

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 68 «РОМАШКА»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
Протокол №1 от 31.08.2023г.

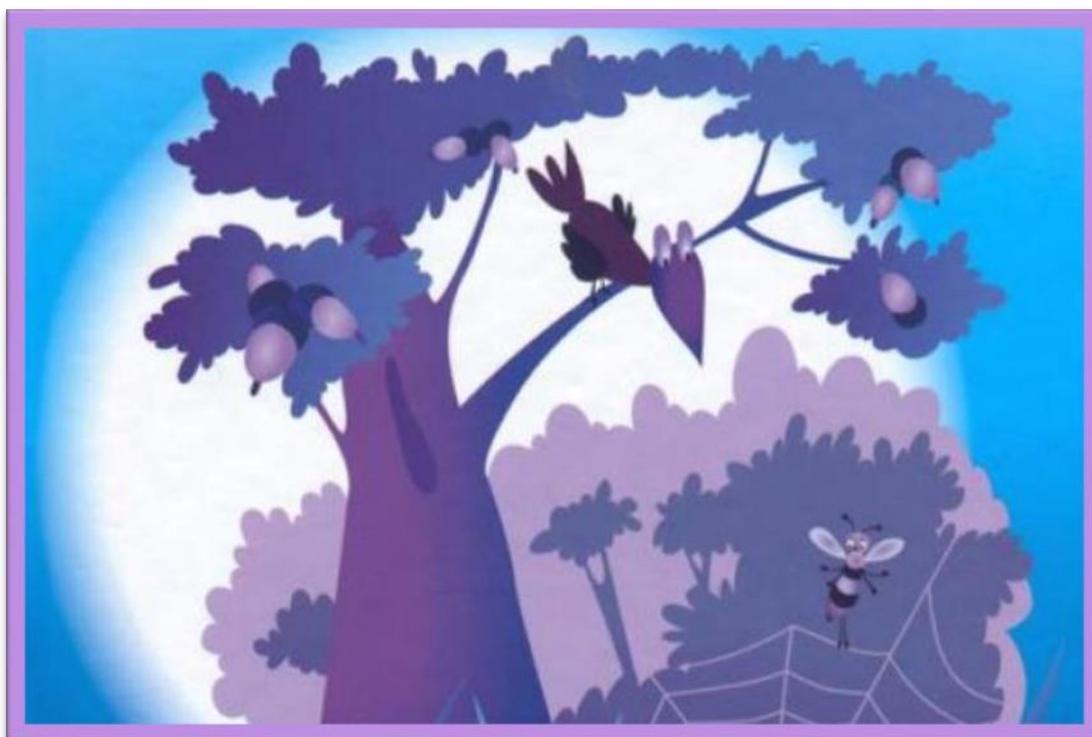
УТВЕРЖДАЮ

Заведующий
МАДОУ ДС №68 «Ромашка»
Т.Н.Градюк
Приказ № 375 от 31.08.2023г.

КОПИЯ ВЕРНА

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ПО
РАЗВИТИЮ ЛОГИКО – МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»



Нижневартовск

Содержание Программы:

№ п/п	Разделы Программы	Страница
1	Паспорт Программы	3
2	Пояснительная записка	5
2.1.	Цели и задачи программы	6
2.2.	Возрастные особенности детей	7
2.3.	Планируемые результаты освоения программы	9
2.4.	Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы	9
3.	Содержание программы	11
3.1.	Перспективный план	16
3.2.	Педагогическая диагностика по отслеживанию достижений детьми планируемых результатов освоения программы	25
3.3.	Материально-техническое обеспечение Программы	33
4.	Список используемой литературы	33

1. Паспорт программы

Наименование Программы	Дополнительная общеразвивающая программа по развитию логики – математических способностей у детей старшего дошкольного возраста «Сказки фиолетового леса»
Основание для разработки Программы	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 22.11.89); ✚ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"; ✚ Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"; ✚ СанПиН 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; СанПиН 1.2.3685 -21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»; ✚ Программа Ханты –Мансийского автономного округа – Югры «Развитие образования в ХМАО –Югре на 2018 - 2025 годы и на период до 2030 года»; ✚ Программа «Развитие образования города Нижневартовска на 2018 -2025 годы и на период до 2030 года» ✚ Программа «Развитие МАДОУ г. Нижневартовска ДС №68 «Ромашка» на 2018 -2025 годы и на период до 2030 года» ✚ Устав муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения города Нижневартовска детского сада №68 «Ромашка»
Заказчик Программы	Родители (Законные представители)
Исполнители Программы	МАДОУ г. Нижневартовска ДС №68 «Ромашка»
Цель Программы	Развитие логики - математических способностей у детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр В. Воскобовича.
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 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 познавательного – 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.
Планируемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности; ✚ Развита 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.
Срок реализации Программы	1 год

2. 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 периодам – 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 «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

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

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

2.1.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей старшего дошкольного возраста 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).

2.2. Возрастные особенностей детей

Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста

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 5—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.

2.3. Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Старший дошкольный возраст	<p>1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20.</p> <p>2. Соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки.</p> <p>3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.</p> <p>4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.</p> <p>5. Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать.</p> <p>6. Трансформирует геометрические фигуры.</p> <p>7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.</p> <p>8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки-неделя, неделя – месяце, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже.</p> <p>9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.</p>

2.4 Учебный план

Группа	Количество занятий		
	в неделю	в месяц	в год
Старший дошкольный возраст	1	4	28

Учебно - тематический план

№ п/п	Тема	Количество занятий
1.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	1
2.	Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»	1
3.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	1

4.	Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»	1
5.	Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»	1
6.	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»»	1
7.	Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»	1
8.	Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	1
9.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	1
10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	1
11.	Игровая ситуация«Как Лопушок ловил мух»	1
12.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»	1
13.	Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	1
14.	Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	1
15.	Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».	1
16.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	1
17.	Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»	1
18.	Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	1
19.	Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	1
20.	Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	1
21.	Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	1

22.	Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	1
23.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	1
24.	Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	1
25.	Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»	1
26.	Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	1
27.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	1
28.	Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»	1
Итого:		28

3. Содержание программы

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 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», «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 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 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» 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.

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

Второй этап освоения игр.

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

Третий этап освоения игр.

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

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

3.1. Перспективный план

Младший дошкольный возраст			
Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Октябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геокопт Малыш» (всё по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Малыш Гео, Паучок, Медвежонок мишик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 10)
2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»	Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» в «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.	1. Игры «Волшебная восьмёрка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3», любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и Крыска – силачка); 5. Персонаж Малыш Гео	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 12)
3 неделя: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение), трансформировать цифру «восемь» в цифру «девять», придумывать и вышивать узор,	1. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмёрка 1», «Шнур – затеёник» (все по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3»; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи)	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 16)

	рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.		
4 неделя: Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»	Развивать умение составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме силуэт из частей; придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик»; 2. Альбомные листы, фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схема силуэта; 5. Персонажи Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 21)
5 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»	Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Любые игры по выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 24)
Ноябрь			
6 неделя: Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме, исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования предмета (технология ТРИЗ).	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (все - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка»; 3. Схема контура	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 29)

		4. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимошка, Пчёлка Жужа .	
7 неделя: Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведет Крутику По великую тайну»	Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ) .	1. Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3. Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33)
8 неделя: Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	1. Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 37)
9 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.	1. Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 38)

		4. Картинки с изображением стола, «прошлое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатоносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.	
Декабрь			
10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	1. Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); 2. Любые игры по выбору; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 47)
11 неделя:Игровая ситуация«Как Лопушок ловил мух»	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломки; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).	1.Игры «Чудо- крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; 3.Схема силуэта «домик»; 4. Персонаж Лопушок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 51)

<p>12 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»</p>	<p>Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать; что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема контура. 4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 61)</p>
<p>13 неделя: Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 61)</p>
<p>14 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей) , «Логоформочки 5» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь;</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 65)</p>
<p>Январь</p>			

<p>15 неделя: Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».</p>	<p>Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).</p>	<p>1. Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры» ; 3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 53)</p>
<p>16 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»</p>	<p>Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходить к единому мнению).</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Полученный квадрат» (по количеству подгрупп); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «кувшин» 4. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей)</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 67)</p>
<p>17 неделя: Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»</p>	<p>Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей); 2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всясь.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 71)</p>
<p>Февраль</p>			

<p>18 неделя: Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»; 2. Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Две схемы силуэтов; 5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведенок Мишик и Пчёлка Жужа;</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 75)</p>
<p>19 неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»</p>	<p>Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё – по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схемы половины силуэта; 4. Персонаж Околесик.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 79)</p>
<p>20 неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»</p>	<p>Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшение размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геовизор», листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», силуэтная (1:1); 3. Персонаж Околесик.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 81)</p>

	ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.		
21 неделя:Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	1.Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»; 4.Персонаж Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 86)
Март			
22 неделя: Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 91)
23 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 92)

		3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.	
24 неделя: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу); 4. Схема силуэта «лиса» 4. Персонаж Кот Филимон.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 96)
25 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .	1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема силуэтов «посуда», «якорь» 4. Персонажи: Гусь, Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 98)
Апрель			
26 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»; 2. Силуэтная схема «мобильный телефон»;	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 102)

	телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	4. Листы бумаги (всё-по количеству детей).	
27 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»; 2. Листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей (всё-по количеству детей); 3. Любые игры по выбору детей; 4. Персонажи Паучок, Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 105)
28 неделя: Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Математические корзинки 10» и «Чудосоты»; 2. Альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 4. Девять схем силуэтов «цифра».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 107)

3.2. Педагогическая диагностика по отслеживанию достижений детьми планируемых результатов освоения программы

При реализации Программы проводится **оценка индивидуального развития детей**. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках **педагогической диагностики** в целях отслеживания эффективности. Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- *знаний воспитанников* в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;
- *умений воспитанников* анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

Принципы педагогической диагностики

Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

Принцип целостного изучения педагогического процесса предполагает (для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга). *Принцип процессуальности* предполагает изучение явления в изменении, развитии.

Принцип компетентности означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

Принцип персонализации требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

Методы проведения педагогической диагностики

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

Малоформализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

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

низкий уровень – ребёнок не может выполнить все параметры оценки;

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

высокий уровень – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки. **Протокол педагогической диагностики** заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «Разложи по номерам»	Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов. Задание: Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и

		<p>грибками на свободные места в «корзинках».</p> <p>Высокий-задание выполняет самостоятельно;</p> <p>Средний-с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий-не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание: «Посчитай от 1 до 9»</p>	<p>Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9. Задание: На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр. Высокий-выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий-не может выполнить все параметры.</p>
<p>Ориентировка в пространстве и во времени</p>	<p>Диагностическое задание «Цифры»</p>	<p>Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9. Задание: Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле-Желе-Зеле-Геле-СелеФи». Высокий- задание выполняет самостоятельно;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Пространственные отношения»</p>	<p>Игра «Коврограф», разноцветные веревочки – самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Конструктивные решения в процессе</p>	<p>Диагностическое задание «Сложи квадрат»</p>	<p>Игра «Прозрачный квадрат» - в результате перекладывания, изменения способов размещения сложить квадрат. Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной</p>

		<p>геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.</p> <p>Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Фигура по замыслу»</p>	<p>Игра: «Геоконт» - сконструировать предметы разных размеров. Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Речевые высказывания ребенка</p>	<p>Диагностическое задание «Сочини сказку»</p>	<p>Игра «Чудо - цветик» -составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) – пересказ сюжета сказки. Задание: «Тайна Ворона Метра» - это</p>

		<p>рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Название живых существ»</p>	<p>Игра «Чудо - крестики»- сложить предметные силуэты из частей. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
<p>Применение способов скрепления, соединения деталей</p>	<p>Диагностическое задание «Алфавит»</p>	<p>Игра «Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита. Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
	<p>Диагностическое задание «Последовательное действие»</p>	<p>Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание. Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я,Б,Л,О,Н,Ь,К,А и придумать новые свои слова.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p>

		Низкий- не может выполнить все параметры.
Этапность действий.	Диагностическое задание «Задание на внимание»	Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку. Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «Общая цель»	Игра: «Чудо соты» Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.) Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры. Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами. Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры; Низкий- не может выполнить все параметры.
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «Постройка по замыслу и схеме»	Игра «Геоконт»-свободное моделирование Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого; Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

		Низкий- не может выполнить все параметры.
Конструирование по словесной модели.	Диагностическое задание «Конструирование по словесной модели»	<p>Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланеллеграфе из деталей заданный сюжет. Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи». Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта. Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Построение симметричных и несимметричных фигур	Диагностическое задание: Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру.	<p>Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок) Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру - «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Квадрат Воскобовича» по 2 квадрата на ребенка – конструирование</p>

		<p>предмета с опорой на модель. Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур.</p> <p>Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p> <p>Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в предметы. Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки. Высокий- задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний- с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>
Поиск и установление закономерностей	Диагностическое задание: «Установление закономерности»	<p>Игра: «Лого-формочки» Задание: педагог выкладывает фигуру "грибок" на линейке, а ребенку предлагается найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. Далее ребенок объясняет из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник).</p> <p>Высокий - задание выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого;</p> <p>Средний - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;</p> <p>Низкий- не может выполнить все параметры.</p>

3.3. 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» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

4. Список используемой литературы

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
5. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр

