

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

**Ⅰ. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ**

1. Паспорт Программы…………………………………………………………...............3-4

1.1.Пояснительная записка……………………………………………………………….5-11

* 1. Возрастные особенности детей ……….………………………………..………..12-13
  2. Планируемы результаты освоения программы………………………………….14-15
  3. Мониторинг реализации программы…………………………………………….16-17

**Ⅱ. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ**

2. Описание образовательной деятельности по программе…………………………..17-19

2.1. Характеристика развивающих игр В.В.Воскобовича………………………………20-21

2.2. Календарно-тематический план дополнительной образовательной программы интеллектуально-познавательной направленности « Сказки фиолетового леса»….……………………………………………………………………………………22-64

2.2.1. Содержание программы (младший дошкольный возраст)…………...22-34

2.2.2. Содержание программы (средний дошкольный возраст)…………….35-49

2.2.3. Содержание программы (старший дошкольный возраст)…………….50-65

2.3. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников……………………………66

**Ⅲ. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ**

3.1. Материально-техническое обеспечение программы…………………………………67

3.2. Методическое обеспечение программы……………………………………………….67

3.3. Планирование образовательной деятельности……………………………………..68-76

3.4. Перечень литературных источников……………………………………………………77

*Приложение 1*…………………………………………………………………………………78

**Ⅰ. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ**

**ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование программы** | Дополнительная общеобразовательная программа (дополнительная общеразвивающая программа) «Сказки Фиолетового леса» |
| **Основание для разработки**  **программы** | 1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».  2. Письмо Министерства образования и  науки Российской Федерации от 11.12.2006  г. №06-1844 «О примерных требованиях к  программам дополнительного образования  детей».  3. Постановление Российской Федерации от15 августа 2013 г. № 706 «Об утверждения правил оказания платных образовательных услуг».  4. Приказ Министерства образования и  науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. №1155 федерального образовательного стандарта дошкольного образования».  5.СанПиН 2.4.3648-20 эпидемиологические  организации отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано Минюсте РФ №61573 от 18.12.2020).  6. Письмо Минобрнауки РФ от 12.05.2011 N 03-296 "Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования"  7. концепция содержания непрерывного образования (дошкольное и начальное звено) ФКC по общему образованию МО РФ 17.06.2003 8. Устав МАДОУ «Детский сад №59» |
| **Руководитель программы** | Синькова Наталья Александровна |
| **Организатор - исполнитель** | МАДОУ «Детский сад №59» |
| **Адрес исполнителя программы** | РМ, г. Саранск, ул. Набережная, д.18 |
| **Цель программы** | Развить у детей дошкольного возраста, интеллектуальные, познавательные, творческие способности через игру и сказку посредством Развивающих игр В.В. Воскобовича. |
| **Направленность программы** | Познавательно-творческая |
| **Срок реализации программы** | 3 года |
| **Возраст воспитанников** | 3-7 лет |
| **Вид программы** | общеразвивающая |
| **Система реализации программы за исполнением программы** | Исполнение представленной программы анализируется два раза в год в соответствии с педагогическим мониторингом.  Отчет об исполнении заслушивается один раз в год на итоговом педагогическом совете ДОУ, родительском собрании |
| **Ожидаемые результаты** | -Сформированы представления о предметах и явлениях окружающей действительности;  -Развиты познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы,  анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы;  -Развита способность 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. |

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа (далее Программа) разработана по методике познавательно-творческого развития дошкольников Т.Г.Харько «Сказки Фиолетового леса» для детей 3 – 7 лет с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича.

**АКТУАЛЬНОСТЬ.** 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 остановке, 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.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Умственное воспитание подразумевает развитие познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также в потребности получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Игра - основная деятельность детей дошкольного возраста. Она доставляет не только максимум удовольствия ребенку, но и является мощным средством его развития, средством формирования полноценной личности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для вовлечения детей в более сложные формы игровой активности.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРОГРАММЫ.** 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.

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ.** Использование современных образовательных технологий является необходимым условием профессионализма педагога. Рассматриваемая авторская методика интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы проблемного метода обучения. 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 они раньше начинали учиться только в школе. Чем более подготовленным будет ребенок к мыслительной деятельности, зрелости ума,- тем успешнее и счастливее будет начало очень важного периода для каждого человека - школьного детства.

Данная программа составлена на основе методики познавательно-творческого развития детей от 2 до 7 лет Т.Г.Харько « Сказки Фиолетового леса», которая представляет собой систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием развивающих игр Воскобовича В.В., разработанных с усложнением образовательных задач и сюжетных линий. В методике отражены требования ФГОС ДО к организации образовательной деятельности: активная деятельность позиции ребенка, партнерские отношения взрослых и детей, интеграция содержания и деятельностей, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения.

Программа «Сказки Фиолетового леса» разработана с учетом возрастных особенностей дошкольников (для детей 3-4 лет, 4-5 лет и 5-7 лет) и представляет собой полный цикл реализации игрового развивающего подхода к образованию детей дошкольного возраста.

**ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ.** Развить у детей дошкольного возраста интеллектуальные, познавательные, творческие способности через игру и сказку посредством Развивающих игр В.В.Воскобовича.

**ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:**

Обучающая

* 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.
* формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
* построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре
* формировать умения и навыки, необходимые для создания творческих работ.

Развивающая

* Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
* Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
* Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач.
* развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
* развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
* развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
* гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

Воспитательная

* Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
* Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
* воспитывать аккуратность, трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.

Содержание разработанных игровых упражнений и ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходство и различие, развитию мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз-рука», развитию речи, коммуникативной культуры, волевой регуляции и познавательную мотивацию к школьному обучению.

Поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий: наличии кабинета и его оснащенности методической литературой, ТСО, наглядными пособиями, раздаточными материалами, развивающими играми.

**ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ ПРОГРАММЫ**

Программа разработана в соответствии с основными принципами и ценностями личностно-ориентированного образования:

* принцип развивающего образованияпредполагает, что образовательное содержание предъявляется ребенку с учётом его актуальных и потенциальных возможностей усвоения этого содержания и совершения им тех или иных действий, с учётом его интересов, склонностей и способностей. Данный принцип предполагает работу педагога в зоне ближайшего развития ребёнка, что способствует развитию, т.е. реализации как явных, так и скрытых возможностей ребёнка;
* принцип позитивной социализации ребенка предполагает освоение ребёнком в процессе сотрудничества с обучающим взрослым и сверстниками культурных норм, средств и способов деятельности, культурных образцов поведения и общения с другими людьми;
* принцип возрастной адекватности образованияпредполагает подбор педагогом содержания и методов дошкольного образования на основе законов возраста. Важно использовать все специфические детские деятельности, опираясь на особенности возраста и психологический анализ задач развития, которые должны быть решены в дошкольном возрасте. При этом необходимо следовать психологическим законам развития ребёнка, учитывать его индивидуальные интересы, особенности и склонности.
* принцип личностно-ориентированного взаимодействия*:* ребёнок как личность равноценен взрослому, хотя и обладает специфически детскими возрастными и индивидуальными особенностями. В соответствии с этими детьми предоставляется право выбора, и учитываются их интересы и потребности.

Деятельный подход выстроен по принципу постоянного и постепенного усложнения, а содержание методики представлено в виде игровых ситуаций, которые по своей сути являются совместной игровой деятельностью детей и взрослых. Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуя игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок эффективно развивается в соответствии с принципом психологической комфортности « Не навреди».

**МЕТОДЫ И ФОРМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ**

Формы организации работы с детьми:

1. Логико-математические игры.

2. Интегрированные игровые занятия.

3. Совместную игровую деятельность детей и взрослых.

4. Конструктивную деятельность.

5. Развлечения.

Методы: игровые, практические, словесные.

1.     Игровые приемы:

        манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;

        побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

2.     Практические приемы:

        манипуляция,

        превращение,

        складывание,

        выбор,

        показ,

        совместные действия,

        сравнение.

3.     Словесные приемы:

        диалог с игровыми персонажами,

        объяснение,

        описание,

        рассказ,

        сказка,

        уточнение,

        стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование,  оценка, взаимооценка, саморефлексия);

        игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

**СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ**

Форма проведения занятий определяется возрастными особенностями детей, а также содержанием разделов и тем изучаемого материала.

Первый этап освоения игр.

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

Второй этап освоения игр.

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

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5»,

«Волшебная восьмерка 2», Квадрат Воскобовича (четырехцветный), «Геоконт», «Сложи узор, «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Каждое занятие содержит в себе следующие этапы:

**1.** Организационный этап:

* Создание эмоционального настроя в группе;
* Упражнения и игры с целью привлечения внимания детей

**2.** Мотивационный этап:

* Сообщение темы занятия, появление персонажа;
* Выяснение исходного уровня знаний по данной теме.

**3.** Практический этап:

* Подача новой информации на основе имеющихся данных;
* Задания на развитие познавательных процессов(восприятия, памяти, мышления, воображения, внимания, речи) и творческих способностей;
* Обработка полученных навыков на практике.

**4.** Рефлексивный этап

* Обобщение нового материала;
* Подведение итогов занятия.

**ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДАННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ** связь образного восприятия с логическим мышлением организация детской деятельности по методике направлены на развитие творческих способностей и гибкости ума. Проблемные ситуации в игровом сюжете, продуктивные задачи и творческие вопросы развивают у детей самостоятельность мышления, способность найти мышление иногда нестандартное и фантастическое, аргументировать свой выбор. Также в методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоречивые свойства в привычных предметах и явлениях, мысленно видоизменять предмет и предлагать варианты решения проблемных ситуаций, возникших в результате этого изменения. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и усиливают мотивацию.

 Оригинальность и самобытность игр реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса. Содержание учитывает особенности психики ребенка, интересует его. Мобилизирует внимание и незаметно втягивает в процесс «думания» над задачей. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей  дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Они отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры. Во-первых, вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможностью решать, придумывать и воплощать действительность разнообразные игровые задания и задачи. Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр — от малышей до взрослых. В-третьих, возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым. Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому — использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг». 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 цифр, понятия «количество», 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 с буквами, слогами и словами. В них ребенку приходится

решать логические задачи с буквами («Конструктор букв»), составлять слоги и слова

(«Теремки Воскобовича»), заниматься словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»).

Третья группа — игровые универсальные пособия (коврограф «Ларчик», «Игровизор»).

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании различных образов, задач и действий. Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек, зависит от этапа освоения игр детьми. Все содержание представлено в виде игровых ситуаций, которые являются совместной игровой деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решить задачу, что-то собрать или сделать за него, а дает возможность малышу подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Такой подход будет способствовать развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку. В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили. Программа предусматривает вовлечение родителей в образовательный процесс через участие в открытых занятиях, анкетирование, организацию фоторепортажа.

Новизна программы **з**аключается в том, что Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. В таких играх дети через практику постигают теорию.

**1.2. ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ**

**Возрастные особенности детей 3-4 лет (младшая группа)**

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью физического и психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность, более разнообразными и координированными становятся движения. С 3-4 лет происходят существенные изменения в характере и содержании деятельности ребенка, в отношениях с окружающими. Ведущий вид деятельности в этом возрасте предметно - действенное сотрудничество. Малыши проявляют интерес к окружающему миру, необычным материалам. Формируется новый вид деятельности - продуктивная деятельность: рисование, лепка, конструирование. Дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается. Самым главным новообразованием этого возраста является стремление детей к самостоятельности. Ребенок часто заявляет: «я сам», «я хочу», «я не буду это делать». Гибкая тактика мотивации к деятельности является одним из основных условий, способствующих развитию творческого потенциала.

**Возрастные особенности детей 4-5 лет (средняя группа)**

На пятом году жизни возникает и совершенствуется умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел, который включает представления не только о цели действия, но и также о способах ее достижения. Намного разнообразнее становятся сюжеты рисунков и поделок, хотя замыслы остаются еще недостаточно отчетливыми и устойчивыми. Восприятие становиться более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношения между ними. Ребенок совершенствует технические навыки и умения в различных видах художественной деятельности. Педагог организует совместную работу, координирует действия ребенка, направляет его на поиск наиболее удачного решения в выборе способа изображения. В этом возрасте закрепляются и совершенствуются представления, а так же умения и навыки изображения украшения. Развиваются самостоятельность, инициативность, умение создавать выразительный образ, передавать свое отношение к изображаемому, используя полученные знания. В изображении предметного мира ребенок передает как общие, типичные, так и характерные, индивидуальные признаки предметов или живых объектов

**Возрастные особенности детей 5 - 6 лет (старшая группа)**

Развитие личности и деятельности в старшем дошкольном возрасте характеризуется появлением новых качеств и потребностей. Ребенка интересуют связи, существующие между предметами и явлениями. Внимание становиться целенаправленным, устойчивым. Дети прекрасно передают признаки предметов, проявляя при этом находчивость, фантазию, в композициях используют гармонию красок, понимают симметрию. Развитию самостоятельности способствует освоение детьми умений поставить цель (или принять ее), обдумать пути достижения, осуществить свой замысел, оценить полученный результат.

**Возрастные особенности детей 6 – 7 лет (подготовительная группа)**

Возраст является переходным от ступени дошкольного образования к ступени начального образования. Продолжается формирование волевых действий ребенка, появляется мотив «надо». Семилетки могут осознанно регулировать свое поведение, проявлять ответственность при выполнении какого - либо дела. Высшей формой самостоятельности детей является творчество. Задача педагога – создавать условия и творческие ситуации для разнообразной самостоятельной творческой деятельности. Поддерживать чувство гордости за свой труд и удовлетворение его результатами.

**1.3.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**Младший возраст**

1.Определяет группы предметов по количеству и числу (много, один, мало, поровну, больше, меньше, счет 1-10, цифры 1-5).

Понимает конкретный смысл слов: больше, меньше, столько же. Ориентируется в количестве предметов.

2. Группировка предметов по цвету, размеру, форме. Сравнивает группы предметов, используя приемы наложения, глазомера, выражать словами (длинный, короткий, широкий, узкий, выше - ниже и т.д.). Находит в окружающей обстановке один и много, одинаковых предметов.

3. Узнают, называть и различать геометрические фигуры – круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму.

4. Различает и узнает цвета: красный, синий, желтый, зеленый, белый, розовый, голубой, черный.

5. Определяет пространственную ориентировку от себя: справа, слева, впереди, сзади, вверх, вниз.

6.Различает понятия: сегодня, завтра, утро, день, вечер, ночь.

7.Состовляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.

8.Складывает силуэты из геометрических фигур, соотносить реальные изображения со схематичными.

**Средний возраст**

1.Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10).

2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет).

3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр).

4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу.

5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку.

6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра.

7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу.

8. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.

11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными.

10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.

**Старший возраст**

1.Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20.

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.

3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.

4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.

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.

6. Трансформирует геометрические фигуры.

7.Ореантируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.

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.

9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.

**1.4.МОНИТОРИНГ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Педагогическая диагностика проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобовича  В.В., Харько Т.Г.  «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

**1. Развитие внимания**

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности. При этом:

- на 1 этапе - удерживает внимание на 5 мин.

- на 2 этапе – удерживает внимание на 10 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

**2. Развитие памяти.**

Ребенку предлагается рассмотреть 4-5 картинки или предмета. А затем назвать:

- на 1 этапе – 3-4 из них;

- на 2 этапе – 4-5 из них;

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

**3. Развитие восприятия.**

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии свозрастом.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла – критерий проявляется частично;

3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

**4. Развитие воображения.**

Ребенку предлагается выполнить:

на 1 этапе – «Преврати кружочек»,

на 2 этапе – «Придумай игру»,

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

**5. Развитие мышления.**

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»

2. «Что лишнее на рисунке?»

3. «Раздели на группы и назови одним словом»

4. «Сложи картинку»

5. «Что перепутал художник?»

6. «Продолжи ряд»

7. «Заплатки к коврикам»

8. «Что сначала, что потом?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается. Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 2 частей, на втором – из 4 частей. Оценивание проходит по трехбалльной системе:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

2,45 – 3 балла – высокий уровень

1,9 – 2,4 – средний уровень

1,85 и ниже – низкий уровень

Диагностика эмоциональной сферы и коммуникативных навыков проводится по результатам педагогического наблюдения.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. *(Приложение 1)* Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

**Ⅱ. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ**

1. **Описание образовательной деятельности по программе.**

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

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», орга­низация детской деятельности направлены на развитие твор­ческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать дока­зать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям ус­танавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей среднего до­школьного возраста творческого воображения, гибкости мыш­ления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ при­дают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и крити­ческих замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать спосо­бы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым раз­виваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, расска­зывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания проис­ходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке пред­метов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отноше­ний (ориентировка на плоскости, понимание положения пред­метов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов, но 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 Жужжа, 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.

**2.1. ХАРАКТЕРИСТИКА РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В.ВОСКОБОВИЧА**

**1. Многофункциональность.**

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

**2. Широкий возрастной диапазон участников игр**

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

**3. Сказочная «огранка»**

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

**4. Творческий потенциал.**

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

**5. Конструктивные элементы.**

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

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

**Первая группа** — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслитель­ных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделиро­вание («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и час­ти («Чудо-цветик», «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 4—5 лет по­думать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у де­тей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

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

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким об­разом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. Игровые действия — пла­вание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — мо­жет сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям итого­вый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слу­шали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

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

**2.2. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**2.2.1. Младший дошкольный возраст**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема | Программные задачи: | Материалы: | Литература |
| **Октябрь** | | | |
| **1 неделя: Игровая ситуация**  **«Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»** | Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок". | 1. Игры «Логорифмочки» и «Лепестки» (по количеству детей);  2. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 82) |
| **2 неделя: Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»** | Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей. | 1. Игры «Черепашки Пирамидки, Ларчик, Фонарики» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3. Магнолик | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 85) |
| **3 неделя:**  **Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»** | Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали. | 1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) и «Фонарики» (по количеству детей);  2. Персонажи Магнолик | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 83) |
| **4 неделя: Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»** | Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей. | 1.Игры «Чудо-крестики 1» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема пчелка; 4. Персонажи Магнолик, Жужжа и Галчонок Карчик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 89) |
| **5 неделя:**  **Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»** | Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" о образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка". | 1. Игры «Чудо-цветик» и «Лепестки» (по количеству детей);  2 Пособие «Коврограф «Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт.);  4. Схема шляпка;  5. Персонажи Гусеница Фифа и Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 104) |
| **Ноябрь** | | | |
| **6 неделя: Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»** | Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей | 1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей;  2. Персонажи Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 101) |
| **7 неделя:**  **Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»** | Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету. | 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Черепашки» -Пирамидки (по количеству детей;  2.Гусь и Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 107) |
| **8 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»** | Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять из них горизонтальный ряд, называть, на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее. | 1.Игра «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик”» и разноцветные веревочки;  3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 111) |
| **9 неделя: Игровая ситуация «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»** | Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть их, составлять силуэт "бабочка" по образцу складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве. | 1. Игра «Чудо-крестики 1» и Квадрат Воскобовича (двуцветный) по количеству детей;  2. Схема бабочка;  3. Персонажи Китенок Тимошка. Краб Крабыч, Гусь и Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 108) |
| **Декабрь** | | | |
| **10 неделя: Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок »** | Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей. | 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»;  2. «Чудо-соты» 1 и «Лепестки» , схема медвежонок(по количеству детей);  3. Пособие «Разноцветные веревочки“;  4. Персонажи Пчелка Жужжа и Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 114) |
| **11 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году»** | Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве. | 1.Игры «Чудо-цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2.Схема «елочка»; 6. Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 116) |
| **12 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»** | Развивать умение группировать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры | 1. Игры «Фонарики», схема "башенка"(по количеству детей);  2. Пособие «Фонарики» "Ларчик", «Коврограф“Ларчик», «Разноцветные веревочки»;  3.Лист с изображениями корзин;  4. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 117) |
| **13 неделя: Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»** | Развивать умения находить фигуры по форме, составлять целое из двух частей, понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», составлять силуэт «маска» по схеме, придумывать и конструировать силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем. | 1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»;  2. Игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  4. Персонаж Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 120) |
| **14 неделя: Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»** | Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун». | 1. Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству детей);  2. Пособие «Черепашки "Ларчик"» «Коврограф “Ларчик”»;  3 Персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры») | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 123) |
| **Январь** | | | |
| **15 неделя:**  **Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».** | Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве. | 1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный), (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры». | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 124) |
| **16 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»** | Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение. | 1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан»;  3. Схема «дом».  4. Персонажи Паучок и Магнолик | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 130) |
| **17 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»** | Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве. | 1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудо-соты «Ларчик”», схема «чайник» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф «Ларчик”»;  3. Персонажи Гусеница Фифа и лопушок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 132) |
| **Февраль** | | | |
| **18 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей.»** | Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве. | 1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) , «Чудо-соты 1» (по количеству детей);  2. Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 137) |
| **19 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»** | Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик". | 1. Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик ”»,«Геоконт Великан», «Фонарики "Ларчик"»  3. Паучок и Магнолик, пособие «Забавные цифры». | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 143) |
| **20 неделя:**  **Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку.»** | Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук. | 1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 144) |
| **21 неделя: Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата.»** | Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему. | 1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-соты 1» (по количеству детей);  2. Схема «лягушка»; | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148) |
| **Март** | | | |
| **22 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»** | Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов. | 1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки»,;  3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 151) |
| **23 неделя: Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»** | Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры , сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему. | 1. Игра «Чудо-соты 1», схема "пчелка" (по количеству детей);  2.Игры «Чудо-соты"Ларчик"», пособие «Коврограф "Ларчик"», «Фонарик "Ларчик"»;  3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 154) |
| **24 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»** | Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы. | 1. Игры «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (по количеству детей);  2. Магнолик, пособие «Забавные цифры» . | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158) |
| **25 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»** | Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «вверх» и «вниз»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэты по схеме. | 1. Игры «Кораблик "Плюх-Плюх» , «Чудо-соты 1» (по количеству детей);  2. Схемы «ведро», «швабра», «ваза»;  4. Персонаж Гусь и Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 164) |
| **Апрель** | | | |
| **26 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»** | Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «сундук», называть его форму и материал. | 1. Игры «Прозрачная цифра» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик ”»,«Цветные квадраты» ;  3. Персонажи Магнолик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 167) |
| **27 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»** | Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их . | 1. Игры «Черепашки "Ларчик"», «Шнур-затейник» (по количеству детей);  2. Пособия «Коврограф "Ларчик"», «Разноцветные веревочки»  3.Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 172) |
| **28 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»** | Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. | 1. Игры «Прозрачная цифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей);  2. Персонажи Магнолик и Зайка-укротитель (пособие «Забавные цифры»). | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 174) |
| **29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»** | Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. | 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик» (по количеству детей);  2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка долька . | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 177) |
| **30 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»** | Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка» по образцу, придумывать названия рыбкам. | 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик», «Фонарики» (по количеству детей);  2. Пособие «Каврограф"Ларчик"». четыре схемы «рыбка»;  3.Персонажи Крутик По и Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 179) |
| **Май** | | | |
| **31 неделя: Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»** | Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ . | 1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей);  2. Персонаж Зайка-укротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»). | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 181) |
| **32 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»** | Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу. | 1. Игра «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей);  2. Персонажи Магнолик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 182) |
| **33 неделя: Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»** | Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следи множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета. | 1. Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей);  2. Пособие «Каврограф «Ларчик”»;  3. Персонажи Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 185) |
| **34 неделя: Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»** | Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме. | 1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей);  2. Схема «лошадка» ;  3. Пособие «Геоконт Великан»;  4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 187) |

2.2.2. **Средний дошкольный возраст**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Тема** | **Программные задачи:** | **Материалы:** | **Литература** |
| **Октябрь** | | | |
| **1 неделя: Игровая ситуация**  **«Как друзья подарили друг другу по конфете»** | Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ). | 1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»;  3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 11) |
| **2 неделя: Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»** | Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности). | 1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветик» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка,  Пёс-жонглёр);  4 Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 12) |
| **3 неделя:**  **Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»** | Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука». | 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики»(по количеству детей);  2. Персонажи Гусь и Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 14) |
| **4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»** | Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор. | 1.Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик”»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи жужжа и Крутик По. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 20) |
| **5 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»** | Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов. | 1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт.);  4. Карточки с изображением гриба и колокольчика;  5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 21) |
| **Ноябрь** | | | |
| **6 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»** | Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. | 1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»;  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Волшебный мешочек»;  3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 23) |
| **7 неделя:**  **Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»** | Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения. | 1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»;  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3.Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27) |
| **8 неделя: Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»** | Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). | 1.Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка,  Пёс-жонглёр); | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 33) |
| **9 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»** | Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». | 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»;  2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей).  3. Персонажи Гусь и Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 35) |
| **Декабрь** | | | |
| **10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »** | Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему. | 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»;  2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей);  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 37) |
| **11 неделя: Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»** | Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей. | 1.Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5.Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 40) |
| **12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»** | Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов. | 1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3.Лист с изображениями корзин;  4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 43) |
| **13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»** | Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их. | 1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»;  2. Игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф «Ларчик”»;  4. Персонаж Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 49) |
| **14 неделя: Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»** | Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга. | 1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф «Ларчик”»;  3«Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик - наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка,  Пёс-жонглёр); | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 73) |
| **Январь** | | | |
| **15 неделя:**  **Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».** | Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу. | 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Силуэтная схема «плот»;  4. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок, Китёнок Тимошка и Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 58) |
| **16 неделя:**  **Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»** | Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме. | 1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька». | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 63) |
| **17 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»** | Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве. | 1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2“Ларчик”»;  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»;  3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 67) |
| **Февраль** | | | |
| **18 неделя:**  **Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»** | Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны. | 1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька; | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 55) |
| **19 неделя:**  **Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»** | Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения. | 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»;  4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка,  Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры») | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 82) |
| **20 неделя:**  **Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»** | Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве. | 1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 99) |
| **21 неделя: Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука»** | Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ). | 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей);  2.Игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»;  4. Схема «жук»;  5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 109) |
| **Март** | | | |
| **22 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»** | Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации. | 1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»;  3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 118) |
| **23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»** | Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ). | 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей);  2.Игры по выбору детей.  3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 121) |
| **24 неделя:**  **Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»** | Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации) | 1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей);  2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 125) |
| **25 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»** | Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения. | 1. Игры «Фонарики» (по количеству детей);  2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»;  4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 137) |
| **Апрель** | | | |
| **26 неделя: Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»** | Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц. | 1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3.Схема «Птичка»;  4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 139) |
| **27 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»** | Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок». | 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей);  2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 143) |
| **28 неделя:**  **Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»** | Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения. | 1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео;  3. Предметы для физкультурных упражнений. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148) |
| **29 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»** | Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации. | 1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Ёжик-наездник, Мышка-гимнастка, Кот-акробат), Ворон Метр. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 140) |
| **30 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»** | Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ). | 1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей);  2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 152) |
| **Май** | | | |
| **31 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»** | Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов. | 1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей);  2. Игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»;  4. Схема «туфелька»;  5. Персонаж Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158) |
| **32 неделя: Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»** | Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка2 путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз». | 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей);  2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158) |
| **33 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»** | Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству. | 1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат);  4 Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 170) |
| **34 неделя: Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»** | Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации. | 1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей;3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 172) |

**2.2.3. Старший 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», «Геоконт 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, рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие. | 1. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмёрка 1», «Шнур – затейник» (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) |
| **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 познавательно- 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 познавательно- 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» (всё - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»;  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка»;  3. Схема контура  4. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимошка, Пчёлка Жужа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 29) |
| **7 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал 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»;  4. Картинки с изображением стола, «прошлое» стола.  5. Персонажи Крокодил – канатоносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 38) |
| **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-головоломок; 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) |
| **12 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»** | 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). | 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. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 61) |
| **13 неделя: Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»** | 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 . | 1.Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей)  2. Пособие «Коврограф «Ларчик”»;  3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 63) |
| **14 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»** | 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. | 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; | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 65) |
| **Январь** | | | |
| **15 неделя:**  **Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».** | 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», «парадоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»). | 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. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 53) |
| **16 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»** | 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). | 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) | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 67) |
| **17 неделя:**  **Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»** | 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. | 1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей);  2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 71) |
| **Февраль** | | | |
| **18 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»** | 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 лице бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле. | 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, Медведонок Мишик и Пчёлка Жужа; | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 75) |
| **19 неделя:**  **Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»** | 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). | 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. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 79) |
| **20 неделя:**  **Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»** | 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 ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения. | 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. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 81) |
| **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»;  3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 92) |
| **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 познавательно- 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 познавательно - 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 телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения. | 1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»;  2. Силуэтная схема «мобильный телефон»;  4. Листы бумаги (всё-по количеству детей). | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 102) |
| **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 «Чудо-соты»;  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) |
| **29 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»** | Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого. | 1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей);  2. Любые игры детей;  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки»; 3. Персонаж Гусеница Фифа. | Т. Г. Харько  Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 109) |
| **30 неделя:**  **Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»** | Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения. | 1. Игра «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей);  2. Любые игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схемы контура и половинки силуэта «лодочка»;  5. Персонажи Околесик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 119) |
| **Май** | | | |
| **31 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»** | Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; «вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения. | 1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей);  2. Персонажи Гусь, Лягушки. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 121) |
| **32 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний»** | Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней. | 1. Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» (всё-по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; (персонажи: Кот-акробат, Зайка-укротитель);  3. Силуэтная схема «лошадка»;  4. Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 130) |
| **33 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»** | Развивать умения складывать фигуру путём трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь, правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении; решать проблемную ситуацию, возникшую в результате изменений предмета (технология ТРИЗ). | 1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат»;  2. Пособие «Игровизор + маркер», листы с изображениями плодов (всё – по количеству детей);  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  4. Силуэтная схема «лодочка»;  5. Персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа и Ворон Метр. | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 133) |
| **34 неделя: Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»** | Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; определять закономерность перемещение фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представлять предмет и придумывать вопросы о нём (технология ТРИЗ); рассказывать о предстоящих действиях персонажей. | 1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей);  2. Любые игры по выбору детей;  3. Схема силуэта «слон». | Т. Г. Харько  Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр. 136) |

**2.3.Особенности взаимодействия с семьями воспитанников**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Формы взаимодействия с родителями** | **Традиционные** | **Инновационные** | **Формы отчета** |
| Познавательные формы для повышения психолого-педагогической культуры родителей. | родительское собрание (организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг) - тематические консультации (ответы на интересующие вопросы родителей) - индивидуальные консультации (квалифицированные ответы специалистов ДОУ); | -семинар-практикум, - мастер-классы (позволяют знакомить родителей с различными играми); -практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры. - Создание каталога игр Воскобовича - подбор игр и упражнений по возрастам | Совместная интегрированная игровая деятельность. Развлечение для детей и родителей «Папа, мама, я – интеллектуальная семья» |

**Ⅲ. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

**3.1. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Для реализации содержания программы кабинет педагога-психолога оснащен предметно-пространственной средой « Фиолетовый Лес».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование | Количество |
|  | Развивающие игры Воскобовича. | по количеству детей |
|  | Сказочные образы | 17 шт. |
|  | Коврограф « Фиолетовый лес» | 1 шт. |
|  | Коврограф « Ларчик» | 1 шт. |
|  | Коврограф « Теремки Воскобовича Ларчик» | 1 шт. |
|  | Детские столы | 4 штук |
|  | Детские стулья | 10 штук |

**3.2.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| № п/п | Название технологии, пособия |
|  | Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с. |
|  | Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с. |
|  | Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с. |
| 4. | Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовы й лес». Методическое пособие/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.- Санкт-Петербург: ООО « Развивающие игры Воскобовича», 2020.-174с. |
| 5. | Вакуленко Л.С., В.В. Воскобович, О.М. Вотинова. Методические рекомендации к игровым комплексам Коврограф « Ларчик и МиниЛарчик».- Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича»,2021.-93с. |
| 6. | С.Ф. Дедовец, О.В. Корчагина, Л.В.Макогончук.  Система подготовки к обучению грамоте и формированию первоначальных навыков чтения с использованием пособий « Теремки Воскобовича. Ларчик», « теремки Воскобовича» и игр В.В.Воскобовича/Под ред. кандидата педагогических наук О.М. Вотиновой.- Санкт-петербург, 2019.-43 с. |

**3.3. ПЛАНИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Учебный план

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Длительность занятий  (в минутах) | Количество занятий в неделю | Количество занятий в месяц. | Количество занятий в год. |
| Младший дошкольный | 15 минут. | 1 | 4 | 34 занятия |
| Средний возраст | 20 минут. | 1 | 4 | 34 занятия |
| Старший возраст | 25-30 минут. | 1 | 4 | 34 занятия |

Учебно-тематический план

**Младший дошкольный возраст**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | Количество часов |
|  | Игровая ситуация  «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе» | 1 |
|  | «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как пчелка Жужжа получила подарок » | 1 |
|  | Игровая ситуация **«**Как Девочка Долька готовилась к новому году**»** | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки». | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья строили поезд» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу» | 1 |

**Средний дошкольный возраст**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | Количество часов |
|  | Игровая ситуация  «Как друзья подарили друг другу по конфете» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма » | 1 |
|  | Игровая ситуация **« Как друзья пили чай с пирогами»** | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки». | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужжу» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов» | 1 |

**Старший дошкольный возраст**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | Количество часов |
|  | Игровая ситуация  **«**Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки**»** | 1 |
|  | Игровая ситуация  **«**Как Магнолик удивил Малыша Гео» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры**»**» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости» | 1 |
|  | Игровая ситуация **«Как Лопушок ловил мух»** | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты». | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний» | 1 |
|  | Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах» | 1 |

**3.4.Перечень литературных источников**

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
6. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр
7. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г
8. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
9. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
10. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры: игровая технология интелектуально-творческого развития детей 3-7 лет
11. **С. И. Гин. Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)**

*Приложение 1*

Протокол диагностики развития детей по программе

"Сказки фиолетового леса"

(Воскобович В.В., Харько Т.Г.)

начало учебного года

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | ФИ | Уровень развития внимания | Уровень развития памяти | Уровень развития восприятия | Уровень развития мышления | Эмоциональная сфера | Коммуникативные навыки | Общий показатель |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Протокол диагностики развития детей по программе

"Сказки фиолетового леса"

(Воскобович В.В., Харько Т.Г.)

конец учебного года

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | ФИ | Уровень развития внимания | Уровень развития памяти | Уровень развития восприятия | Уровень развития мышления | Эмоциональная сфера | Коммуникативные навыки | Общий показатель |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |