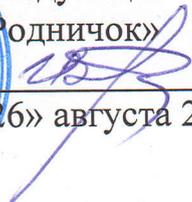


**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 30 «Родничок» г. Моздока Республики
Северная Осетия – Алания**

Принята на заседании
педагогического совета
от «26» августа 2022г.
протокол № 1



Утверждаю
Заведующая МБДОУ № 30
«Родничок»

Тогужева И. В.
«26» августа 2022г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Развивайка»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Швецова Лариса Викторовна
педагог дополнительного образования

г.Моздок- 2022

Паспорт программы

Образовательная программа «Развивайка»

Руководитель программы: педагог дополнительного образования, высшая квалификационная категория Швецова Лариса Викторовна

Организация-исполнитель: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 30 «Родничок»

Адрес: РСО-Алания, г. Моздок, ул. Садовая 35а, тел: 8(86736) 3-22-29

Электронная почта: toguzova30@mail.ru

Программа реализуется в муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении детский сад № 30 «Родничок»

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Социальный статус: воспитанники дошкольного образовательного учреждения

Цель программы: Развитие логико-математических способностей у детей 5 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Направленность программы: социально-гуманитарная

Вид программы: модифицированная

Уровень реализации: дополнительное образование

Уровень освоения программы: ознакомительный

Способ освоения содержания образования: креативный

Введение

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

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

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально -творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

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

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивайка» имеет *социально-гуманитарную направленность* и разработана для детей (*возраст и категория детей*). Программа направлена на формирование и развитие (*прописывается краткая характеристика целей и задач программы*). **Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:**

- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»); далее 273 ФЗ;

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Устав Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения детского сада комбинированного вида №30 «Родничок» и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях естественнонаучной направленности и спецификой работы учреждения.

Новизна данной программы заключается в том, что процесс обучения основан на использовании игр В. Воскобовича, которые развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. **В таких играх дети через практику постигают теорию.**

Актуальность проблемы

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, а на более поздних этапах – и самостоятельной. Развивающие игры технологии, разработанной В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринужденной обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными. Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» соответствует требованиям ФГОС. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС по каждой области развития, и задачи, решаемые игровой технологией В. Воскобовича, во многом совпадают.

Цель программы: Развитие логико-математических способностей у детей 5 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

Обучающие:

- 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.

Развивающие:

- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

Воспитательные:

- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности

Отличительной особенностью программы является то, что развивающей зоной является «Фиолетовый лес», который состоит из нескольких игровых областей. Каждой из них действуют свои герои и учат играть в игры Воскобовича. Всех героев связывает сказка, она «оживляет»

математические понятия», делая их интересными и доступными для детей.

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

Программа «Развивайка» предусматривает формирование свободной группы, где ребенок чувствует себя раскованно, где царит педагогика сотрудничества, сотворчества воспитанника и педагога.

В связи с реформированием образовательной системы встала проблема комплексного решения вопросов обучения, развития и воспитания ребенка. Развитие личности происходит не только в продуктивной деятельности, но и в организации разнообразной и интересной жизни коллектива, в свободном общении, в личной жизни растущего человека

В программе уделяется большое внимание развитию творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Основная задача – научить детей точно воспроизводить образцы, рационально использовать свое рабочее время и материал, знакомится с произведениями декоративно-прикладного искусства, ощутить красоту образцов мировой культуры. Уровень коммуникации педагогов и обучающихся на данном этапе – репродуктивный: **делай, как я.**

Программа «*Развивайка*» рассчитана на 1 год обучения и предназначена для детей 5-7 лет.

Занятия проводятся 1 раза в неделю – среда/четверг

Продолжительность занятий 25-30 минут при наличии сменной игровой деятельности, включения динамических пауз (3-5 минут).

Занятия включают теоретическую подготовку и практику. Большая часть занятий отводится на практическую работу детей.

Количество детей в группах: 10 человек;

Формы занятий: Беседа, занятие-игра, занятие-путешествие. и режим занятий.

Такая система обучения и воспитания вселяет в воспитанников на каждом этапе обучения ощущение чувства внутреннего удовлетворения и добиться определенных результатов.

Для эффективного процесса обучения и воспитания, стремления к самостоятельной практической деятельности детей в данной программе используются основные **формы обучения:**

Индивидуальная, групповая, фронтальная.

Типы занятия комбинированный, теоретический, практический. Беседы могут занимать 15-20 минут. Это должны быть рассказы, дискуссии самих детей.. Беседы должны иметь характер контрольного опроса. Для контрольного опроса можно применять «карточки – задания», ответы на которые должны быть краткими и понятными.

Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала и подкрепляется практическим освоением темы. По каждому блоку предполагаются познавательные и ролевые игры, конкурсы.

Постоянный поиск новых форм и методов организации учебного и воспитательного процессов позволяет делать работу с детьми разнообразной, эмоционально и информационно насыщенной.

Для реализации программы на занятиях используются следующие педагогические **методы обучения:**

- **Объяснительно-иллюстративный.** (рассказ; беседа; экскурсия, работа с литературой; просмотр фильмов; демонстрация опыта; и др.) основное назначение метода – организация усвоения информации обучаемым путем сообщения им учебного материала и объяснение его успешного восприятия. Объяснительно-иллюстративный метод – один из наиболее экономных способов передачи обучаемым обобщенного и систематизированного опыта человечества.
- **Репродуктивный** (практические упражнения и задания; алгоритмы; программирование). Основное назначение опыта – формирование навыков и умений использования и применения научных знаний. Суть метода состоит в повторении (многократном) способа деятельности по заданию педагога. Деятельность педагога заключается в разработке и сообщении образца, а деятельность воспитанника – в выполнении действий по образцу.
- **Частично-поисковый или эвристический** – (эвристическая беседа; случайный поиск, организующий понятия; контрольные вопросы и др.) Основное назначение метода – постепенная подготовка обучаемых к самостоятельной постановке и решению проблем.
- **Креативный (творческий)** – (творческое задание, творческий проект). Сущность метода – обеспечение организаций поисковой творческой деятельности обучаемых по решению новых для них проблем.

- **Игровой.** Используется при реализации программы в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета; в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением).

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

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

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-магематического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Для реализации содержания программы **создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса** - это организация развивающего центра «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями

усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

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

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

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

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

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

3. Сказочная «огранка»

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

4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головамол», разноцветных «паутинок» «Геоонта», 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 «Геоонте» — 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», «Геоонт», «Шнур-затейник», «Прозрачный

квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»),

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде **игровых ситуаций**, которые являются **организованной образовательной деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям 4—5 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

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

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается **подвижной** или **хороводной игрой**. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В

конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям **ИТоговый вопрос**, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Программа «Развивайка» разработана на основе программы Воскобовича «Сказки фиолетового леса» с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Первый этап освоения игр.

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

Второй этап освоения игр.

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

Третий этап освоения игр.

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

Предполагаемы результаты:

1 год обучения

Образовательный блок:

К концу года дети умеют:

- Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20.
 - 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.
 - Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.
 - Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.
 - Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно 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.

- Трансформирует геометрические фигуры.
- Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.
- 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.
- Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов

Развивающий блок

К концу года основным результатом станет:

- развитие высших психических функций (памяти, восприятия, мышления, речи, воображения, внимания);
- развитие познавательного интереса и инициативы, самостоятельности и независимости суждений и оценок;
- готовность в нестандартной ситуации к поиску наиболее адекватных путей решения;
- умение приводить доказательство, устанавливать зависимости, планировать свои действия, находить и исправлять свои ошибки, договариваться;
- аргументированно отстаивать свою точку зрения.

Планирование образовательной деятельности

Учебный план

Задачи:

- Введение детей в мир сказки фиолетового цвета.
- Развитие познавательных интересов через освоение приемов и способов анализа, сравнения и синтеза;
- Развитие моторики рук, соблюдение здорового образа жизни; осознанного соблюдения правильной рабочей позы (осанки) и других моментов здорового образа жизни;
- Формирование умения обращения с игровым материалом; применения его в практической деятельности;
- Накопление опыта исполнительской деятельности

№ п/п	Тема	Всего часов	Всего часов	
			теоретич	практич
1.	Игровая ситуация		1	1

	«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»			
2.	Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»			1
3.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»			1
4.	Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»			1
5.	Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»			1
6.	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»»			1
7.	Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»			1
8.	Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»			1
9.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»			1
10	Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»			1
11	Игровая ситуация «Как Лопушок ловил мух»			1
12	Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»			1
13	Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»			1
14	Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»			1
15	Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».			1
16	Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»			2
17	Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»			1
18	Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»			1
19	Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»			1
20	Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»			1

21	Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»			1
22	Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»			1
23	Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»			1
24	Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»			1
25	Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»			1
26	Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»			2
27	Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»			1
28	Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»			1
29	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»			1
30	Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»			1
31	Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»			1
32	Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний»			1
33	Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»			1
34	Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»			1
	Всего часов	36 час	34	2
	Летний период с 1-06. по 30.06.	4		
	Всего часов:	40		
	Общее количество часов:	40		

Учебно-тематический план

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза
- Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность
- 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 и договариваться между собой в процессе решения игровых задач

№ п/п	Содержание	Цели	
1	«Геокопт». Знакомство с игрой сказкой.	Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки(главы 3,7,9,10,11); познакомить с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников, назвать их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого(паутина треугольной формы, квадратной).	1
2	«Квадрат Воскобовича (двухцветный)». Конструирование геометрических фигур.	Развивать умение выкладывать многоугольники с объяснением; знакомство с понятием «пятиугольник» и складывание других пятиугольников из игрового квадрата. Превращение квадрата в конверт. Конверт «закрылся». На какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»?	2
3	«Кораблик брызг - брызг». Количественный счет.	Количество занятий 2. Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (7-10).	2

4	<p>«Чудо - соты». Сложение предметов из частей по образцу.</p>	<p>Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части.</p>	2
5	<p>«Прозрачный квадрат». Конструирование квадрата.</p>	<p>Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треуг., четырёхуг., прямоуго., трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра «кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом).</p>	1
6	<p>«Ларчик». Выкладывание на ковролине.</p>	<p>Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые». Придумать и выложить верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.</p>	1
7	<p>«Чудо - цветик». Выкладывание из головоломки.</p>	<p>Чтение сказочной истории, рассматривание чуда-цветика, сборка из лепестков точно такого. Знакомство с альбомом фигурок, выбрать понравившуюся, сложить, обвести карандашом и раскрасить. Выкладывание фигурок, придуманных детьми, составление рассказов.</p>	1
8	<p>«Прозрачная цифра». Конструирование цифры.</p>	<p>Продолжать учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой-схемой. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие; 2,4,7-зелёные; 3,9-красные; 6,8 – жёлтые.</p>	1

9	«Шнур - малыш». Знакомство с приемом закручивания вокруг.	. Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнура-затейника», сплести узоры из трёх шнуров, написать цифры по образцу; графический диктант под диктовку (один шаг вправо, один шаг вниз и т.д.)	1
10	«Математические корзинки - 5». Количественный и порядковый счет.	Знакомство детей с героями Цифроцирка, с игрой. Продолжать обучать количественному и порядковому счёту, закрепить состав чисел первого десятка, Понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».	1
11	«Кораблик брызг - брызг». Определение пространственных отношений.	Определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (7-10).	1
12	«Ларчик». Чтение карточек - схем.	Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Лев, Пони, Павлин, Лань», «Помоги Мишику»)..	1
13	«Волшебная восьмерка». Прямой и обратный счет.	Закреплять умение считать в пределах 10; продолжать знакомить с изображением цифр; закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».	1
14	«Чудо - крестики». Восприятие цвета, формы, величины.	Выкладывание из деталей головоломки многоугольников, затем самолётов, бабочек и др.; Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ).	1
15	«Четырехцветный квадрат». Сложение многоугольников по схемам.	Конструирование детьми многоугольников, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного	1

		квадрата объёмных фигур по схеме сложения, придумать свои фигуры, сложить и назвать их.	
16	«Ларчик». Ориентировка в пространстве.	Закрепить состав числа в пределах десяти, развивать воображение, дать понятие части и целого.	1
17	«Шнур - затейник». Вышивание шнуром слов.	Продолжаем работать по схемам «шнура-затейника»: Разгадывание загадок Филимона Коттерфильда: можно ли превратить кота в кита, волшебника в цветок (маг-мак) или быка в собаку (бык-дог) и т.п.; написание букв, цифр, слов по образцу или по собственному замыслу. Продолжать выполнять графические диктанты под диктовку взрослого.	1
18	«Счетовозик». Сравнение чисел первого десятка.	. Закрепить счёт в пределах десяти, учить считать до двадцати; познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел; учить решать примеры на сложение и вычитание, записывая их при помощи шнура.	1
19	«Геоконт». Конструирование предметных фигур по образцу.	Продолжаем выполнять задания Паука Юка. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков).	1
20	«Ларчик». Закрепление формы.	Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие внимания); игра «Кого не хватает?» (развитие памяти); игра «Кто Следующий?» (развитие логического мышления); игра «Фантастическое животное» (развитие воображения)	1

21	<p>«Чудо - крестики». Конструирование предметных форм.</p>	<p>Дети складывают из деталей головоломки каждый свою фигуру, рассказывают о ней, затем объединяют их в одну сюжетную картину и придумывают рассказ.</p>	1
22	<p>«Прозрачный квадрат». Складывание квадрата из треугольников.</p>	<p>Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима</p>	1
23	<p>«Кораблик брызг - брызг». Знакомство с понятиями: вертикаль, диагональ, горизонталь.</p>	<p>Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да –Нет»(дети учатся задавать вопросы, развивается речь).</p>	1
24	<p>«Чудо - цветик». Определение на ощупь предметов.</p>	<p>Закрепить понятие целого и части: возьми в руки один лепесток Чудо-цветика. Сколько частей Цветика у тебя в руках?(одна из десяти, то есть одна десятая и т. д.). Сколько десятых долей составляют Двухглазку, Трёхглазку и т. д.</p>	1
25	<p>«Прозрачная цифра». Определение количества недостающих полосок.</p>	<p>Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. Ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима.</p>	1
26	<p>«Квадрат Воскобовича». Самостоятельное рассказывание сказки.</p>	<p>Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструируют из игрового квадрата многоугольники. Дети складывают предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы.</p>	1

27	«Чудо - соты». Придумывание детьми разных фигур.	. Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.	1
28	«Счетовозик». Количественный и порядковый счет .	Закрепить образование чисел второго десятка, сравнение их; решение примеров в пределах двадцати; развитие мелкой моторики рук	1
29	«Геокоонт». Строение паутинок.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геокоонте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геокоонте».	1
30	«Логоформочки». Классификация логоформочек.	Игры с двумя и тремя логоформами. Дети располагают логоформочки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого.(классификация логоформочек – «вершки-корешки»	1
31	«Прозрачный квадрат». Создание из пластинок сюжетной картинки.	. Дети придумывают продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс».	1
32	«Геокоонт» Придумывание сказки.	Строение паутины. Перенос ее на бумагу дорисовываем и какой – либо персонаж и придумываем сказку.	1
	Всего:		36

Содержание программы:

- ✓ **1.« Геокоонт» (конст.)**
- ✓ **Методы обучения:**
 - Словесный: показ, указания.
 - Наглядный: готовые образцы, схемы, резинки.
 - Практический: упражнения, выполнение по схеме, работа со схемой.
- ✓ **2. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).**
- ✓ **Методы обучения:**
 - Словесный: показ, указания.
 - Наглядный: готовые образцы, квадраты Воскобовича

→ Практический: упражнения, выполнение по схеме, работа со схемой геометрических фигур.

3. «Кораблик брызг-брызг».

✓ *Методы обучения:*

→ Словесный: беседа, указания.

→ Наглядный: кораблики с мачтами, условные мерки.

→ Практический: упражнения, выполнение по схеме, работа со счетом мачт.

✓ 4. «Чудо - соты».

✓ *Методы обучения:*

→ Словесный: показ, указания, конструирование.

→ Наглядный: образцы предметов, «Чудо-соты», детали с определенными признаками.

→ Практический: упражнения, выполнение по схеме, прием сложения предметов из частей по образцу

5. «Прозрачный квадрат».

✓ *Методы обучения:*

→ Словесный: показ, указания.

→ Наглядный: готовые образцы, прозрачные геометрические фигуры

→ Практический: упражнения, сортировка пластин по группам: треугольники, четырехугольники, многоугольники; конструирование квадратов из одинаковых и из разных фигур.

6. «Ларчик».

✓ *Методы обучения:*

→ Словесный: показ, указания.

→ Наглядный: ковролин мини Ларчик, цветные веревочки

→ Практический: выкладывание на ковролине веревочками фигур выполнение по схеме. Игра «Забавные цифры» (дети считают на карточках предметы и обозначают цифрой

7. «Чудо-цветик».

✓ *Методы обучения:*

→ Словесный: показ, знакомство с игрой, конструирование.

→ Наглядный: образцы предметов, «Чудо-цветик», детали с определенными признаками.

→ Практический: складывание из лепестков, называние частей чудо-цветика, выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома.

8. «Прозрачная цифра».

✓ *Методы обучения:*

→ Словесный: показ, знакомство с игрой, конструирование.

→ Наглядный: образцы предметов, «Чудо-соты», детали с определенными признаками.

→ Практический: сортировка пластин по цвету, конструирование цифр разноцветных и одноцветных

✓ **9. «Шнур-малыш».**

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, чтение сказочной истории, знакомство с игрой.
- Наглядный: схема «Шнур -Малыш» плетение из двух шнуров
- Практический: упражнения, прием отгибания шнуром «кнопки», закручивание вокруг «кнопки» и сквозь «кнопки»

10. «Математические корзинки-5».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, больше-меньше.
- Наглядный: образцы предметов, герои Цифроцирка, цифры.
- Практический: упражнения, знакомство с составом чисел первого десятка, количественный и порядковый счет.

11. «Кораблик «брызг-брызг».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, конструирование.
- Наглядный: кораблик «Брызг-брызг», мачты.
- Практический: упражнения, определение высоты мачт, соотнесение цифр и количества, определение пространственных отношений.

12. «Ларчик».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, конструирование.
- Наглядный: ковролин мини Ларчик, игры «Цепочка», «Раздели фигуры», детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, заклепление цвета, формы, размера.

13. «Волшебная восьмёрка».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, конструирование.
- Наглядный: игра «Волшебная восьмерка»
- Практический: упражнения, счет 1-10, конструирование цифр из деталей.

14. «Чудо - крестики».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, цвет, формы, величина.
- Наглядный: схемы, «Чудо-крестики», «Волшебный мешочек»
- Практический: разгадывание загадок от Краб Крабыча, сладывание не цветной полянки

15. «Четырёхцветный квадрат».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, конструирование.
- Наглядный: образцы предметов, «Квадраты Воскобовича, детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, прием сложения предметов из частей по образцу

Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных. Сложение фигур, в которых нет красного (зелёного, синего) цвета. Складывание плоскостных фигур по сказке.

16. «Ларчик».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, конструирование.
- Наглядный: образцы предметов, Ларчик ковровин, детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, закрепление ориентировки в пространстве, цвета, счет.

17. «Шнур-затейник».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Шнура-затейника», детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, прокладывание «стежек-дорожек», плетение узоров из двух-трех шнурков, вышивание букв, отгадывание загадок.

18. «Счетовозик».

✓ *Методы обучения:*

- Словесный: показ, указания, диалог.
- Наглядный: игра «Счетовозик», шнурки
- Практический: Закрепление счёта в пределах десяти, сравнение чисел первого десятка, знакомство со знаками «больше - меньше», «равно - неравно»; развивать речь.

19. «Геоконт».

- Словесный: сказочная история от паука Юка
- Наглядный: схемы, игра «Геоконт», резинки
- Практический: выкладывание на «Геоконте» прямоугольника и деление его на четыре части, конструирование различных фигур по образцу и заданной теме.

20. «Ларчик».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: детали разных размеров, форм, цвета.
- Практический: игра «Кто спрятался?» (на закрепление цвета), «Кто остался?» (на закрепление формы), «Какой по порядку?» (порядковый счет), «Какой длины Фифа?» (размер)

21. «Чудо - крестики».

- Словесный: показ, сказочная история

- Наглядный: схемы «Чудо-крестики», детали головоломки, пчелка Жужа.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, конструирование

22. «Прозрачный квадрат».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Прозрачный квадрат», пластинки разноцветные.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, складывание цветного квадрата из маленьких геометрических фигур, конструирование фигур по памяти в процессе чтения сказки.

23. «Кораблик «брызг-брызг».

- Словесный: показ, понятия вертикаль, горизонталь, диагональ, сказочная история
- Наглядный: игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».
- Практический: упражнения, сортировка флажков по цвету

24. «Чудо-цветик».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Чудо-цветик», детали-лепестки.
- Практический: упражнения, определение на ощупь деталей головоломки, выкладывание цветка из 1,2,3,4-х лепестков (закрепление состава числа).

25. «Прозрачная цифра».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Шнура-затейника», детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, определение количества недостающих полосок и достраивание незаконченных цифр, складывание из пластинок различных объектов и и название их.

26. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Квадрата Воскобовича».
- Практический: упражнения, рассказывание сказки детьми, конструирование по схемам.

27. «Чудо - соты».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Чудо-соты», детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, придумывание детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., составление описательного рассказа

28. «Счетовозик».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: кораблик «Счетовозик», цифры.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, прокладывание шнурков, закрепление счета

29. «Геоконт».

- Словесный: показ паутинки необычной формы, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Геоконт», игровизор, резинки.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме и на память, рисование маркером на «Геовизоре».

31.«Прозрачный квадрат».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Прозрачный квадрат», пластинки.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, сложение из пластинок любой сюжетной картинке, рисование картинке на бумаге и придумывание рассказа по картинке.

32.«Геоконт».

- Словесный: показ, указания, сказочная история
- Наглядный: схемы «Геоконт», детали с определенными признаками.
- Практический: упражнения, выполнение по схеме, строение паутинки, перенос её на бумагу, придумывание сказки.

Критерии и показатели результатов программы:

Образовательный:

- Качество усвоения;
- Уровень овладения деятельностью;

Социологический:

- Умение строить отношения в коллективе;
- Уровень развития коллектива

Индивидуально-личностные:

- Широта и устойчивость интересов;
- Общекультурный кругозор;
- уровень мышления, воли, эмоциональной сферы;
- степень контактности, отзывчивости, соучастия, умения сопереживать, принимать и понимать других, степень реализации индивидуальных возможностей, терпимость и лояльность.

Воспитанности:

- сформированность качеств;

Психологического комфорта:

- степень оптимизма, защищенности, уверенности;
- эмоциональное состояние;

- межличностные отношения;
- социальное благополучие.

Условия реализации программы

Методическое обеспечение:

- Набор нормативно-правовых актов;
- Наличие утвержденной программы;
- Наглядно-дидактический материал. схемы, рисунки, таблицы, карточки, альбомы и т.д.
- Методические разработки по блокам программы;
- Подборка информационной и справочной литературы;
- Подбор дидактических игр;
- Диагностический инструментарий.

Материально-техническое обеспечение:

- Группа (соответствующая санитарно-гигиеническим нормам)
- Учебное оборудование (детские парты)
- Ковролин «Фиолетовый лес»
- Мини-ковролин «Ларчик»
- Герои сказочного леса
- Развивающие игры В. Воскобовича
- Модели геометрических фигур
- Раздаточный материал из фетра
- Раздаточный материал (цифры)
- Цветная бумага
- Цветные веревочки
- Цифровой цирк
- Фломастеры
- Геовизор
- Сюжетные картинки с изображением частей суток и времён года.
- Предметные картинки

Организационное обеспечение:

- Необходимый контингент детей
- Соответствующее требованиям расписание
- Связь с родителями

Список литературы

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

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

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575885

Владелец Тогузова Ирина Владимировна

Действителен с 05.03.2022 по 05.03.2023