

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
«Волшебные игры»
для детей 6-7 лет**

Срок реализации программы 1 год

Автор - составитель:
Шамаева Любовь 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 дошкольного возраста	6
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	7
1.4.	Мониторинг реализации Программы	8
2.	Содержательный раздел программы	9
2.1.	Описание образовательной деятельности по программе	9 -13
2.2.	Тематический план дополнительной образовательной программы «Сказки фиолетового леса»	14-19
3.	Организационный раздел программы	20
3.1.	Материально – техническое обеспечение программы.	20
3.2.	Методическое обеспечение программы	20
3.3.	Планирование образовательной деятельности	20
3.4.	Список используемой литературы	21
4.	Система контроля за реализацией программы	22
5.	Механизм реализации программы	22 -23

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» Программа развития МАДОУ ДС № 9 «Журавушка» на 2023-2027гг.
Заказчик Программы	Родители
Исполнители Программы	Руководитель кружка «Чудо-логика», Иванова Ирина Алексеевна
Разработчики Программы	Иванова Ирина Алексеевна
Адрес образовательного учреждения – исполнителя Программы	г.Урюпинск Волгоградской области ул. Московская 5А., тел.
Целевые группы	Для детей 6-7 лет
Срок реализации Программы	1год
Цель Программы	Развитие логико-математических способностей у детей 6-7 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 ДОО.

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет Воскобовича В.В.

Программа рассчитана на один год обучения.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.

Именно сочетание субъективной ценности игры для ребёнка и объективного развивающего значения делает игру наиболее подходящей формой организации жизни детей, особенно в условиях общественного дошкольного воспитания.

Детская игра - вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых отношений между ними, направленный на ориентировку и познание предметной деятельности, одно из средств физического, психического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Сделать игру ведущей деятельностью помогла современная технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3- 7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения.

Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно определяется предматематическая подготовка дошкольников, ознакомление их с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки.

1.2 Основные задачи программы: - формирование психических качеств, обеспечивающих успешную познавательную адаптацию ребёнка к школе;

- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям окружающей действительности;

- развития воображения, креативного мышления.

Цель программы:

- развивать умение конструировать предметные формы по схемам, самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей;

- закрепление знаний основных признаков геометрических фигур, обучение счёту, пониманию отношения целого и части;

- способствовать дальнейшему развитию сенсорных способностей и психических процессов;

-вызвать интерес к решению сложных интеллектуальных 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 от 6 до 7 лет дошкольного возраста.

Возрастные особенности детей от 6 до 7 лет жизни

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает чувство удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых. К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей.

Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль. Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на

седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

Цели и задачи для детей старшего возраста (от 6 до 7 лет):

- обогащать игровой опыт каждого ребёнка, повышать влияние игры на его развитие;
- развивать познавательные способности (память, воображение, речь), творческие способности (воспроизведение нетипичных изображений предметов);
- способствовать освоению математического содержания (геометрические фигуры и их структура, модели фигур и предметов);
- развивать умение выкладывать «волшебными резиночками» углы разного типа по схеме, по образцу, по словесному заданию, учить зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле (прямой угол, острый угол, тупой угол, вершина угла и его стороны);
- развивать умение складывать предметные формы по схемам, по собственному замыслу или описанию взрослого;
- конструировать по схемам фигуру: «котёнок», «ворон», «черепаха» (игра «Квадрат Воскобовича»);
- учить детей конструировать девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре из разных;
- учить складывать квадрат из треугольников (игра «Прозрачный квадрат»);
- развивать умение конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным);
- способствовать познанию принципа образования чисел второго порядка;
- развивать навыки счета (прямого и обратного).

1.3. Планируемые результаты освоения программы

- правильно называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), тела (цилиндр, шар, куб), называет их структурные компоненты (угол, вершина, сторона);
- умеет рисовать геометрические фигуры по заданным точкам;
- умеет составлять по силуэтной схеме фигуры из частей;
- умеет сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам;
- умеет делить целое на части, сравнивать их между собой;
- умеет воспринимать количество независимо от расположения и цвета;
- умеет составлять целое из частей;
- умеет составлять фигуры по точкам координатной сетки;
- понимает пространственные отношения;
- умеет рисовать изображения с помощью графического диктанта;
- конструировать силуэты из геометрических фигур по схеме;
- умеет анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании;

- умеет обобщать геометрические фигуры (круглые, треугольные, четырёхугольные);
- считает до 10 и более, понимает итог счета как обозначение количества предметов.

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года

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 ДООУ 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-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 «Шнуре-затейнике» – шнурок и дырочка.

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», «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:

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

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

Формы и режим занятий:

Программа кружка «Через игру к математике» адресована дошкольникам и рассчитана на 1 год. Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в подгруппе должно быть не более 10 - 12 человек.

Занятия кружка проводятся 2 раза в неделю, первые две недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием этих игровых пособий. Один раз в год проводится развлечение для детей.

Формы проведения занятий:

- логико - математические игры;
- интегрированные занятия;
- совместная игровая познавательная деятельность (совместные игровые мероприятия детей и родителей);
- самостоятельная игровая деятельность.

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей в дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Планирование образовательной деятельности

Принципы построения занятий кружка.

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.

Организационные принципы (возраст детей, сроки реализации программы, условия набора, режим занятий, наполняемость групп).

2.2. Учебно-тематический план

Тема	Программные задачи:	Литература
ОКТАБРЬ		
1 неделя: Игровая ситуация «Как у Паучка появился парашют»	Развивать умение придумывать, конструировать и называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать контур парашют сначала по картинке с изображением этого предмета, затем по образцу. Дорисовывать его, складывать прямоугольник путем трансформации по описанию цвета фигуры; рассказывать о насекомых.	Т.Г.Харько стр. 138-139
Игровая ситуация «Как друзья паучка прыгали с парашютом»	Развивать умения рисовать изображение заданной площади; составлять силуэт по схеме, видоизменять его; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Т.Г.Харько стр. 140-141
2 неделя: Игровая ситуация «Как друзья играли в интеллектуальные фанты.»	Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов решать логические задачи на поиск предметов по признакам; придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них	Т.Г.Харько стр. 142-143
Игровая ситуация «Как команда кораблика Брызг-Брызг готовилась к плаванию»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; определять положение предметов относительно друг друга; конструировать предметный силуэт по схеме, видоизменять его в зависимости от назначения предмета. Называть прилагательные, характеризующие сказочных героев; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ)	Т.Г.Харько стр. 143-145
3 неделя: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке состоялось веселое представление.	Развивать умение понимать отношение чисел в числовом ряду; находить геометрические фигуры по заданному количеству углов; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать на что похож; конструировать цифру из палочек по модели.	Т.Г.Харько стр. 146-148
Игровая ситуация «Как Кот Филимон показывал необычные фокусы»	Придумывать животных и конструировать силуэты; предлагать варианты решения проблемной ситуации; рисовать предметный контур по точкам координатной сетки; придумывать как можно больше вариантов использования предметов (технология ТРИЗ)	Т.Г.Харько стр. 148-149
4 неделя: Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочки».	Развивать умения составлять целое из разного количества частей; определять состав числа 8 из меньших чисел; изменять фигуру в предметный силуэт бабочки; выбирать из множества предметов заданные по цвету; конструировать силуэт по схеме путем наложения пластинок друг на друга; придумывать предметы по одной и той же части	Т.Г.Харько стр. 149-151
НОЯБРЬ		
1 неделя: Игровая ситуация «Как Зверята-цифрята нашли не только грибы»	Развивать умения понимать порядковые числительные; образовывать числа путем присчитывания по одному; понимать отношения между числами; складывать геометрическую фигуру по схеме путем трансформации; видоизменять ее в другую по цвету; придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после смены его функции на противоположную; придумывать и составлять картинку из частей.	Т.Г.Харько стр. 149-151

Игровая ситуация «Как Лиса и Мышка несли грибы домой».	Развивать умения понимать отношения между числами ;составлять число из меньших чисел; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и составлять картинку ;конструировать предметный силуэт по схеме; придумывать положительные характеристики.	Т.Г.Харько стр. 153-154
2неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По нашел три формочки.»	Развивать умения ориентироваться на полскости; анализировать фигуры, выделять составные части; конструировать контур по образцу; сравнивать фигуры между собой и находить различия; дорисовывать до предметного силуэта, рассказывать о нем; объяснить лексическое значение слова «следопыт»	Т.Г.Харько стр. 154-156
: Игровая ситуация «Как Крутик По гостил в Школе Волшебства»	Развивать умения конструировать контур по точкам координатной сетки; делить квадрат на две равные и неравные части; сравнивать фигуры между собой и находить одинаковые; составлять квадрат из двух частей путем наложения пластинок друг на друга; конструировать предметный силуэт из заданного кол-ва геометрических фигур.	Т.Г.Харько стр. 156-158
3неделя: Игровая ситуация Как «Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке»	Развивать умения определять длину веревочек; выкладывать из них сериационный ряд; уравнивать веревочки по длине; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать и конструировать предмет для украшения, рассказывать о нем.	Т.Г.Харько стр. 158-160
Игровая ситуация «Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок».	Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по цвету; составлять из них предметный силуэт по схеме; называть съедобные предметы жёлтого цвета; рисовать их; придумывать и складывать путем трансформации геометрическую фигуру названного цвета; составлять из частей картинку, иллюстрирующую придуманное желание; рассказывать о нем	Т.Г.Харько стр. 160-161
4 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео попал в неприятное положение»	Развивать умения решать логические задачи на поиск предметов по признакам; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; высказывать предположения.	Т.Г.Харько стр. 161-163
Игровая ситуация «Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений»	Развивать умения складывать геометрическую фигуру заданного цвета путем трансформации; видоизменять ее в соответствии с условиями задачи; определять направление с помощью тактильных ощущений ,работать в команде..	Т.Г. Харьков стр.163-165
1неделя: Игровая ситуация «Как шуты развеселили короля»	ДЕКАБРЬ Развивать умение выбирать предмет по его назначению; аргументировать свой выбор; конструировать предмет по схеме; решать логические задачи на анализ игрового поля; придумывать и складывать фигуры путем трансформации; называть их; рассказывать о предполагаемых действиях сказочного героя; выполнять движения в разных вариантах.	Т.Г. Харьков стр.165-167
Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик наводил порядок».	Развивать умения называть теплые цвета; решать задачи на пересечение множеств(Круги Эйлера);придумывать геометрические фигуры неугольной и угольной форм; рисовать и обводить их понимать пространственные хар-ки; называть прилагательные, характеризующие предмет.	Т.Г. Харьков стр.167-169
2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик проводил аукцион»	Развивать умения решать арифметические и логические задачи на определение геометрических фигур по форме; понимать расположение фигур на игровом поле; придумывать и называть как можно больше вариантов использования	Т.Г. Харьков стр.171-173

	одного предмета.	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео потерял льдинки»	Развивать умение находить среди множества геометрических фигур заданные по форме, называть их; составлять квадрат из разных геометрических фигур с помощью наложения пластинок друг на друга; определять количество частей; составлять силуэт по схеме; конструировать картинки	Т.Г. Харьков стр.173-175
3 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел льдинки»	Развивать умения понимать вертикальную линию симметрии; воссоздавать вторую половину симметричной фигуры; конструировать контур по точкам координатной сетки; составлять буквы из частей по схеме.	Т.Г. Харьков стр.175-176
Игровая ситуация «Как Лягушки матросы решали задачи Гуся капитана»	Развивать умения составлять цифру из палочек по модели; понимать расположение частей на игровом поле; решать логические задачи на определение множеств; придумывать и конструировать из палочек предметные силуэты; называть их; составлять описательные рассказы; высказывать предположения.	Т.Г. Харьков стр.177-178
	ЯНВАРЬ	
1 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»	Развивать умения определять цифры по словесной модели; сравнивать числа и действовать с ними; предлагать варианты решения проблемной ситуации; решать задачи на определение геометрических фигур; рисовать их по точкам координатной сетки; называть геометрические фигуры и дорисовывать их до названного предмета; придумать и назвать предметы, которые можно найти в заснеженном лесу.	Т.Г. Харьков стр.182-183
Игровая ситуация «Как Девочка Долька укрылась от снегопада»	Развивать умения решать задачи на составление целого из разного количества; понимать соотношение «целое – часть»; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать, на что похож предмет в результате изменения его пространственного положения; придумывать и составлять картинки из частей.	Т.Г. Харьков стр.183-184
2 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений наряжали елку»	Развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт необычного дерева; складывать по схеме путем трансформации; видоизменять его по цвету.	Т.Г. Харьков стр.185-186
Игровая ситуация «Как в Школе Волшебства готовились к Новому году»	Развивать умения рисовать изображение по точкам координат; дорисовывать его; восстанавливать вторую половину симметричного изображения; составлять из частей силуэт; мысленно преобразовывать его; придумывать хорошие и плохие характеристики такого предмета; действовать за персонажей и рассказывать о них.	Т.Г. Харьков стр.187-188
3 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса».	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры разной формы измеряя форму условной меркой; конструировать предметный силуэт по силуэтной схеме путем наложения; придумывать и составлять картинки из частей, передавая эмоциональный окрас музыки; рассказывать по ним	Т.Г. Харьков стр.188-190
Игровая ситуация «Как в Школе Волшебства праздновали Новый год».	Развивать умения делить целое на разное количество частей; сравнивать числа и определять большие на один и два; делить их поровну; сомтавлять предметный силуэт, рассказывать о нем; придумывать празднование Нового года за Персонажей.	Т.Г. Харьков стр.190-191
ФЕВРАЛЬ		

1 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд»	Развивать умения искать фигуры по их описанию; анализировать силуэт и определять составные части; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр. 191-193
Игровая ситуация «Как лягушки-матросы убирали флажки в коробки»	Развивать умения понимать алгоритм расположения флажков и отношения предметов по порядку; складывать фигуры по схеме; решать задачи на определение площади фигур; предлагать варианты решения проблемной ситуации; мысленно придумывать предмет и описывать его (технология ТРИЗ)	Т.Г. Харько стр. 196-198
2 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней»	Развивать умения рисовать изображение с помощью графического диктанта; решать задачу на воссоздание геометрической фигуры; складывать фигуру путем трансформации; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать предметы по заданной форме; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр. 198-200
Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа рисовала картину»	Развивать умение решать логические задачи на поиск фигур по признакам; определять представителей живой и неживой природы; аргументировать свой выбор; придумывать и составлять предметные силуэты из частей; придумывать сюжетный рассказ; обводить силуэты из частей; дорисовывать изображение.	Т.Г. Харько стр. 200-202
3 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Мэтр подбирал задачи для книги»	самостоятельно придумывать различные задачи и рассказывать о них; понимать соотношение целое-часть; участвовать в интеллектуальной викторине	Т.Г. Харько стр. 202-203
Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч придумали загадку»	Развивать умение делить фигуру на части; находить геометрические фигуры по части; понимать алгоритм составления образных фигур из частей геометрических; придумывать, на что похоже игровое поле; находить среди множества фигур одну по словесному описанию; придумывать загадку о предмете.	Т.Г. Харько стр. 203-205
4 неделя: Игровая ситуация «Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду; определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка; рассказывать о действиях сказочных героев; высказывать предположения; придумывать и составлять из частей предметные силуэты; называть их.	Т.Г. Харько стр. 205-207
Игровая ситуация «Как Гусь-капитан потерял голос»	Развивать умения придумывать и выкладывать фигуры деревьев и называть их; составлять цифру 3 палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на воссоздание формы геометрической фигуры; дорисовывать изображение; придумывать название.	Т.Г. Харько стр. 209-210
1неделя Игровая ситуация «Как у Гуся –капитана появился голос»	МАРТ Развивать умения придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его изменения; предлагать варианты решения проблемной ситуации; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на определение цифр по словесной модели; высказывать предположения; определять причинно-следственные связи.	Т.Г. Харько стр. 210-212
Игровая ситуация «Как будущие волшебники готовили класс к	Развивать умение решать задачу на изменение пространственного положения изображения; рисовать его по	Т.Г. Харько

занятиям.»	точкам координатной сетки; дорисовывать изображение; решать проблемные ситуации; придумывать различные функции предмету(технология ТРИЗ); находить геометрические фигуры по форме; составлять из них квадрат; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя.	стр.214-216
2 неделя: Игровая ситуация «Как проходили занятия в Школе Волшебства»	определять предмет по его части; понимать классификацию транспорта; придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после изменения одной части; называть одну функцию; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя.	Т.Г. Харьков стр.216-218
Игровая ситуация «Как прошел день в Замке Превращений»	Развивать умение решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансформации; поиск фигур по признакам; составление предметного силуэта и цифры из ограниченного числа пластинок; называть предметы по части (технологии ТРИЗ) и игровые действия с выбранной игрой.	Т.Г. Харьков стр.216-218
3 неделя: Игровая ситуация «Как на Ковровой полянке выросли грибы»	Развивать умения придумывать положительные и отрицательные стороны в хорошо знакомом явлении; варианты решения проблемной ситуации; решать арифметические задачи.	Т.Г. Харьков стр.218-220
Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь помогал Гео»	Развивать умения решать задачу на составление квадрата из разных геометрических фигур; оценивать правильность решения задач; рисовать квадрат по клеточкам; определять наличие в своем предмете названных частей, свойств, назначений.	Т.Г. Харьков стр.222-223
4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик привлек внимание Пчелки Жужи»	Развивать умение решать задачу на ориентировку в пространстве, составлять предметный силуэт по предметной схеме; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; придумывать цветы заданного цвета; высказывать предположения.	Т.Г. Харьков стр.223-225
Игровая ситуация «Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо - островов»	Развивать умение решать задачи на поиск предметов; придумывать действия за сказочного героя и рассказывать о них; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать на что похоже изображение.	Т.Г. Харьков стр.225-227
Апрель		
1 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умения ориентироваться на плоскости игрового поля; решать задачи на поиск предметов по признакам предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать предметы из дерева; конструировать их силуэты приходить к единому мнению	Т.Г. Харьков стр.227-228
Игровая ситуация «Как крокодил – канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка всех рассмешила.»	Развивать умение считать на слух; определять цифру по числу и словесной модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; ориентироваться на плоскости; определять направление движения; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать действия за сказочного героя.	Т.Г. Харьков стр.229-230
2 неделя Игровая ситуация «Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей»	Развивать умение решать задачи на складывание геометрических фигур разного цвета и формы; рисовать контур квадрата по точкам координатной сетки; делить фигуру на части; решать задачу на их сравнение по размеру; дорисовывать изображение; высказывать предположение.	Т.Г. Харьков стр.232-234
Игровая ситуация « Как пассажиры развлекали команду кораблика»	Развивать умения решать задачу на состав числа 10 из меньших чисел; понимать отношения чисел в числовом ряду;	Т.Г. Харьков

	алгоритм расположения частей на игровом поле; называть части предмета; составлять цифры по словесной модели; называть модель цифр; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа.	стр.239-240
3 неделя Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь получил оригинальный подарок »	Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путем наложения пластинок; придумывать и конструировать силуэт из частей; составлять контур по рисунку; придумывать, для чего нужен предмет сказочному герою; выбирать транспорт по виду и составлять его силуэт по схеме; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.240-242
Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений»	Развивать умение располагать цифры в порядке возрастания значения; решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа; рисовать геометрическую фигуру, называть ее; дорисовывать до предметного изображения; предлагать варианты решения проблемных ситуаций.	Т.Г. Харько стр.245-246
4 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений прошел праздничный обед»	Развивать умения складывать фигуры путем трансформации; рассказывать о назначении предмета рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию ее признаков; придумывать и составлять картинку из пластинок путем наложения их друг на друга; рассказывать о ней действовать в команде.	Т.Г. Харько стр.246-248
Игровая ситуация «Как Паучку приснился сон»	Развивать умение выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки; видоизменять одни геометрические фигуры в другие; достраивать фигуру до предметного контура, называть его, решать задачи на поиск фигур по признакам, высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.248-250
1 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушка выполняла команды Капитана»	МАЙ Развивать умения понимать алгоритм расположения предметов на игровом поле; вышивать контур помощью графического диктанта; составлять силуэты из частей; придумать и составлять вопросы; определять предмет, о котором идет речь; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.250-252
Игровая ситуация «Как Гусь и лягушка помирили друзей»	Развивать умения предлагать варианты решения проблемных ситуаций; решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); определять оттенки красного цвета; придумывать и конструировать предметный силуэт по теме из заданного количества деталей; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.252-253
2 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.	Развивать умения выбирать игры и играть в них; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам; называть фрукты заданного цвета; видоизменять силуэт.	Т.Г. Харько стр.254-255
Игровая ситуация Как Ворон Мэтр снимал фильм»	Придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после видоизменения; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.255-257

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». Старший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
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.

3.3. Планирование образовательной деятельности

Учебный план

Возраст	Длительность занятий (в минутах)	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год.
Старший дошкольный возраст 6-7 лет	30	2	8	64

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 познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательного – 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. Гии 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	Заведующий Старший воспитатель	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

- 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

Заведующий хозяйством

- 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.

