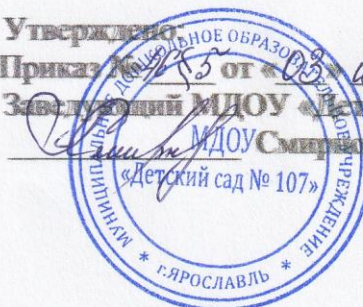


Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 107»

Принято:  
на заседании педагогического совета  
МДОУ "Детский сад № 107"  
протокол № 4  
от 01.06.2022 года

Утверждено  
Приказ № 5 от 01.06.2022 г.  
Заведующий МДОУ «Детский сад № 107»  
Смирнова А.С.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Сказки фиолетового леса»**

Возраст обучающихся: 5-6 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:  
педагог дополнительного образования  
Копанскова А.С.

Ярославль  
2022

<b>Разделы Программы</b>	<b>Страница</b>
Пояснительная записка	2
Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста	3
Учебный план	4
Ожидаемые результаты образовательной программы	4
Календарный план	5
Содержание образовательной программы	11
Работа с родителями	12
Методическое обеспечение программы	13
Материально-техническое обеспечение программы	13
Контрольно-измерительные материалы	14
Литература, используемая для обучения и мониторинга	15

### *Пояснительная записка*

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сказки фиолетового леса» разработана и реализуется в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.12 г. N273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г.

№ 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- постановление правительства Ярославской области № 527-п 17.07.2018 «О внедрении системы персонафицированного дополнительного образования детей в Ярославской области»;
- постановление правительства РФ от 28.09.2020 №28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности.

Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение - удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Развитие интеллектуально - творческих способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу - имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода школьного детства.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры В.В. Воскобовича.

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.

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.

**Цель программы:** развитие логико - математических способностей у детей 5-6 лет посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

- формировать базисные представления об окружающем мире, речевых умениях;
- способствовать интеллектуально - творческому развитию детей;
- формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ

*Развивающие:*

- развивать у ребенка познавательный интерес, желания и потребности узнать новое;
- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развивать воображение, креативность мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

*Воспитательные:*

- воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом;
- формировать коммуникативные навыки детей в совместной деятельности

***Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста***

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счет развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребенка 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.

Ребенок 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 обобщенные эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения - ребенок 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 учетом интересов и потребностей других людей.

Ребенок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 5-6 лет способны отражать достаточно сложные социальные события-рождение ребенка,

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 партнерами по игре, исполняя как главную, так и подчиненную роль. Ребенок проявляет любознательность, задает 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 обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщенных представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребенок 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 шестом году жизни в процесс мышления все более активно включается речь. Использование ребенком (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 путем 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.

### ***Учебный план***

Программа рассчитана на 1 год обучения и выполнена с учётом возрастных особенностей детей 5-6 лет. Максимальное количество детей для освоения программы 7-12 человек в группе. Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительностью - 25 минут.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В. Воскобовича и игры-головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры В.В. Воскобовича делятся 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.

### ***Ожидаемые результаты образовательной программы***

Освоение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы предполагает наличие следующих результатов:

- ребенок называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10, 20;

- составляет и решает задачи в одно действие на сложение и вычитание, пользуется арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше и головоломки;
- считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок;
- различает и называет: отрезок, угол, круг, овал, треугольник, четырехугольник, пятиугольник;
- создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работает по схеме, составляет схему, переносит на схему свои собственные проекты, моделирует по словесному алгоритму;
- составляет геометрические фигуры: делить эталоны на части, составляет целое из частей, сравнивает, комбинирует, синтезирует;
- трансформирует геометрические фигуры;
- ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат;
- определяет и обозначает временные отношения: час, сутки - неделя, неделя -месяц, месяц - год;
- использует в речи слова - понятия: сначала, раньше, позже;
- активно использует в речи слова, обозначающие свойства и особенности предметов.

**Календарный план  
Октябрь**

<b>№ занятия</b>	<b>Название игровой ситуации</b>	<b>Образовательные задачи</b>	<b>Дидактический материал</b>
1.	<b>Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки</b>	Развивать у детей умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», выкладывать их контур, высказывать предположения	Игры: «Чудо-крестики-2», «Геоконт Малыш», цветные квадраты Персонажи: Малыш Гео, Медвежонок Мишик
2.	<b>Как Магнолик увидел Малыша Гео</b>	Развивать у детей умения составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения деталей на игровом поле (цвет и пространственное положение), видоизменять цифры «восемь» в «четыре». Конструировать силуэт человека по схеме	Игры: «Волшебная восьмерка-1», «Чудо-крестики-2»  Персонажи: Малыш Гео, «Забавные цифры»
3.	<b>Как цветок исполнял желания</b>	Развивать у детей умения складывать из частей фигуру «крнфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформировать ее в фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей силуэт «Самолет» по схеме»	Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-крестики-2», пособия: «Лепестки», «Разноцветные веревочки», схема силуэта «Самолет»  Персонажи: Малыш Гео, Лопушок, Гусеница Фифа
4.	<b>Как в цифроцирке появились новые артисты</b>	Развивать у детей умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать	Игры: «Волшебная восьмерка-1», «Шнурзатейник»

		цифру «семь» путем наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), придумывать и вышивать узор	Персонажи: «Забавные цифры»
--	--	--	--------------------------------

**Ноябрь**

5.	<b>Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал</b>	Развивать у детей умения отсчитывать заданное количество предметов, действие с числами (вычитать), составлять силуэт «расческа» по схеме	Игра: «Чудо-цветок»  Персонажи: «Забавные цифры»
6, 7	<b>Как у Девочки Дольки появились цветы</b>	Развивать у детей умения 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, дорисовать изображение до сюжетной картинки	Игры: «Чудо-цветок», «Чудо-крестики-2», альбомный лист, цветные карандаши, схема силуэта  Персонаж: Девочка Долька
8.	<b>Как команда отправилась в плавание на новом кораблике</b>	Развивать у детей координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру «рыбка» путем трансформации	Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), кораблик «Брызг-Брызг»  Персонажи: Гусь, Лягушка
9.	<b>Как команда кораблика помогла Девочке Дольке</b>	Развивать у детей умения составлять целое из разного количества частей; 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; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения	Игры: «Чудо-цветиц», «Геокопт Малыш», схемы силуэтов «дерево» и «цветок»  Персонажи: Девочка Долька, гусь, Лягушки

**Декабрь**

10.	<b>Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова</b>	Развивать у детей умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов; вышивать ее контур; обводить	Игры: «Волшебная восьмерка-1», «Шнур-затейник», соты-1», лист бумаги, цветные карандаши  Персонаж: Краб-
-----	---	---	--



		геометрическую фигуру на листе бумаги; придумывать и дорисовывать изображение до предметной картинки; рассказывать о ней	Крабыч
11.	<b>Как друзья гостили на Чудо-островах</b>	Развивать у детей умения складывать фигуру «домик» по схеме путем трансформации; решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрическую фигуру на ощупь; вышивать ее контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле; придумывать и рассказывать, что может быть подарком	Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Шнур-затейник», «Логоформочки 5», «Чудо-соты»  Персонажи: Краб-Крабыч, Пчелка Жужа, Девочка Долька, Крутик По
12.	<b>Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку</b>	Развивать у детей умения определять количество частей в целом и составлять силуэты «елка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачи на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «елочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры, называть ее	Игры: «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник»  Персонажи: Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всясь
13.	<b>Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года</b>	Развивать у детей 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	Игры: «Кораблик Брызг-Брызг», «Логоформочки 5»  Персонажи: Гусь, Лягушка, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька
<b>Январь</b>			
14.	<b>Как команда кораблика опоздала в гости</b>	Развивать у детей координацию действий «глаз-рука», глазомер, учить понимать алгоритм расположения 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	Игры: «Кораблик Брызг-Брызг»  Персонажи: Краб-Крабыч, Пчелка Жужа, Девочка Долька, Крутик По
15.	<b>Как Лопушок ловил муху</b>	Развивать у детей умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них 2 «домик» по схеме и словесной инструкции (пространственное расположение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам	Игры: «Чудо-крестики 2», пособие «Игровизор», схема силуэта «домик»  Персонаж: Лопушок



16.	<b>Как друзья катались с горки</b>	Развивать у детей умения назвать признаки сезона (зимы); придумывать и рассказывать о сказочной зиме; находить геометрические фигуры по признакам; сравнивать их между собой; обобщать по форме (многоугольники); решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа; рассказывать о ней	Игры: «Чудо-крестики 2», пособие «Игровизор», листы с изображением горок  Персонажи: Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка
17.	<b>Как паучок пил чай и слушал истории</b>	Развивать у детей умения выкладывать контур по координатным точкам, составлять силуэт «чайник» по схеме; описывать его, называя прилагательные; сочинять сюжетный рассказ; анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения	Игры: «Чудо-крестики 2», «Геокопт Малыш», схема силуэта «чайник»  Персонаж: Паучок

***Февраль***

18.	<b>Как друзья побывали в Замке Превращений</b>	Развивать у детей умение придумывать и конструировать силуэт замка; складывать по схеме фигуры путем трансформации, решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и виду изменять их; придумывать, на что похож контур	Игры: "Чудо-крестики 2", "Геокопт Малыш", "Квадрат Воскобовича" (четырёхцветный)  Персонажи: Малыш Гео, Незримка Всюсь
19.	<b>Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям</b>	Развивать у детей умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить их 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	Игры: "Чудо-соты", "Геокопт Малыш", "Игровизор", листы бумаги, цветные карандаши  Персонажи: Галчонок, Каррчик, Краб Крабыч
20.	<b>Как начались занятия в Школе Волшебства</b>	Развивать у детей умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее, придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть его; понимать линию симметрии и дорабатывать симметричную фигуру	Игры: "Геокопт", "Чудо-соты", листы бумаги, цветные карандаши, схема половины силуэта  Персонаж: Околесик
21.	<b>Как паучок пил чай и слушал истории</b>	Развивать у детей умения выкладывать контур по координатным точкам, составлять силуэт «чайник» по схеме; описывать его, называя прилагательные; сочинять сюжетный рассказ; анализировать	Игры: «Чудо-крестики 2», «Геокопт Малыш», схема силуэта «чайник»

		ряд геометрических фигур и находить изменения	Персонаж: Паучок
--	--	---	------------------

*Март*

22.	<b>Как Околесик встретил Крутика По</b>	Развивать у детей умения анализировать структуру целого и мысленно определять части, из которого оно составлено; решать задачу на составление силуэта "зонт" из разного количества частей; делить предметы между персонажами поровну; конструировать картинку	Игры: "Логоформочки 5", "Чудо-цветик", силуэтная схема "зонт"  Персонажи: Околесик, Крутик По
23.	<b>Как команда сражалась с льдинками</b>	Развивать у детей умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеции, треугольник) и размеру; составлять из них квадраты путём наложения пластинок друг на друга; конструировать картинку	Игры: "Кораблик Брызг-Брызг", "Прозрачный квадрат"  Персонаж: Гусь, Лягушки
24.	<b>Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след</b>	Развивать у детей 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 предметы	Игры: "Математические корзинки 10", "Логоформочки 5", "Геовизор", листы бумаги, цветные карандаши  Персонаж: Крутик По
25.	<b>Как кораблик "Брызг-Брызг" попал в шторм</b>	Развивать у детей умения решать логическую задачу на поиск предметов по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга, определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей	Игры: "Кораблик Брызг-Брызг", "Прозрачная цифра", "Чудо-крестики 2", схемы силуэтов "посуда", "якорь"  Персонажи: Гусь, Лягушки

*Апрель*

26.	<b>Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу</b>	Развивать у детей умение выкладывать контур по координатам точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры	Игры: "Геоконт Малыш", "Геовизор", листы бумаги, цветные карандаши  Персонажи: Паучок, Ворон Метр
27.	<b>Как зверята спорили из-за</b>	Развивать у детей умение отчитывать нужное количество; понимать отношение	Игры: "Математические

	<b>грибов</b>	чисел (больше, меньше), конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его	корзинки 10", "Чудо-соты", альбомные листы, цветные карандаши, силуэты цифр  Персонаж: «Забавные цифры»
28.	<b>Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась</b>	Развивать у детей умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи, придумывать на что похож силуэт	Игра: "Лепестки"  Персонаж: Гусеница Фифа
29, 30	<b>Как друзья помирились с Незримкой Всюь</b>	Развивать у детей умения анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположение частей на нём; группировать предметы по цвету и его отрицание; ориентировать предметы определённым способом в пространстве; обводить и дорисовывать фигуру	Игры: "Логоформочки 5", лист бумаги, цветные карандаши, маркеры  Персонажи: Малыш Гео, Крутик По, Незримка Всюь

*Май*

31.	<b>Как Околесик приготовил подарки для своих друзей</b>	Развивать у детей умения Конструировать контуры по рисунку и схеме; Находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); по схеме выкладывать контур; придумывать на что похожа фигура при перемещении её в пространстве	Игры: "Логоформочки 5", лист бумаги, цветные карандаши, маркеры  Персонажи: Малыш Гео, Крутик По, Незримка Всюь
32.	<b>Как Лягушки-матросы угадывали желание Гуся-капитана</b>	Развивать у детей умение понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики	Игры: "Шнурзатейник", "Кораблик Брызг-Брызг"  Персонажи: Гусь, Лягушки
33.	<b>Как Краб-Крабыч всем загадывал загадки</b>	Развивать у детей умения анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей; определять лишние детали; конструировать силуэт из частей по схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма, размер); а выводить фигуру на листе бумаги; придумывать и дорисовывать изображение; рассказывать о нём	Игры: "Чудо-соты", "чудо-крестики 2", схема силуэта "лампа"  Персонаж: Краб Крабыч, Пчёлка Жужа
34 - 35	<b>Как Гусеница Фифа развеселила друзей</b>	Развивать у детей умения понимать алгоритм расположение частей на игровом поле; анализировать	Игры: "Логоформочки 5", "Лепестки"

	<b>(итоговые занятия)</b>	окружающую обстановку и называть предметы заданного цвета; придумывать и составлять фигуры из частей; называть их	Персонаж: Малыш Гео, Крутик По, Гусеница Фифа
--	---------------------------	---	---

### *Содержание образовательной программы*

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 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, исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации.

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.

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.

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

- 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;
- 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;

- 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 Лыдинками 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;
- 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;
- 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.

Структура занятий с использованием игр В.Воскобовича состоит из следующих частей:

- вводная часть. В вводной части дается установка, обеспечивается мотивация. Правильная мотивация-залог успешной познавательной деятельности детей. Это может быть появление сказочного персонажа «Фиолетового леса», нахождение письма, сундука или загадочного предмета;
- основная часть. В основной части решаются обучающие, развивающие и воспитательные задачи в различных игровых ситуациях. Каждое занятие-это придуманная педагогом сказка, в ходе которой дети действуют согласно заданному сюжету. В процессе проведения основной части педагогу важно учитывать следующее: оптимальное сочетание разных видов деятельности, в том числе и двигательной; использование на занятии разных видов игр, поддержку детской инициативы за счет предоставления самостоятельного выбора средств (игры, схемы) и партнеров для выполнения поставленной задачи;
- заключительная часть. В заключительной части педагог подводит итоги и нацеливает детей на продолжение деятельности: например, дети могут что-нибудь нарисовать, сочинить продолжение сказки и т.д.

<i>№ п/п</i>	<i>Содержание</i>	<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>
1.	Ознакомление с героями игры, ее содержанием, с дидактическим материалом	3	1	2
2.	Объяснение правил игры	3	1	2
3.	Показ игровых действий	4	1	3
4.	Определение роли героя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра	3	1	2
5.	Подведение итогов игры	1 час 35 мин	35 мин	1
<b>Итого:</b>		14 часов 35 минут	4 часа 35 минут	10

### ***Работа с родителями***

#### ***Формы взаимодействия с семьями:***

- родительские собрания (организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг);
- тематические консультации (ответы на интересующие вопросы);
- индивидуальные консультации (ответы специалистов МДОУ);
- анкетирование;

- совместная интегрированная деятельность;
- семинар-практикум, мастер-класс (знакомство с различными видами игр);
- создание картотеки развивающих игр В.В. Воскобовича;
- организация фоторепортажа;
- игровой практикум «Успехи маленькими не бывают» (ознакомление родителей с этапами развития у ребенка мотивов достижения успехов)

### **Методическое обеспечение программы**

Основной деятельностью детей в дошкольном образовании остается игровая деятельность, как важнейший фактор развития ребенка, в создании образовательной среды, способствующей всестороннему развитию личности, сохранению детской индивидуальности, развитию способностей и познавательных интересов.

Деятельность ребенка организуется так, чтобы ее результатом стали вопросы детей, направленные на понимание ими окружающего мира. появляется переходная форма деятельности-учебно-игровая, для которой характерно то, что она осуществляется под непосредственным руководством взрослого: он задает мотивы, учит ставить задачу, показывает способы ее решения, оценивает результат. Исходя из этого, в программе используется следующее методическое обеспечение:

- игровое: воображаемая ситуация, использование игр, пособий, заданий, персонажей;
- наглядное: иллюстрации, дидактический материал, показ способа выполнения заданий, просмотр видеоматериалов;
- словесное: объяснение, беседа, вопросы, пояснения, ситуативный разговор;
- практическое: выполнение заданий, игровых упражнений;
- технологии: игровая, здоровьесберегающая, информационно-коммуникативная, ТРИЗ

### **Материально - техническое обеспечение программы**

<b>Тип оборудования</b>	<b>Наименование</b>	<b>Количество</b>
Мебель и сопутствующее оборудование	Столы детские	4
	Стулья	12
	Доска магнитно-маркерная	1
Образовательные и развивающие информационные технологии	Принтер/сканер/копир	1
	Интерактивная доска с проектором	1
	Магнитофон	1
	Ноутбук	1
Игры и пособия	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) «Змейка» «Чудо-крестики» «Лепестки» «Логоформочки» Коврограф «Ларчик» «Чудо-соты » «Геоконт Малыш» «Математические корзинки» «Шнур-Затейник» Графический набор «Игровизор», маркер «Прозрачный квадрат» «Кораблик Плюх-Плюх» «Кораблик Брызг-Брызг» «Счетовозик»	Набор на каждого ребенка

	«Конструктор цифр» «Конструктор букв»	
--	--	--

### **Контрольно-измерительные материалы**

Мониторинг организуется педагогом дополнительного образования с целью эффективности образовательного процесса, соотношения полученных результатов с ранее запланированными целями и задачами. Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме входного контроля и промежуточной аттестации.

<b>№ п/п</b>	<b>Задание</b>	<b>Цель</b>	<b>Критерии</b>	<b>Методы</b>
1.	«Дорисуй фигуры»	Определение у ребенка особенности развития креативности	Низкий уровень: 0 баллов - отказ, к фигуре ничего не дорисовано Средний уровень: 4 балла - созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны Высокий уровень: 16 баллов - образы разработаны, содержат в себе несколько деталей	Наглядные, словесные, практические, игровые
2.	«Лабиринты»	Определение у ребенка особенности зрительного восприятия, объема устойчивости, концентрации внимания	Низкий уровень: 0 баллов - ребенок не справился с заданием Средний уровень: 1 балл - ребенок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого Высокий уровень: 2 балла - ребенок выполняет задание и может проследить путь к некому предмету самостоятельно	Наглядные, словесные, практические, игровые
3.	«Конструирование по схеме»	Умение действовать по образцу, анализировать пространство	Низкий уровень: 1 балл - выкладывает изображение путем наложения деталей на схему в масштабе 1:1 Средний уровень: 2 балла - ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путем проб; требуется помощь	Наглядные, словесные, практические, игровые



			<p>взрослого</p> <p>Высокий уровень: 3 балла - ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого</p>	
4.	«Повтори рисунок»	<p>Определение уровня развития наглядно-образного мышления, организация деятельности у детей, умение действовать по образцу, анализировать пространство</p>	<p>Низкий уровень: 1 балл - ребенок за 10 минут смог заштриховать не более одной фигуры</p> <p>Средний уровень: 2 балла - ребенок выполнил задание за 10 минут, в работе 3 ошибки</p> <p>Высокий уровень: 3 балла - ребенок за 10 минут выполнил задание без ошибок</p>	<p>Наглядные, словесные, практические, игровые</p>
5.	«Стрелочки»	<p>Определение умения зрительно воспринимать и понимать последовательность действий ориентируясь на направление, указанное стрелкой</p>	<p>Низкий уровень: 1 балл - ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок</p> <p>Средний уровень: 2 балла - задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого</p> <p>Высокий уровень: 3 балла - задание выполнено без ошибок</p>	<p>Наглядные, словесные, практические, игровые</p>

#### *Литература, используемая для обучения и мониторинга*

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно-методическое пособие. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство - пресс», 2012
5. Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.

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

