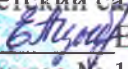


Администрация городского округа город Урюпинск Волгоградская область
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 9 «Журавушка» городского округа г. Урюпинск
(МАДОУ «Детский сад № 9 «Журавушка»)
ул. Московская, дом 5 а, г. Урюпинск, Волгоградская область, 403117
телефон (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
«Чудо-логика»
для детей 3-4 лет**

Срок реализации программы 1 год

Автор - составитель:
Иванова Ирина Алексеевна,
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	8
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»	14-30
3.	Организационный раздел программы	31
3.1.	Материально – техническое обеспечение программы.	31
3.2.	Методическое обеспечение программы	31
3.3.	Планирование образовательной деятельности	32 -35
3.4.	Список используемой литературы	36
4.	Система контроля за реализацией программы	37
5.	Механизм реализации программы	37 -38

Паспорт программы

Наименование Программы	Программа дополнительного образования по развитию логики – математических способностей у детей «Волшебные игры»
Основание для разработки Программы	Закон РФ «Об образовании» Программа «Развитие образования г. Урюпинска на 2023-2024годы»; Программа развития МАДОУ ДС № 9 «Журавушка» на 2023-2024гг.
Заказчик Программы	Родители, педагоги ДОУ
Исполнители Программы	Руководитель кружка «Через игру к математике», Воспитатель Ежова Марина Анатольевна
Разработчики Программы	Ежова Марина Анатольевна
Адрес образовательного учреждения – исполнителя Программы	Г. Урюпинск, Волгоградская область, ул. Московская №5 «А» тел. 3-22-82
Целевые группы	Программа рассчитана на работу с детьми младшего дошкольного возраста
Срок реализации Программы	1 год
Цель Программы	Развитие логики-математических способностей у детей 3 -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 добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия

для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально -творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Волшебные игры» 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 -7 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 особенности детей младшего и среднего дошкольного возраста.

Возрастные особенности детей 3-4 - го года жизни
Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность. <i>Ведущий вид деятельности</i> 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 <i>действовать в соответствии с заранее намеченной целью</i>, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена <i>потребность в общении со взрослыми и сверстниками</i>. 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. <i>В играх возникают первые «творческие» объединения детей</i>. 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. <i>Совместные игры</i> 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. <i>В игре, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение.</i> Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств – <i>сенсорные эталоны формы, величины, цвета</i> и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов. <i>Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное</i>, 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 <i>в развитии речи</i>: 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.

1.2. Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Младший возраст	1. Определяет группы предметов по количеству и числу (много, один, мало, поровну, больше, меньше, счет 1-10, цифры 1-5). Понимает конкретный смысл слов: больше, меньше, столько же. Ориентируется в количестве предметов. 2. Группировка предметов по цвету, размеру, форме. Сравнивает группы предметов, используя приемы наложения, глазомера, выражать словами (длинный, короткий, широкий, узкий, выше- ниже и т.д.). Находит в окружающей обстановке один и много, одинаковых предметов. 3. Узнавать, называть и различать геометрические фигуры – круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму. 4. Различает и узнает цвета: красный, синий, желтый, зеленый, белый, розовый, голубой, черный. 5. Определяет пространственную ориентировку от себя: справа, слева, впереди, сзади, вверх, вниз. 6. Различает понятия: сегодня, завтра, утро, день, вечер, ночь. 7. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма. 8. Складывает силуэты из геометрических фигур, соотносить реальные изображения со схематичными. 9. Употребляет в речи слова, обозначающие цветы и оттенки цветов, свойства предметов, пространственные отношения.

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.

Воспитатель 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 «Волшебные игры», 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 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 «Волшебные игры» 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 «Волшебные игры» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет — это приключения персонажей, 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-головоломки», 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 «Шнурзатейнике» – 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», «Геоконт», «Шнурзатейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Геремки 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 «Волшебные игры» 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 «Волшебные игры» разработана с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Примерная структура занятий:

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», «Геокоонт», «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), «Геокоонт», «Сложи узор, «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

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

2.2. Тематический план

Младший дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Октябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру». Игровая ситуация «Как черепашки перелетели через горы».	Развивать умения находить фигуры по размеру, выкладывать из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей. Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывать из них ряд по цвету радуги, сравнивать по цвету, видеть другой образ в фигуре после перемещения ее в пространстве(поворот).	1. Игра «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. «Черепашки «Ларчик» (по количеству детей); 3. «Фонарики» (по количеству детей); 4. Пособие «Коврограф» «Ларчик»»; 5. «Забавные цифры» Магнолик 1. Игры «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. Пособия «Лепестки» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф» «Ларчик»»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» стр. 85 (стр. 86)
2 неделя: Игровая ситуация «Как Манголик построил домик» Игровая ситуация «Как Пчелка Жука пришла в гости»	Развивать умение складывать из квадрата фигуры «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать геометрические фигуры по цвету, составлять из них силуэт «домик». Развивать умение составлять силуэт «пчелка» путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигуру – головоломку из двух, четырех и пяти частей.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Игра «Фонарики» (по количеству детей); 3.«Забавные цифры» Магнолик. 1. Ира «Чудо – крестики 1» (по количеству детей); 2.Игра Чудо – соты 1» (по количеству детей); 3. Схема «Пчелка» (по количеству детей); 4. «Забавные цифры» Магнолик, Галченок Каррчик, Пчелка Жука.	(стр. 88) (Стр. 89)

3 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По побывал в гостях»	Развивать умение понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху», составлять целое из частей, конструировать силуэт «машина» путем наложения частей на схему.	1. Игры «Чудо – соты» (по количеству детей); 2. Игры «Логоформочки 3» (по количеству детей); 3. Схема «машина» (по количеству детей); 4. Персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик и Крутик По.	(стр.92)
Игровая ситуация «Как друзья попали в аварию»	Развивать умение составлять силуэт «машина» по образцу, различать и называть геометрические фигуры, сравнивать по форме, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игры «Чудо – соты» (по количеству детей); 2. Игра «Чудо – крестики 1» (по количеству детей); 3. Игра «Фонарики» (по количеству детей); 4. Схема «машина» (по количеству детей); 5. Персонажи Крутик По, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Манголик.	(стр.93)
4 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик и Медвежонок награждали друг друга медалями»	Развивать умение различать геометрические фигуры, составлять силуэт «медаль» путем наложения частей на схему и по образцу, сравнивать фигуры по цвету, форме или количеству, сортировать по размеру.	1. Игры «Фонарики», «Чудо-крестики 1» и «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. Схема «медаль» (по количеству детей); 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Магнолик.	(стр. 94)
Игровая ситуация «Как черепашки построили себе домик»	Развивать умения складывать фигуру «домик» путем перемещения частей в пространстве, сортировать фигуры по размеру, беседовать на тему «Для чего нужен дом»	1. Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»;	(стр.96)

		4. Пособие «Черепашки «Ларчик» 5. Пособие «Кружки и зажимы».	
Ноябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как черепашки обживали свои домики»	Развивать умение различать геометрические фигуры, составлять силуэт «кровать» - по образцу, «стол» - по простому описанию, поддерживать беседу на тему «Что есть в доме».	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. «Фонарики «Ларчик» 3. Пособие «Коврограф» «Ларчик»»;	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 97)
Игровая ситуация «Как черепашки праздновали и новоселье»	Развивать умение составлять силуэт «горшочек с кашей», «дверь» и «сумка» по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, сравнивать по форме, придумывать образы к геометрическим фигурам «квадрат» и «круг».	1. Игры «Чудо – соты», «Фонарики», «Логоформочки 3» (все - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф» «Ларчик»»; 3. Схема «горшочек с кашей» (по количеству детей); 4. Персонажи Крутик По, Пчелка Жужа, Манголик.	(стр. 99)
Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»	Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Девочка Долька.	(стр.101)
2 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька подарила цветы Пчелке Жуже.»	Развивать умение делить предмет на две части, сравнивать количество частей, понимать характеристику «поровну», составлять силуэт «растение» по схеме, называть части растения, придумывать названия цветам.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Чудо соты 1» (по количеству детей); 2. Предметная картинка с изображением растения; 3. Схема «цветок» (по количеству детей);	(стр. 102)

«Как Гусь и Лягушки украшали кораблик флажками»	Развивать умение определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету, называть его, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координацию «глаз – рука».	4. Персонажи Девочка Долька и Пчелка Жужа. 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	(стр.105)
3 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал» Игровая ситуация «Как Гусь и Лягушки гостили на Чудо – островах»	Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету. Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть ее, составлять силуэт «бабочка» по образцу, складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Черепашки»-Пирамидки (по количеству детей; 2. Персонажи Гусь и Лягушки. 1. Игры «Чудо- крестики 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Схема «бабочка» 3. Персонажи Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 107) (стр.108)

4 неделя: Игровая ситуация «Как друзья вытаскивал и круг из кустов»	Развивать умение определять высоту предметов и их количество, составлять силуэт «клюшка» по образцу, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо соты 1» (по количеству детей); 2. Схема «клюшка»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Краб Крабыч.	(стр.110)
Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять из них горизонтальный ряд, называть на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.	1.Игра «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» и разноцветные веревочки; 3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.	(стр.111)
Декабрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа чуть не потеряла один шарик»	Развивать умения находить геометрические фигуры по цвету и размеру, складывать точно такие же за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт «воробей» путем сложения частей по схеме, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.	1. Игры «Фонарики» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Схема «воробей» (по количеству детей); 3. Персонажи Манголик (пособие «Забавные цифры») и Гусеница Фифа	(стр.113)
Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок »	Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему , понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» 1 и «Лепестки», схема медвежонок(по количеству детей); 3. Пособие «Разноцветные веревочки”; 4. Персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа	Т. Г. Харьков Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 114)

2 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году» Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве. Развивать умение группировать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Схема «елочка» (такая как на рис.2, - по количеству детей); 3. Девочка Долька. 1. Игры «Фнарики», схема "башенка"(по количеству детей); 2. Пособие «Фонарики» "Ларчик", «Каврограф» "Ларчик», «Разноцветные веревочки»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.	(стр.116) Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 117)
3 неделя: Игровая ситуация «Как украшали елочку на Чудо – островах» Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовил елочные игрушки»	Развивать умение составлять гирлянду из фигур – головоломок по заданному алгоритму (цвет, количество и форма частей), сравнивать по цвету. Развивать умения находить фигуры по форме, составлять целое из двух частей, понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», составлять силуэт «маска» по схеме, придумывать и конструировать силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем.	1. «Чудо-соты 1» "(по количеству детей); 2. «Чудо – соты 1 «Ларчик» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф "Ларчик»; 4. Персонажи: Пчелка Жужа, Галченок Каррчик и Краб Крабыч. 1. Игры «Чудо – крестики 1» и «Чудо – соты 1» (по количеству детей); 2. Схема «маска» (по количеству детей); 3. Персонажи: Китенок Тимошка, Медвежонок Мишек.	(стр.119) (стр. 121)

4 неделя: Игровая ситуация «Как праздновал и Новый год на Поляне Чудесных Цветов» Игровая ситуация «Как праздновал и Новый год в Цифроцирке»	Развивать умение сравнивать предметы по количеству, определять высоту, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Персонажи: Девочка Долька, Гусь и Лягушки. 1. Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству детей); 2. Пособие «Черепашки "Ларчик"» «Коврограф "Ларчик"»; 3 Персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры»)	(стр.122) Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 123)
Январь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки». Игровая ситуация «Как зверята ходили в лес за грибами»	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве. Развивать умения отсчитывать необходимое количество предметов, уравнивать количество предметов, складывать прямоугольник из квадрата путем сложения его пополам.	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"», «Забавные цифры». 1. «Математические корзинки 5» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Забавные цифры»; 3. Персонажи: Ёжик, Зайка, Мышка, Крыска, Пес и Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 124) (стр. 126)

2 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По играл с Медвежонком.» Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	Развивать умения различать геометрические фигуры, сравнивать их по цвету, составлять предметные силуэты «грибок» и «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседовать на тему «Грибы». Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.	1. Игры «Чудо – соты 1» и «Логоформочки 3» (по количеству детей), «Чудо-соты Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф Ларчик»; 3. Персонажи Крутик По и Медвежонок Мишек. 1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан»; 3. Схема «дом». 4. Персонажи Паучок и Магнолик	Т. Г. Харьков (стр. 127) Т. Г. Харьков Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 130)
3 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник» Игровая ситуация «Как Лягушки развешивали флажки на кораблике»	Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве. Развивать умения понимать пространственные характеристики, сортировать предметы по цвету и пространственному расположению, конструировать контур «флажок» по образцу, придумывать на что он похож.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудо-соты Ларчик», схема «чайник» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф Ларчик»; 3. Персонажи Гусеница Фифа и лопушок. 1. Игры «Кораблик «Плюх – плюх» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Персонажи: Гусь и Лягушки, Паучок.	(стр. 132) (стр.134)
4 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница	Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый», «правый», «верхний», «нижний», составлять силуэт «бабочка» по образцу.	1. Игра «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Лепестки», «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки»;	Т. Г. Харьков Методика познавательно-

Фифа украшала полянку лепестками Игровая ситуация «Как Медвежоно к Мишик искал друзей.»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.	3. Схема «бабочка» 4. Персонажи: Гусиница Фифа и Лопушок. 1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	творческог о развития дошкольни ков «Сказки фиолетовог о леса» (стр. 136) (стр.137)
Февраль			
1неделя: Игровая ситуация «Как зверята подарили черепашка м грибы» Игровая ситуация « Как черепашки варили суп»	Развивать умения отсчитывать нужное количество, сравнивать его, находить фигуры по цвету и размеру. Развивать умения составлять силуэт «чашка» по схеме, находить геометрические фигуры по форме и цвету, составлять из них силуэт «кастрюля»; сортировать фигуры по цвету; беседовать о предметах посуды (назначение, материал, строение).	1. Игры «Математические корзинки 5» и «Черепашки «Пирамидки» (по количеству детей); 2. Пособия «Забавные цифры» (карточки с изображением Зайки, Мышки и Песика) 1. Игры «Чудо – соты 1» и «фонарики» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик», «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»	(стр.140) (стр. 141)
2неделя: Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоуголь ник в лодочку.»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Геоконт Великан», «Фонарики "Ларчик"» 3. Персонажи: Паучок и Магнолик, пособие «Забавные цифры».	Т. Г. Харько Методика познавател ьно- творческог о развития дошкольни ков «Сказки фиолетовог о леса» (стр. 143)

Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку.»	Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"»; 3. Персонажи: Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	(стр.144)
Знеделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм» Игровая ситуация «Как письмо лягушат нашло своего адресата.»	Развивать умение определять высоту предметов, отсчитывать заданное количество, составлять силуэт «флажок» по схеме, конструировать «ручку» флажка по модели, сортировать фигуры по цвету и размеру. Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему.	1. Игры «Кораблик «Плюх – плюх» и «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"» и «Цветные квадраты» 3. Схема «флажок»; 4. Персонажи: Гусь и Лягушки, Китенок Тимошка. 1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Схема «лягушка»;	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 146) (стр.148)

4неделя: Игровая ситуация «Как Галчонок хвастался подарком.» Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»	Развивать умение находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэт «грибок», «лодочка» за счет перемещения их в пространстве, придумывать и конструировать силуэты из двух частей. Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов.	1. Игра «Логоформочки 3» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи: Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик и Крутик По. 1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики "Ларчик"»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Разноцветные верёвочки»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.150) (стр 151)
Март			
1 неделя: Игровая ситуация «Как Паучок поздравил Девочку Дольку» Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	Развивать умения конструировать контур «ваза» по образцу, отсчитывать необходимое количество, ориентировать предметы в пространстве, придумывать названия цветам. Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры, сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.	1. Игры «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан», «Чудо – цветок» (по количеству детей) 2. Персонажи: Девочка Долька и Паучок. 1. Игра «Чудо-соты 1», схема "пчелка" (по количеству детей); Игры «Чудо-соты"Ларчик" 2. Пособие «Каврограф "Ларчик"», «Фонарик "Ларчик"»; 3. Персонажи: Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько (стр 152) Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 154)

2 неделя: Игровая ситуация «Как праздновал и 8 Марта в Фиолетовом лесу»	Развивать умения составлять силуэт «лошадка» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева наверху», «слева внизу», «справа наверху», придумывать и конструировать предметный контур, рассказывать о нем.	1. Игра «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан, «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф "Ларчик"», «Разноцветные веревочки» 3. Схема «лошадка» (по количеству детей); 4. Персонажи: Паучек и Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого о развития дошкольников «Сказки фиолетового о леса» (стр. 155)
Игровая ситуация «Как зверята нашли новую игру»	Развивать умения отсчитывать необходимое количество предметов и называть его, тренировать координацию «глаз – рука» и мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры «Математические корзинки 5» и «Шнур – Затейник» (по количеству детей); 2. Персонажи: Ежик – наездник, Зайка – укротитель, и Мышка – гимнастка.	(стр.157)

3 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды» Игровая ситуация «Как у Магнолика оказалось много игрушек»	Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы. Развивать умения «вышивать» геометрические фигуры, называть их форму, тренировать координацию «глаз – рука» и мелкую моторику рук, выбирать из множества предметных силуэтов один, объяснять свой выбор, составлять силуэт по образцу.	1. Игры «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Магнолик, пособие «Забавные цифры» . 1. Игры «Шнур – затейник», «Чудо – цветик», «Чудо – соты», «Чудо – крестик 1», «Фонарики» (все по количеству детей); 2. Схемы «зайчик», «машина», «кораблик», «кукла»; 3. Персонажи: Магнолик.	(стр.158) (стр.160)
4 неделя: Игровая ситуация «Как друзья изменили высоту скамейки» Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	Развивать умения составлять силуэт «скамейка» по схеме, определять и изменять высоту предметов, складывать треугольники разного цвета из квадрата путем сгибания его пополам. Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «вверх» и «вниз»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэты по схеме.	1. Игры «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей), «Черепашки Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Схема «скамейка»; 3. Персонажи: Лопушок и Гусиница Фифа. 1. Игры «Кораблик "Плюх-Плюх"», «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Схемы «ведро», «швабра», «ваза»; 4. Персонажи: Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.162) Т. Г. Харько (стр. 164)

Апрель			
1 неделя: Игровая ситуация «Как у Пчелки Жужи появился улей, а у Галчонка Каррчика – скворечник» Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур, трансформировать квадрат в треугольник, понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», придумывать и составлять силуэт «скворечник». Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «сундук», называть его форму и материал.	1. Игры «Геоконт «Малыш», «Геоконт «Великан», «Чудо – соты 1» и «Фонарики» (все по количеству детей); 2. Силуэтная схема «соты»; 3. Персонажи: Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик 1. Игры «Прозрачная цифра» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф» «Ларчик», «Цветные квадраты» ; 3. Персонажи: Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.166) (стр. 167)
2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал фокус» Игровая ситуация «Как Гусиница Фифа рассказывает историю Лопушку»	Развивать умения составлять силуэт «ключ» по образцу, составлять цифру «1» путем наложения частей на трафарет, выбирать соответствующее количество предметов, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты ее решения. Развивать умения называть среду обитания двух растений, составлять силуэт по образцу, сортировать предметы по цвету и размеру, сравнивать по количеству.	1. Игры «Чудо – крестики 1» и «Прозрачная цифра» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Кружки и зажимы»; 3. Персонажи: Магнолик и Ёжик – наездник. 1. Игры «Чудо соты 1», «Чудо – крестик 1», «Черепашки «Пирамидка» (все по количеству детей) 2. Пособие «Каврограф "Ларчик"»; 3. Схемы «кувшинка» и «дерево» (по количеству детей)	(стр.168) (стр.170)

		4. Три квадрата одинакового цвета разного размера (маленький, побольше, большой) 5. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.	
3 неделя: Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей» Игровая ситуация «Как Медвежонок подарил Пчелке Жужу новое ведро»	Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их . Развивать умения решать логические задачи, находить геометрические фигуры по цвету, размеру, форме, беседовать на предложенные темы.	1. Игры «Черепашки "Ларчик"», «Шнур-затейник» (по количеству детей); 2. Пособия «Каврограф "Ларчик"» «Разноцветные веревочки» 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок. 1. Игры «Фонарики»» 2. Пособия «Игровизор +маркер», рисунок трех ведер (все по количеству детей); 3. Персонажи: Медвежонок Мишек и Галчонок Каррчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.172) (стр. 173)
4 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» Игровая ситуация «Как Магнолик играл с	Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. Развивать умения составлять квадрат путем наложения из других геометрических фигур, составлять силуэт «машина» по образцу, поддерживать беседу на тему: Почему эта машина лучше».	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи: Магнолик и Зайка-укротитель (пособие«Забавные цифры»). 1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Схемы «машина»;	Т. Г. Харько (стр. 174) (стр.176)

подарком Зайки»		3. Пособие «Забавные цифры»; 4. Персонажи: Магнолик	
Май			
1 неделя: Игровая Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»	Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и лягушки, Девочка долька.	Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 177)
Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»	Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка» по образцу, придумывать названия рыбкам.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф" Ларчик"». четыре схемы «рыбка»; 3. Персонажи: Крутик По и Краб Крабыч.	(стр.179)Т.
2 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик и Галчонок играли в «Вершки и корешки»	Развивать умения понимать пространственные характеристики «верх», «низ», сравнивать две фигуры и находить общую часть, понимать простейший алгоритм и руководствоваться им в своих действиях.	1. Игры «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Галчонок Каррчик..	Т. Г. Харько (стр. 180)
Игровая ситуация «Как ежик помог зверьям»	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей); 2. Персонаж Зайка-укротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).	Т. Г. Харько «Сказки фиолетового леса» (стр. 181)

3 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»	Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.	1. Игра «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик.	Т. Г. Харьков (стр. 182)
Игровая ситуация «Как черепашки солировали на представлении»	Развивать умения находить фигуры по цвету и размеру, понимать пространственные характеристики «левый», «правый», «низ», «верх», составлять силуэт «робот» по схеме, придумывать и конструировать силуэт «игрушка».	1. Игры «Черепашки» «Пирамидка» и «Чудо – соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф» «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Схема «робот».	(стр.164)
4 неделя: Игровая ситуация «Как друзья составили поезд»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф» «Ларчик»; 3. Персонажи Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.	Т. Г. Харьков Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 185)
Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Схема «лошадка»; 3. Пособие «Геоконт Великан»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик и Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок.	Т. Г. Харьков (стр 187)

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.	Коврофграфы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес»	1 комплект
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 в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год.
Младший дошкольный	20 минут.	2	8	64 занятия

Учебно-тематический план

Младший дошкольный возраст

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	1
2.	Игровая ситуация «Как черепашки перелетели через горы»	1
3.	Игровая ситуация «Как Магнолик построил домик»	1
4.	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	1
5.	Игровая ситуация «Как Крутик По побывал в гостях»	1
6.	Игровая ситуация «Как друзья попали в аварию»	1
7.	Игровая ситуация «Как Магнолик и Медвежонок награждали друг друга медалями»	1
8.	Игровая ситуация «Как черепашки построили себе домик»	1
9.	«Как черепашки обживали свои домики»	1
10.	Игровая ситуация «Как черепашки праздновали новоселье»	1
11.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька считала лепестки»	1
12.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька подарила цветы Пчелке Жуже»	1
13.	Игровая ситуация «Как Гусь и Лягушки украшали кораблик флажками»	1
14.	Игровая ситуация «Как кораблик «Плюх Плюх» путешествовал»	1

15.	Игровая ситуация «Как Гусь и Лягушки гостили на Чудо - островах».	1
16.	Игровая ситуация «Как друзья вытаскивали круг из кустов»	1
17.	Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	1
18.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа чуть не потеряла один шарик»	1
19.	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа получила подарок»	1
20.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к Новому году»	1
21.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	1
22.	Игровая ситуация «Как украшали елочку на Чудо - островах»	1
23.	Игровая ситуация «Как Китенок Тимошка и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»	1
24.	Игровая ситуация «Как праздновали Новый год на Поляне Чудесных Цветов»	1
25.	Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	1
26.	Игровая ситуация «Как зверята ходили в лес за грибами»	1
27.	Игровая ситуация «Как Крутик По играл с Медвежонком»	1
28.	Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	1
29.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	1
30.	Игровая ситуация «Как Лягушки развешивали флажки на корабlike»	1
31.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа украшала полянку лепестками»	1

32.	Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишек искал друзей»	1
33.	Игровая ситуация «Как зверята подарили черепашкам грибы»	1
34.	Игровая ситуация «Как черепашки варили суп»	1
35.	Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»	1
36.	Игровая ситуация «Как Лягушки изучали морскую науку»	1
37.	Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	1
38.	Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата»	1
39.	Игровая ситуация «Как Галчонок хвастался подарком»	1
40.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»	1
41.	Игровая ситуация «Как Паучок поздравил Девочку Дольку»	1
42.	Игровая ситуация «Как друзья готовили подарки Пчелке Жуже»	1
43.	Игровая ситуация «Как праздновали 8 Марта в Фиолетовом Лесу»	1
44.	Игровая ситуация «Как зверята нашли новую игру»	1
45.	Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»	1
46.	Игровая ситуация «Как у Магнолика оказалось много игрушек»	1
47.	Игровая ситуация «Как друзья изменили высоту скамейки»	1
48.	Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	1
49.	Игровая ситуация «Как у Пчелки Жужи появился улей, а у Галченка Каррчика – скворечник»	1

50.	Игровая ситуация «Как Маголик готовился к репетиции фокуса»	1
51.	Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал фокус»	1
52.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа рассказывала истории Лопушку»	1
53.	Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	1
54.	Игровая ситуация «Как Медвежонок подарил Пчелке Жуже новое ведро»	1
55.	Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»	1
56.	Игровая ситуация «Как Магнолик играл с подарком зайки»	1
57.	Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»	1
58.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»	1
59.	Игровая ситуация «Как Крутик и Галчонок играли в «Вершки – корешки»	1
60.	Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»	1
61.	Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желание»	1
62.	Игровая ситуация «Как черепашки солировали на представлении»	1
63.	Игровая ситуация «Как друзья составили поезд»	1
64.	Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	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. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
9. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
10. Харько 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	Старший воспитатель	Апрель - май	Справка	Педсовет

V. МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Механизм реализации программы

Механизм реализации Программы предусматривает разграничение деятельности всех участников образовательного процесса:

Заведующая 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

- 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

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.