, рассказывать о нем	1.Игра «Логоформочка 3» , Игры по выбору детей. 2.Персонажи Малыш Гео, Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 133)
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 «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 137)
Апрель			

27 неделя: Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, 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 познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 143)
Игровая ситуация «Как команду кораблика встречали на Чудо – островах»	Развивать умения конструировать контур фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образа, составлять силуэт «стол» по схеме, видеть в силуэте недостающие части и добавлять их, понимать пространственные характеристики «слева», «справа»	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо – крестики 2» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”». 3. Схема «стол» 4. Персонажи Гусь – капитан, Лягушки – матросы, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррич, Пчелка Жуза.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 145)
28 неделя: Игровая ситуация «Как Пчелка Жуза хранила мед»	Развивать умения конструировать силуэт «бутылка» по образцу, решать задачу с противоречием (технология ТРИЗ), складывать фигуру «мышка» путем перемещения частей в пространстве, ориентироваться на плоскости, понимать пространственную характеристику «левый верхний», предлагать варианты решения	1. Игры «Чудо – соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей) 2. Пособие «Игровизор + маркер» (по количеству детей)	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 146)

Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	проблемной ситуации. Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.	3.Схема «бутылка» 4.Персонаж Пчелка Жужа. 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 познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148)
29 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки» Игровая ситуация «Как Краб Крабыч	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). Развивать умения составлять силуэт «светильник» по схеме, аргументировать свой	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч. 1.Игры «Чудо – соты 1», «Шнур – затейник»,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 152) Т. Г. Харько

оказался дома»	выбор, вышивать контуры геометрических фигур по образцу, придумывать, на что похожи, называть сказки, в которых упоминается цифра «3», придумывать и конструировать плоскостное изображение, рассказывать о нем, складывать фигуру «звездочка» путем перемещения частей в пространстве.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), игры по выбору детей. 2.Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3.Схемы «светильник» 4.Персонаж Краб Крбыч.	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 154)
30 неделя: Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа делила мед»	Развивать умения конструировать контур «бочонок» по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации, самостоятельно вышивать контур геометрической фигуры (квадрат), решать простую логическую задачу на поиске предмета по признакам, составлять силуэт «посуда» по образцу и собственному замыслу, играть в подвижную игру.	1.Игры «Геоконт Малыш», «Шнур – затейник», «Чудо – крестики 2» (по количеству детей), игры по выбору детей. 2.Пособия «Коврограф“Ларчик”», «Игровизор + маркер» лист с рисунками чашек (по количеству детей) 3.Схема «бочонок», две схемы «Чашка» 4.Персонажи Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 156)

Май			
31 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» 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); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; 4. Схема «туфелька»; 5. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)
32 неделя: 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 «влево», «вправо», «верх», «вниз».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 163)

Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка готовились к представлению»	Развивать умения выкладывать числовой ряд в обратном порядке, обозначать числа цифрами, составлять гирлянду из фигур – головоломок по простому алгоритму (количество частей), называть недостающие цвета радуги.	матросы. 1. Игры «Чудо крестики 2» (по количеству детей), «Волшебная восьмерка 3» 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры» 3. Персонажи Магнолик, заяка – укротитель, Мышка – гимнастка, Крыска – силачка, Пес – жонглер, Кот – акробат.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 164)
33 неделя: Игровая ситуация «Как у Крутика По появился волшебный ларец» Игровая ситуация «Как Девочка Долька	Развивать умения составлять из частей геометрических фигур силуэт, трансформировать его в другой, складывать фигуру «человек» путем перемещения частей в пространстве, придумывать, на что похож предмет, конструировать предметные силуэты и сюжетные картинки по собственному замыслу, рассказывать о них. Развивать умения решать задачу на составление	1. Игры «Логоформочки 3», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”». 3. Схема «игрушка» 4. Персонаж Крутик По. 1. Игры «Чудо-цветик» и	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 168) Т. Г. Харько Методика познавательно-

составила букет»	целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «вазы», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	«Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4 Девочка Долька.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 170)
34 неделя: 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); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 172)
Игровая ситуация «Как друзья нашли необычные плоды»	Развивать умения конструировать контур	1.Игры «Геоконт Малыш»	Т. Г. Харько

	«дерево» по рисунку, решать логические задачи на поиск предметов по признакам, предлагать варианты решения проблемной ситуации, возникшей в результате увеличения – уменьшения предмета (технология ТРИЗ), находить положительное и отрицательное в ситуации (технологии ТРИЗ).	(по количеству детей), игры по выбору детей. 2.Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Игровизор + маркер и листы с изображением плодов (по количеству детей) 3.Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Паучок, фигура «золотых плодов».	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 174)
--	--	--	--

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы

Для реализации содержания программы создана специфическая среда в виде сказочного **Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 10 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврографы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

3.2. Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
2.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
3.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
4.	

3.3. Планирование образовательной деятельности

Учебный план

Возраст	Длительность занятий (в минутах)	Количество занятий неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год.
Младший дошкольный	20 минут.	2	8	65 занятия

Средний возраст	20 минут.	2	8	65 занятия
Старший возраст	25-30 минут.	2	8	65 занятия

Учебно-тематический план

Средний дошкольный возраст

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	1
2.	Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	1
3.	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1
4.	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»	1
5.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	1
6.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	1
7.	Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	1
8.	Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1
9.	Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	1
10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	1
11.	Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»	1
12.	Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	1
13.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	1
14.	Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	1
15.	Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	1
16.	Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	1
17.	Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	1
18.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр подарил улыбку жителям Фиолетового Леса»	1

19.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1
20.	Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	1
21.	Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»	1
22.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	1
23.	Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	1
24.	Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	1
25.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	1
26.	Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	1
27.	Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1
28.	Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	1
29.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	1
30.	Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	1
31.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»	1
32.	Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	1
33.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»	1
34.	Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	1

3.4.Перечень литературных источников

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. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр
7. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально- творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г
8. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
9. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
- 10.Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры: игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет
- 11.С. И. Гин Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)

IV. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ ЗА РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПРОГРАММЫ.

Система контроля реализации программы.

Тема контроля, вид контроля	Методы контроля	Ответственный	Сроки контроля	Итоговый документ	Выход информации
<i>Текущий</i> Работа педагогов ДОУ по Программе дополнительного образования.	Отчеты педагогов на педсовете, документ. контроль	Зам. зав. по ВМР	Апрель - май	Справка	Педсовет

V. МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Механизм реализации программы

Механизм реализации Программы предусматривает разграничение деятельности всех участников образовательного процесса:

Заведующий ДОУ:

- Комплектация ДОУ педагогическими кадрами
- 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
- Контролирует составление сметы доходов и расходов внебюджетных средств.
- Изучает и внедряет в ДОУ запросы родителей на образовательные услуги.
- Вносит предложения по совершенствованию содержания дополнительного образования ДОУ в соответствие с нормативными документами, кадровыми и материальными возможностями)
- Вносит изменения в Устав ДОУ, разрабатывает локальные акты.
- Заключает договора с родителями на оказание дополнительных платных образовательных услуг в ДОУ

Старший воспитатель ДОУ

- Составляет план повышения квалификации педагогов .
- Составляет учебный план, сетку занятий дополнительных образовательных услуг в ДОУ в соответствии с нормативно – правовыми документами.
- Ведет просветительскую работу среди родителей о дополнительных образовательных услугах в ДОУ.
- Контролирует качество образовательного процесса в ДОУ в рамках реализации Программы
- Обеспечивает программно-методическое оснащение воспитательного процесса в ДОУ.
- Организует совместную работу ДОУ с другими ведомствами и другими социальными институтами (в соответствии с договором)
- 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 зав. по АХЧ:

- Проводит работу по оснащению материально-технической базы ДОУ
- Обеспечивает организацию мероприятий по охране труда и безопасности жизнедеятельности детей и сотрудников ДОУ, пожарной безопасности.

Воспитатели ДОУ

- Организуют образовательный процесс с детьми по учебному плану Программы.
- Создает условия для развития детей в соответствии с возрастом и реализуемыми программами, технологиями.
- Организуют взаимодействие с родителями для воспитания и развития детей
- Изучают и внедряют новые пед. технологии, программы, передовой педагогический опыт в образовательный процесс ДОУ
- Повышают свою квалификацию для достижения качества образовательного процесса

Отвечает за охрану жизни и здоровья детей, создает условия для радостного проживания детства ребенка в детском саду.