

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 9 «Черепашка»

ПРИНЯТО
На педагогическом Совете
Протокол № 2 от 26.09.2024

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ ДС № 9
«Черепашка»
Приказ № 187 от 27.09.2024 г



Документ подписан
электронной подписью

Сертификат 172C1B347C0A65FB18EC442B03C2DBCD
Владелец Чернакова Светлана Дмитриевна
Действителен с 09.04.2024 по 03.07.2025

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Сказки фиолетового леса»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень: стартовый

Возраст детей: 4-5 лет

Срок реализации: октябрь 2024 год - май 2025 год

Автор-составитель
Раздобыдина Е.Н.
воспитатель



г. Радужный, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования.	3
1.1. Пояснительная записка.	3
1.2. Цель и задачи программы.	4
1.3. Принципы реализации программы.	4
1.4. Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича	5
1.5. Содержание программы.	5
1.6. Планируемые результаты.	22
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий .	22
2.1. Формы аттестации и оценочные материалы..	22
2.2. Условия реализации программы.	23
2.3. Методические материалы.	23
3.Список литературы.	25

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования.

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная программа «Сказки фиолетового леса» по интеллектуально-творческому развитию для детей дошкольного возраста от 4 до 5 лет муниципального автономного дошкольного учреждения детский сад № 9 «Черепашка» (далее Программа) составлена с учетом Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и Науки России ФГАУ ФИРО, Москва 2015г.

Программа учитывает требования Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, направлена на познавательно-творческое развитие дошкольников в игровой деятельности, через развивающие игры В.В. Воскобовича.

Дошкольное детство - период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Самым сенситивным периодом для развития способностей является раннее детство и дошкольный возраст. Для ребенка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. У него развита интуиция, яркость, конкретность представляемых образов и легкость манипулирования ими. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная

Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

Данная программа опирается на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г. и Воскобовича В. В., содержанием которой, является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Технология «Развивающих игр В. В. Воскобовича» в первую очередь направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка - дошкольника.

Развивающие игры Воскобовича – это:

- игры на развитие сенсорных способностей: («Геофон»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки» и др.)
- игры на внимание: («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра» и др.)
- игры на развитие логического мышления: («Геокоонт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка» и др.)
- игры на развитие творческого мышления: («Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)», «Чудо-крестики», «Чудо-соты»,)
- игры на развитие речи: («Шнур-затейник», «Геокоонт», «Лабиринты букв», «Прозрачный квадрат»)
- игры на развитие воображения: («Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат» и др.)

Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Сегодня, можно твердо сказать, что технологии В. Воскобовича соответствует принципу «развивающего обучения», а её внедрение позволит выстроить процесс образования и воспитания на адекватных возрасту дошкольников видах деятельности - игровой, познавательной исследовательской, и позволит обеспечить преемственность со школой в части содержания, форм и методов реализации.

Новизна Программы заключается в том, что используя развивающие игры Воскобовича В. В. в педагогическом процессе, педагоги переходят от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития.

Целью его игр является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей. Его игры - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление.

1.2. Цели и задачи Программы

Цель: развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных и математических способностей через развивающие игры.

Задачи:

- ✓ развивать у ребёнка познавательный интерес, желания и потребности узнать новое;
- ✓ развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- ✓ формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий;
- ✓ формировать представление о математических понятиях: углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, цвете, пространстве и времени.
- ✓ развивать воображение, креативность мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения), элементы логического мышления;
- ✓ формировать базисные представления об окружающем мире, математические, речевые умения;
- ✓ воспитывать навыки согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

1.3. Принципы реализации

Программа основывается на следующих принципах:

- Принцип психологической комфортности.
- Принцип подбора и сочетания различных видов деятельности.
- Принцип доступности.
- Принцип постепенности.
- Принцип учёта индивидуальных особенностей детей.
- Принцип деятельности (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми).
- Принцип творчества - приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

- Принцип эмоционального стимулирования (похвала, опора на положительные качества ребёнка).
- Взаимодействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- Принцип соответствия развивающей среды особенностям саморазвития и развития дошкольника.

1.4. Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича

- многофункциональность игр (одна игра решает несколько образовательных задач);
- вариативность игровых заданий и упражнений (игровые задания можно корректировать, придумывать свои);
- сказочностью методик;
- широкий возрастной диапазон (в одну и ту же игру могут играть дети и трех, и семи лет);
- творческий потенциал каждой игры;
- развивающий эффект.

1.5. Содержание программы

Программа разработана для детей дошкольного возраста от 4 до 5 лет и рассчитана на 1 год обучения.

Состав группы до 10 человек. Формирование группы происходит по желанию воспитанников и родителей (законных представителей), является стабильным.

Настоящая программа описывает курс развития интеллектуально – творческих способностей детей среднего дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги. Обучение по Программе проводится очно и в соответствии с учебным планом.

Занятия проводятся фронтально (в группе до 10 детей), 2 раза в неделю. Длительность занятий зависит от возраста детей: дети 4-5 лет – 20 минут.

Возрастная группа	Количество часов в неделю	Количество часов в год	Продолжительность занятий
Дети дошкольного возраста от 4 до 5 лет	2	64	20 минут

Формы занятий: беседы, лекции, обучающие игры, защита проектов

В основу учебного плана Программы положено модульное планирование, которое представлено 3 модулями:

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Продолжение знакомства с героями фиолетового леса	2	2	0	Входная диагностика, (беседа, наблюдение)
2.	«Сенсорное развитие» Продолжать	28	14	14	Беседа, наблюдение, обучающие

	формировать элементарные представления о величине, цвете, форме. Развивать представления о геометрических фигурах.				игры.
	«Развитие элементарных логико-математических представлений» ориентировке в пространстве; количество и счет, конструирование предметов с опорой на схему и без нее.	32	14	14	Промежуточная диагностика (беседа, наблюдение),
3.	Самостоятельные игры детей с использованием героев фиолетового леса	2	0	2	Итоговая диагностика (защита проектов), беседа, наблюдение, практическое задание.
Итого:					64

Возрастные особенности детей от 4 до 5 лет

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 становится 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. Развиваются самостоятельность, инициативность, умение создавать выразительный образ. В изображении предметного мира ребенок передает как общие, типичные, так и характерные, индивидуальные признаки предметов или живых объектов.

Дети могут рисовать основные геометрические фигуры, вырезать ножницами, наклеивать изображения на бумагу.

Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку – величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина.

Начинает складываться произвольное внимание.

Начинает развиваться образное мышление. Дошкольники могут строить по схеме, решать лабиринтные задачи.

Увеличивается устойчивость внимания. Ребёнку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15 – 20 минут. Он способен удерживать в памяти при выполнении каких-либо действий несложное условие.

Речь становится предметом активности детей. Речь детей при взаимодействии друг с другом носит ситуативный характер, а при общении с взрослыми становится вне ситуативной.

В общении ребёнка и взрослого ведущим становится познавательный мотив.

Психологические особенности детей 4-5 лет

Показатели	Нормативы
Ведущая потребность	Потребность в общении, познавательная активность
Ведущая функция	Наглядно-образное мышление
Игровая деятельность	Коллективная со сверстниками, ролевой диалог, игровая ситуация
Отношения с взрослыми	Внеситуативно-деловое: взрослый – источник информации
Отношения со сверстниками	Ситуативно-деловое: сверстник интересен как партнер по сюжетной игре
Эмоции	Более ровные старается контролировать, проявляются элементы эмоциональной отзывчивости.
Способ познания	Вопросы, рассказы взрослого, экспериментирование.
Объект познания	Предметы и явления непосредственно не воспринимаемые
Восприятие	Восприятие сенсорных эталонов, свойств предметов.
Внимание	Внимание зависит от интереса ребенка, развиваются устойчивость и возможность произвольного переключения. Удерживает внимание 10-15 мин Объем внимания 4-5 предметов
Память	Кратковременная, эпизодическое запоминание зависит от вида деятельности. Объем памяти 4-5 предмета из 5, 2-3 действия.
Мышление	Наглядно-образное
Воображение	Репродуктивное, появление творческого воображения
Условия успешности	Кругозор взрослого и хорошо развитая речь
Новообразование возраста	Контролирующая функция речи: речь способствует организации собственной деятельности. Развитие способности выстраивать элементарные умозаключения.

Очевидно, что развитие ребенка необходимо начинать с раннего возраста. Дошкольный период является сензитивным для развития многих психических процессов. В настоящее время основным направлением педагогической деятельности стало обучение детей самостоятельному получению информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через организованное коллективное рассуждение, и через игры. На смену

традиционным методам обучения и воспитания приходят новые, направленные на пробуждение у ребенка способности к познанию.

Становление познавательных процессов, и в том числе воображения, не происходит самостоятельно, то есть произвольно. Отечественные психологи А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин доказывают, что психические процессы необходимо развивать во время деятельности, а ведущим видом творческой активности для дошкольников является игра. Существует большое количество игр, способствующих развитию воображения и познавательных способностей детей дошкольного возраста. Важно подбирать те технологии и методики, которые помогают не только решить данную задачу, но и заинтересовать как педагога, так и детей. Данная задача полностью реализуется посредством технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

. Формы организации воспитательно-образовательного процесса

Форма проведения занятия.

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
- ✓ Каждый модуль состоит из тем, расположенных по сложности изучаемого материала с увеличением доли практических занятий. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическая часть планируется с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей, а также потребностей воспитанников. Изучение материала программы, направлено в основном на практическое решение поставленных задач, поэтому предваряется небольшим объемом теоретических знаний. Практическая часть занятий состоит из двух видов деятельности:

Каждый модуль состоит из тем, расположенных по сложности изучаемого материала с увеличением доли практических занятий. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическая часть планируется с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей, а также потребностей воспитанников. Изучение материала программы, направлено в основном на практическое решение поставленных задач, поэтому предваряется небольшим объемом теоретических знаний. Практическая часть занятий состоит из двух видов деятельности:

Содержание учебного плана работы с детьми от 4 до 5 лет

1-2.«Знакомство».

Теория: Продолжить знакомство с детьми. Создать благоприятную атмосферу на занятии.

3. «Красная история. Домик для гномика Кохле». Квадрат Воскобовича 2-х цветный. «Чудо-крестики 1».

Теория: Закрепить знания детей о красном цвете. Просмотр красной истории. Знакомство с гномом Кохле. Учить работать с головоломкой «Чудо-крестики 1». Познакомить детей с историей «превращениями» Квадрата.

Практика: Работа на панно «Фиолетовый лес» (красный цвет). Закрепить умение составлять из квадрата Воскобовича «домик». Учить работать по плану «кораблик».

4. «Оранжевая история. Домик для Охле». Квадрат Воскобовича 2-х цветный. Фонарики. Шнур-малыш.

Теория: Закрепить знания детей об оранжевом цвете. Знакомство с гномом Охле. Закрепить названия геометрических фигур. Познакомить детей с шнуром-малышом. Продолжать знакомить детей с историей «превращения» Квадрата.

Практика: работа на панно «Фиолетовый лес» (оранжевый цвет). Закрепить умение составлять из квадрата Воскобовича «домик», «конфету». Учить работать со шнуром – малышом. Развивать слуховое внимание, мелкую моторику.

5.«В гостях у гномиков Кохле и Охле». Квадрат Воскобовича 2-х цветный. Шнур-малыш.

Теория: Закрепить знания детей о красном и оранжевом цвете. Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата. Продолжать знакомить с Шнуром-малышом.

Практика: Закрепить умение составлять из квадрата Воскобовича «домик», «конфету», «летучую мышь». Учить «вышивать» с помощью шнура дорожку для гусеницы Фифы.

6. Кораблик Плюх – Плюх» Квадрат Воскобовича.

Теория: Совершенствование интеллекта, развитие математических представлений. Познакомить детей с развивающей игрой «кораблик Плюх-плюх». Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата. Развивать мышление, внимание, память.

Практика: Закрепить умение составлять из квадрата Воскобовича. « домик», «конфету», «летучую мышь», «конверт». Проигрывание игры: «Готовим кораблик к отплытию».

7. «Желтая история. Знакомство с гномом Желе. Шнур-малыш (прямая и извилистая дорожка). «Чудо-крестики 1».

Теория: Закрепить знания детей о желтом цвете. Знакомство с гномом Желе. Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата. Продолжать знакомить с Шнуром-малышом. Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата. Продолжать знакомить с Шнуром-малышом Развивать мышление, воображение, речь.

Практика: Работа на панно «Фиолетовый лес» (желтый цвет). Учить «вышивать» с помощью шнура прямую и извилистую дорожку. Учить детей работать по плану головоломки «Чудо-крестики 1». («качели, ракета»).

8. «Зеленая история. Знакомство с гномом Зеле». Знакомство с игрой «Черепашки ларчик».

Теория: Закрепить знания детей о зеленом цвете. Знакомство с гномом Зеле. Познакомить детей с новой игрой «Черепашки». Развивать память, мышление, внимание, мелкую моторику.

Практика: Работа с панно «Фиолетовый лес» (зеленый цвет). Учить работать по плану (замок, скамейка) закрепить цвет и размер черепашек.

9. В гостях у гномиков. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Фонарики».

Теория: Закрепить знания детей о красном, оранжевом, желтом и зеленом цвете. Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата. Познакомить с новым пособием «Фонарики».

Практика: Учить складывать фигуру «семафор» за счет перемещения частей в пространстве. Закрепить названия геометрических фигур, используя пособие «Фонарики» (по типу игры «Определи наощупь»).

10. Путешествие по Фиолетовому лесу. Знакомство с цифроцирком. «Чудо-крестики 1»

Теория: Совершенствование интеллекта, развитие математических представлений, знакомство с Цифрятами. Продолжать знакомство с цифрами от 1 до 5

Практика: Работа на Каврографе с Цифрятами и цифрами от 1 до 5. Составление «ракеты» и «поляны с грибами» из фигур-головоломок «Чудо-крестики 1» по простому алгоритму.

11. Цифроцирк «Чудесный мешочек» Шнур-малыш.

Теория: Закрепление цифр от 1 до 5. Продолжать учить работать с пособием «Фонарики». Продолжать учить работать с пособием Шнур –малыш.

Практика: Работа на Каврографе с Цифрятами и цифрами от 1 до 5. Узнавать на ощупь геометрические фигуры из пособия «Фонарики». Учить «вышивать» дорожки и домик для гусеницы Фифы.

12. «Голубая история. Домик для гномика Геле» «Чудо-крестики1» «Чудо-соты»

Теория: Закрепить знания детей о голубом цвете. Знакомство с гномом Геле. Продолжать учить работать с головоломкой «Чудо-крестики 1». Познакомить с новой игрой «Чудо-соты». Формировать умение правильно располагать детали в соте. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Воспитывать инициативность и самостоятельность.

Практика: Работа на панно «Фиолетовый лес» (голубой цвет). Работа с головоломкой «Чудо-крестики 1» - выкладывание на плане фигуры «повар». Работа с новой игрой «Чудо-соты» - выкладывание на плане фигуры «человечек».

13. «Синяя история. Домик для гномика Селе». Знакомство с паучком Юком и Чудесной поляной золотых плодов. Загадки –добавлялки.

Теория: Закрепить знания детей о синем цвете. Познакомить с гномом Селе. Познакомить детей с паучком Юком и новой игрой «Геоконт». Рассказать историю, которая произошла на Чудесной поляне золотых плодов. Развивать мышление, зрительное внимание, фонематическое восприятие. Воспитывать усидчивость.

Практика: Работа на панно «Фиолетовый лес» (синий цвет). Рассматривание пособия «Геоконт». Работа с пособием «Геоконт» - работа с «паутинкой» (натянуть паутинку на три гвоздика и получить треугольник)

14. «Чудо-крестики 1» Квадрат Воскобовича (двухцветный) «Лепестки»

Теория: Продолжать учить детей работать с головоломкой «Чудо-крестики 1» по плану. . Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата за счет перемещения частей в пространстве. Знакомство с новым пособием «Лепестки».

Практика: Продолжать учить детей работать по плану («грузовик!») Работа с квадратом Воскобовича - складывание фигуры «мышка» за счет перемещения частей в пространстве. Поиск фигур по цвету (красный, зеленый, синий, желтый, голубой, оранжевый), конструирование силуэта «цветок» из четырех и шести частей.

15. «Математические корзинки» «Чудо-соты» Шнур-малыш.

Теория: Закрепление цифр от 1 до 5. Познакомить детей с новым пособием «Математические корзинки» -объяснить детям как соотносить количество предметов с числом и цифрой. Продолжать учить работать с пособием «Чудо-соты». Продолжать учить работать со шнуром-малышом.

Практика: Закрепить с детьми цифры от 1 до 5. Работа с пособием «Математические корзинки» - соотносить количество предметов (грибов) с числом и цифрой. Работа с пособием «Чудо-соты» - собирать несложную фигурку (автомобиль) ориентироваться на цвет деталей. Учить детей с помощью шнура «рисовать» геометрические фигуры».

16. «Цифроцирк» «Геоконт» (квадрат, прямоугольник). «Фонарики».

Теория: Закрепление цифр от 1 до 5. - объяснить детям как работать с «Цифрятами» на Каврографе. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

Практика: Работа на Каврографе с героями Цифроцирка - знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; Усвоение счёта и отсчёта в пределах пяти. Работа с пособием «Геоконт» - работа с «паутинкой» (натянуть паутинку на четыре гвоздика и получить квадрат, прямоугольник) Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

17.Чудо-крестики 1» «Фонарики» Знакомство с новой игрой «Кораблик «Брызг-брызг»»

Теория: Работа с пособием «Чудо-крестики 1» - объяснить детям, что они могут самостоятельно выбрать различные картинки, которые могут выложить при помощи схемы. Закрепить с детьми названия геометрических фигур различных по цвету и размеру. Рассказать детям, как работать с новой игрой «Кораблик «Брызг-брызг», вспомнить имена

персонажей для игры. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

Практика: работа с пособием «Чудо-крестики 1» - самостоятельная работа детей по выкладыванию различных картинок с опорой на схемы. Работа с пособием «Фонарики» - различать по размеру и называть геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник) на ощупь. Работа с игрой «Кораблик Брызг-брызг» - Определение высоты мачт, сортировка по цвету флажков, тренировка мелкой моторики, координации «глаз-рука». Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

18. «Фиолетовая история. Знакомство с гномиком Фи» Д/и «Кого не стало» (с гномами) Волшебный квадрат (двухцветный квадрат Воскобовича) «Чудо-соты»

Теория: Закрепить знания детей о фиолетовом цвете – просмотр фиолетовой истории. Познакомить с гномом Фи. Выучить считалку про цвета радуги. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

Практика: Работа на панно «Фиолетовый лес» - закрепить при помощи считалки цвета радуги. Д/и «Кого не стало» (с гномами. Работа с Квадратом Воскобовича – продолжать формировать умение конструировать плоскостные фигуры (ежика) - складывание фигуры за счет перемещения частей в пространстве. Работа с пособием «Чудо-соты» - придумывать фигуры с опорой на схему.

19. «Геокопт» «Математические корзинки» Д/и «Бывает – не бывает» «Фонарики»

Теория: Продолжать знакомить детей с историями, происходящими с Гео и его друзьями. Закрепление цифр от 1 до 5. Продолжать знакомить детей с новым пособием «Математические корзинки» - объяснить детям как соотносить количество предметов с числом и цифрой.

Практика: Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму. (Геокопт – флажок). Работа с пособием «Математические корзинки» - соотносить количество предметов (грибов) с числом и цифрой. Работа с пособием «Фонарики» - поиск фигур по цвету, размеру и форме. Д/и «Бывает – не бывает»

20. «Цифроцирк» «Математические корзиночки» «Чудо-крестики1»

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Развитие внимания, произвольной памяти, воображения, речи. Развитие конструктивных способностей детей, мелкой моторики рук. Учить работать с малыми схемами.

Практика: Работа на Каврографе - Знакомство с числом и цифрой шесть. Работа с пособием «Математические корзинки» - усвоение счёта и отсчёта в пределах шести. Работа с пособием «Чудо-крестики 1» - (малые схемы)- «дятел», «грибы».

21. «Цифроцирк» «Фонарики» «Лепестки»

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Развитие внимания, произвольной памяти, воображения, речи. Развитие конструктивных способностей детей, мелкой моторики рук. Учить работать с малыми схемами.

Практика: Работа на Каврографе – продолжать знакомить с числом и цифрой шесть. Работа с пособием «Фонарики» - различение геометрических фигур: «круг», «квадрат», «треугольник» «прямоугольник» и «овал». Работа с пособием «Лепестки» - Закрепление основных цветов и оттеночных цветов.

22. Кораблик «Брызг-брызг» «Черепашки»

Теория: продолжать рассказывать детям, как работать с игрой «Кораблик «Брызг-брызг», вспомнить имена персонажей для игры. Познакомить с новым пособием «Черепашки», его деталями и принципом работы. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления.

Практика: Работа с игрой «Кораблик Брызг – брызг» - определение высоты, сортировка по цвету, тренировка мелкой моторики, координации «глаз-рука». Работа с пособием «Черепашки» - Поиск фигур по цвету и размеру, группировка и составление горизонтального ряда по размеру, сравнение по цвету и количеству.

23. «Геокопт» «Чудо-крестики 1».

Теория: Продолжать знакомить детей с историями, происходящими с Гео и его друзьями. Продолжать учить работать с малыми схемами. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.

Практика: Работа с пособием «Геокопт» - превращение паутинки в «колокольчик». Работа с пособием «Чудо-крестики 1» - Формировать умение складывать силуэты по схеме – образцу.

24. «Елочка ларчик» (эталонные конструкторы) «Шнур-малыш».

Теория: Познакомить детей с эталонным конструктором «Елочка ларчик», его деталями, как они называются. Продолжать учить работать со шнуром-малышом.

Практика: Работа с эталонным конструктором «Елочка ларчик» на панно «Фиолетовый лес» - развивать представление о сенсорных свойствах и качествах (цвет, форма, величина). Украшение новогодней елочки. Работа со шнуром-малышом - Продолжать у детей с помощью шнура «рисовать» геометрические фигуры

25. Новый год в Фиолетовом лесу. Математические корзинки. П/и «Снежки», «Паровозик чух-чух».

Теория: Создать веселую новогоднюю атмосферу. Вспомнить вместе с детьми имена героев Фиолетового леса.

Практика: Работа с пособием: «Математические корзинки» - Закрепление счета и отсчета в пределах 6. . П/и «Снежки», «Паровозик чух-чух».

26. Переполюх в Фиолетовом лесу.(исчезновение гномиков) Геокопт (кораблик) «Чудо-крестики 1» (носорог).

Теория: Продолжать знакомить детей с историями, происходящими с Гео и его друзьями. Продолжать учить работать с малыми схемами Развивать у детей желание приходить в трудных ситуациях на выручку своим друзьям (гномам). Развивать внимание, сенсорные способности.

Практика: работа с пособием Геокопт- превращение паутинки в «кораблик». Работа с пособием «Чудо-крестики 1» - «носорог». Формировать умение складывать силуэты по схеме – образцу. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов

27. «Знакомство с новой игрой «Чудо-крестики 2» Математические корзинки»

Теория: : Познакомить детей с новым пособием «Чудо-крестика 2» Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей, развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

Практика Работа с пособием «Чудо-крестики 2» (бабочка), отсчитывать необходимое количество предметов, различать и называть геометрические фигуры; работа с пособием «Математические корзинки» - игра «Цифрята набрали грибов». развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

28. «Чудо-крестики 2» «Игровизор» (лабиринты цифр)

Теория: Продолжать учить работать с малыми схемами. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму, соотносить цифру с количеством предметов. Развивать внимание, память

Практика: работа с пособием «Чудо-крестики 2». Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (бабочка, дерево), Отсчитывать необходимое количество предметов, Различать и называть геометрические фигуры. Работа с пособием «Игровизор» - соотносить цифру с количеством предметов.

29. «Фонарики» Коврограф Ларчик Квадрат Воскобовича.

Теория: : Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Развитие внимания, произвольной памяти, воображения, речи. Развивать умение выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата за счет перемещения частей в пространстве.

Практика: Работа на Каврографе – продолжать знакомить с числом и цифрой 7.. Работа с Квадратом Воскобовича – продолжать формировать умение конструировать плоскостные фигуры Складывание фигур «рыбка», «лодочка» за счет перемещения частей в

пространстве. Развитие конструктивных способностей детей. Продолжать учить детей ориентировке в пространстве.

30. Возвращение гномов в Фиолетовый лес. «Чудо-крестики 2» П/и «Ровным кругом», «Ручеек», «Кричалки, шепталки, молчалки».

Теория: Вызвать у детей чувство радости от встречи с гномами (дети выполнили все задания Бабы Яги и она вернула гномов). Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта, внимания, памяти, мышления, речи. Выучить считалку про гномов.

Практика: Закрепить все цвета радуги. Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (дятел). Поиграть с детьми в п /и «Ровным кругом», «Ручеек», «Кричалки, шепталки, молчалки». Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.

31. Кораблик «Брызг-брызг» Игровизор (лабиринты цифр)

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Продолжать учить детей выполнять команды капитана Океанкина. Развивать внимание, память

Практика: Работа на Каврографе – продолжать знакомить с числом и цифрой 7. Определение высоты, сортировка по цвету, тренировка мелкой моторики, координации «глаз-рука», соотносить цифру с количеством предметов.

32. Волшебные гномики «Чудо-крестики 2» «Математические корзинки»

Теория: Закрепить слова считалки про волшебных гномов. Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам.

Практика: Работа с панно «Фиолетовый лес» - закрепить цвета радуги при помощи считалки. Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей. Развивать умения составлять число 7 из единиц, определять порядковый номер, Работа с пособием «Математические корзинки» - игра «Корзинки цифрят».

33. «Чудо-цветик» «Черепашки» «Фонарики»

Теория: Знакомство с девочкой Долькой и «Чудо-цветиком». Продолжать учить работать с пособием «Чудо-соты». Развивать у детей внимание, мыслительные операции: умение детей общаться со взрослыми, отвечать на вопросы

Практика: Составление силуэтов из «Чудо-цветиков» «птичка, черепаха» по плану, развитие пространственного воображения. Поиск фигур по цвету и размеру, составление фигуры «робот» Поиск геометрических фигур «фонариков» по форме». Развивать у детей внимание, мыслительные операции: умение детей общаться со взрослыми, отвечать на вопросы.

34. «Чудо-крестики 2» «Коврограф Ларчик»

Теория: ». Продолжать учить работать с пособием «Чудо-соты» Продолжать учить работать на «Каврографе».

Практика: Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам «Чудо-крестики 2» (петушок). Продолжать учить детей определять правый верхний угол, правый нижний угол, левый верхний угол, левый нижний угол, середину листа, развивать мышление.

35. «Цифроцирк» «Фонарики» «Лепестки».

Теория: Познакомить детей с образованием числа 8. . Развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

Практика: Работа на Каврографе с героями Цифроцирка – познакомить с образованием числа 8.

Работа с пособием «Лепестки» -учить отсчитывать необходимое количество предметов, закрепление основных цветов и оттеночных цветов. Работа с пособием «Фонарики» - продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.

36. «Собираем корабль в экспедицию».

Теория: Развивать у детей умение работать по словесной инструкции. Продолжать учить детей выполнять команды капитана Океанкина.

Практика: Работа с пособием Кораблик «Брызг-брызг» учить выполнять действия в нужном порядке с опорой на устную инструкцию. Развивать зрительно-моторную координацию. Формировать навыки контроля и самоконтроля

37. «Фонарики» «Математические корзинки» «Игровизор» (лабиринты цифр)

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Продолжать учить детей определять правый верхний угол, правый нижний угол, левый верхний угол, левый нижний угол, середину листа. Закрепление счета и отсчета в пределах 7. Развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

38. «Чудо-крестики 2» Геокоонт.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (мальчик). Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму. (геокоонт – кресло) развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

39. «Сказочный переполох, или как мы спасали жителей Фиолетового леса».

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Закреплять умение конструировать фигуры по схеме. Продолжать учить ориентироваться на плоскости. Воспитывать умение согласовывать свои действия с действиями другого ребенка, добиваясь общего результата

40. «Цифроцирк» «Фонарики» «Лепестки».

Теория: Познакомить детей с образованием числа 9. . Развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

Практика: Работа на Каврографе с героями Цифроцирка – познакомить с образованием числа 9.

Работа с пособием «Лепестки» - учить отсчитывать необходимое количество предметов, закрепление основных цветов и оттеночных цветов. Работа с пособием «Фонарики» - продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.

41. «Фонарики» Коврограф Ларчик Квадрат Воскобовича.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Развитие внимания, произвольной памяти, воображения, речи. Развивать умение выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, Продолжать знакомить детей с «превращениями» Квадрата за счет перемещения частей в пространстве.

Практика: Работа на Каврографе – продолжать знакомить с числом и цифрой 9.. Работа с Квадратом Воскобовича – продолжать формировать умение конструировать плоскостные фигуры Складывание фигур «рыбка», «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве. Развитие конструктивных способностей детей. Продолжать учить детей ориентировке в пространстве.

42. «Путешествие в Фиолетовом лесу».

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Проверить знание и узнавание детьми персонажей Фиолетового леса. Развивать умение группировать предметы по заданному признаку. Развивать мелкую моторику при выполнении заданий со шнуром-малышом

43. Закрепление пройденного материала.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Закрепление ориентировки на листе бумаги. Составление силуэтов из «Чудо-цветиков» (рыбка, лошадка) по плану, развитие пространственного воображения

44. Прятки с Радужными гномиками. Коврограф Ларчик. «Математические корзинки».

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Закрепить все имена гномов, закрепить все цвета радуги. Продолжать учить детей определять правый верхний угол, правый нижний угол, левый верхний угол, левый нижний угол, середину листа. Закрепление счета и отсчета в пределах 9. Развивать мышление, внимание, память

45. «Чудо-цветик» «Черепашки» «Геокопт»

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Составление силуэтов из «Чудо-цветиков» «зайка, бабочка» по плану, развитие пространственного воображения. Конструирование контуров фигур разного размера, сравнение по форме и размеру, придумывание, на что похоже изображение.

Развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

46. Праздник в Фиолетовом лесу.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Д/и и п/и с героями Фиолетового леса. Закреплять умение выполнять правила игры. Развивать мышление, внимание, память

47. «Чудо-крестики 2» «Математические корзинки». Квадрат Воскобовича

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (ваза), Закрепление счета и отсчета в пределах 7., продолжать учить отсчитывать необходимое количество предметов, соотнося их с числом и цифрой. Складывание фигур «самолетик», за счет перемещения частей в пространстве. Развитие конструктивных способностей детей. Продолжать учить детей ориентировке в пространстве.

48. Белая история. Знакомство с гномом Белыш. Коврограф Ларчик (работа в парах).

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Познакомить детей с белым гномом. Вспомнить имена всех гномов в Фиолетовом лесу, (игра «Кого не стало?») Понимание пространственных характеристик, группировка предметов по цвету и пространственному положению (работа в парах).

49. «Чудо-крестики 2» Фонарики «Геокопт».

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (тюльпан). Поиск геометрических фигур по форме цвету, сравнение по форме, придумывание, на что похожи геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму, (геокопт – кресло) развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

50. Игровизор (лабиринты цифр) Загадывание загадок.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Учить детей проходить лабиринты, соотнося при этом цифру с количеством предметов.

Учить детей отгадывать загадки. Развивать внимание, память, мелкую моторику.

51. Кораблик «Брызг-брызг» Квадрат Воскобовича

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Продолжать учить детей выполнять команды капитана Океанкина (работа по инструкции).

Отгадывание загадки о котенке, складывание фигур «котенок», за счет перемещения частей в пространстве. Развитие конструктивных способностей детей.

52. Черная история. Знакомство с гномом Черныш. «Фонарики» «Геокоонт».

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Познакомить детей с черным гномом. Вспомнить имена всех персонажей Фиолетового леса. Продолжать учить определять на ощупь геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал). Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму, (геокоонт – ваза), развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

53. Серая история. Знакомство с гномом Сержик. Коврограф Ларчик. Шнур-малыш.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Продолжать учить восстанавливать в памяти и передать в речи содержание предшествующей образовательной ситуации. Закрепить понимание пространственных характеристик «справа налево» Развивать мелкую моторику при выполнении заданий со шнуром-малышом

54. Кораблик «Брызг-брызг». «Чудо-соты»

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Поиск по цвету (радуга), понимание пространственных характеристик «левый», «правый», «верхний», «нижний». Складывание фигуры за счет перемещения частей в пространстве. Формирование умений детей придумывать фигуры с опорой на схему. Развивать мышление, внимание, память.

55. «Футбол» «Чудо-крестики 2» «Математические корзинки»

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Продолжать учить детей определять правый верхний угол, правый нижний угол, левый верхний угол, левый нижний угол, середину листа. Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (черепаха). Закрепление счета и отсчета в пределах 7. развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

56. «Шнур Малыш» Геокоонт Квадрат Воскобовича.

Теория: Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: «Вышивание контуров геометрических фигур («квадрат» и «треугольник»), придумывание, на что похоже изображение. Развитие умения действовать по алгоритму, (геокоонт – ваза), складывание фигур (повторение сказок волшебного квадрата) за счет перемещения частей в пространстве. Развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

57. Встреча с радугой. Кораблик «Брызг-брызг». «Чудо-цветик» «Черепашки».

Теория: Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Закрепить с детьми эталоны цвета (цвета радуги). Развивать умение выполнять задания по образцу, внимательно слушать инструкцию взрослого, развивать речь и мелкую моторику рук.

58. Открытое занятие для родителей. «Путешествие по Фиолетовому лесу» (Фонарики, футбол, чудо-крестики 2, математические корзинки, п/и. пальчиковые игры).

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Вспомнить имена всех персонажей Фиолетового леса. Продолжать учить определять на ощупь геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал). Продолжать учить детей определять правый верхний угол, правый нижний угол, левый верхний угол, левый нижний угол, середину листа. Закрепление счета и отсчета в пределах 7. Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей. развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

59. Кораблик «Брызг-брызг» Квадрат Воскобовича

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Продолжать учить детей выполнять команды капитана Океанкина (работа по инструкции).

Отгадывание загадки о котенке, складывание фигур «котенок», за счет перемещения частей в пространстве. Развитие конструктивных способностей детей.

60. Игровизор (лабиринты цифр) Загадывание загадок.

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Учить детей проходить лабиринты, соотнося при этом цифру с количеством предметов.

Учить детей отгадывать загадки. Развивать внимание, память, мелкую моторику.

61. Кораблик «Брызг-брызг». «Чудо-соты»

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.

Практика: Поиск по цвету (радуга), понимание пространственных характеристик «левый», «правый», «верхний», «нижний». Складывание фигуры за счет перемещения частей в пространстве. Формирование умений детей придумывать фигуры с опорой на схему. Развивать мышление, внимание, память.

62. «Чудо-крестики 2» Фонарики «Геоконт».

Теория: Учить детей видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

Практика: Продолжать учить детей составлять по схеме фигуру из частей (тюльпан). Поиск геометрических фигур по форме цвету, сравнение по форме, придумывание, на что похожи геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму, (геоконт – кресло) развивать мышление, внимание, память; творческие способности, и мелкую моторику рук.

63-64. Диагностика «Путешествие по Фиолетовому лесу».

Практика: Задание 1. «Дорисуй Фигуры»

Задание 2. «Лабиринты»

Задание 3. «Конструирование по схеме

Задание 4. «Повтори рисунок»

Задание 5. «Стрелочки»

Задание 6. «Придумай сказку».

Календарный учебный план работы с детьми от 4 до 5 лет

№	Число, месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	05.10.23.	11.30-11.50.	лекция	1	Знакомство	Кабинет педагога-психолога	Входящая диагностика, наблюдение
2.	11.10.23.	11.30.-11.50.	лекция	1	Знакомство	Кабинет педагога-психолога	Входящая диагностика, наблюдение
3.	13.10.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Красная история. Домик для гномика Кохле». Квадрат Воскобовича 2-х цветный. «Чудо-крестики 1».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
4.	17.10.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	. «Оранжевая история. Домик для	Кабинет педагога-	Беседа, наблюдение

					Охле». Квадрат Воскобовича 2-х цветный. Фонарики. Шнур-малыш	психолога	
5.	19.10.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	.«В гостях у гномиков Кохле и Охле». Квадрат Воскобовича 2-х цветный. Шнур-малыш.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
6.	23.10.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	. Кораблик Плюх – Плюх» Квадрат Воскобовича.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
7.	25.10.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Желтая история. Знакомство с гномом Желе. Шнур-малыш . «Чудо-крестики 1».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
8.	27.10.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Зеленая история. Знакомство с гномом Зеле». Знакомство с игрой «Черепашки ларчик».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
9.	08.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	В гостях у гномиков. «Квадрат Воскобовича» «Фонарики».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
10	10.11.23	11.30-11.50	обучающая игра	1	Путешествие по Фиолетовому лесу. Знакомство с цифроцирком. «Чудо-крестики 1»	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
11.	14.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Цифроцирк «Чудесный мешочек» Шнур-малыш.	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
12.	16.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Голубая история. Домик для гномика Геле» «Чудо-крестики1» «Чудо-соты»	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
13.	20.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Синяя история. Домик для гномика Селе». Знакомство с паучком Юком и Чудесной поляной золотых плодов. Загадки –добавлялки.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
14.	22.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	. «Чудо-крестики 1» Квадрат Воскобовича (двухцветный) «Лепестки»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
15.	24.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Математические корзинки» «Чудо-соты» Шнур-малыш.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
16.	28.11.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Цифроцирк» «Геоконт». «Фонарики».	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
17.	04.12.203.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Чудо-крестики 1» «Фонарики» Знакомство с новой игрой «Кораблик	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение

					«Брызг-брызг»»		
18.	06.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Фиолетовая история. Знакомство с гномиком Фи» Д/и «Кого не стало» Волшебный квадрат «Чудо-соты»	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
19.	12.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	. «Геокопт» «Математические корзинки» Д/и «Бывает – не бывает» «Фонарики»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
20.	14.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	. «Цифроцирк» «Математические корзиночки» «Чудо-крестики 1»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
21.	18.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	. «Цифроцирк» «Фонарики» «Лепестки»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
22.	20.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Кораблик «Брызг-брызг» «Черепашки»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
23.	26.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Геокопт» «Чудо-крестики 1».	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
24.	28.12.23.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Елочка ларчик» (эталонные конструкторы) «Шнур-мальш.	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
25.	09.01.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Новый год в Фиолетовом лесу. Математические корзинки. П/и «Снежки», «Паровозик чух-чух».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
26.	11.01.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Перепопых в Фиолетовом лесу. Геокопт «Чудо-крестики 1».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
27.	16.01.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Знакомство с новой игрой «Чудо-крестики 2» Математические корзинки»	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
28.	18.01.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-крестики 2» «Игровизор»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
29.	22.01.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Фонарики» Коврограф Ларчик Квадрат Воскобовича	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
30.	24.01.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Возвращение гномов в Фиолетовый лес. «Чудо-крестики 2» П/и «Ровным кругом», «Ручеек», «Кричалки, шепталки, молчалки».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
31.	30.01.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Кораблик «Брызг-	Кабинет	Наблюдение

			игра		брызг» Игровизор	педагога-психолога	
32.	05.02.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Волшебные гномики «Чудо-крестики 2» «Математические корзинки»	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
33.	07.02.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-цветик» «Черепашки» «Фонарики»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
34.	13.02.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-крестики 2» «Коврограф Ларчик»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
35.	15.02.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-цветик» «Черепашки» «Фонарики»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
36.	19.02.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Собираем корабль в экспедицию».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
37.	21.02.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Фонарики» «Математические корзинки» «Игровизор»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
38.	27.02.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-крестики 2» Геоконт.	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
39.	29.02.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Сказочный переполох, или как мы спасали жителей Фиолетового леса».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
40.	04.03.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Цифроцирк» «Фонарики» «Лепестки».	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
41.	06.03.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Фонарики» Коврограф Ларчик Квадрат Воскобовича.	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
42.	12.03.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Путешествие в Фиолетовом лесу».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
43.	14.03.24	11.30-11.50		1	Закрепление пройденного материала.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
44.	18.03.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Прятки с Радужными гномиками. Коврограф Ларчик. «Математические корзинки».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
45.	20.03.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-цветик» «Черепашки» «Геоконт»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
46.	26.03.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Праздник в Фиолетовом лесу.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
47.	28.03.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-крестики 2» «Математические корзинки». Квадрат Воскобовича	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
48.	01.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Белая история. Знакомство с гномом	Кабинет педагога-	Беседа, наблюдение

					Белыш. Коврограф Ларчик (работа в парах).	психолога	
49.	03.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-крестики 2» Фонарики «Геокоонт».	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
50.	09.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Игровизор Загадывание загадок.	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
51.	11.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Кораблик «Брызг-брызг» Квадрат Воскобовича	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
52.	15.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Черная история. Знакомство с гномом Черныш. «Фонарики» «Геокоонт».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
53.	17.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Серая история. Знакомство с гномом Сержик. Коврограф Ларчик. Шнур-малыш.	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
54.	23.04.21.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Кораблик «Брызг-брызг». «Чудо-соты»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
55.	25.04.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Футбол» «Чудо-крестики 2» «Математические корзинки»	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
56.	03.05.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Шнур Малыш» Геокоонт Квадрат Воскобовича.	Кабинет педагога-психолога	Наблюдение
57.	07.05.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Встреча с радугой. Кораблик «Брызг-брызг». «Чудо-цветик» «Черепашки».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
58.	13.05.24.	11.30-11.50	обучающая игра	1	Открытое занятие для родителей. «Путешествие по Фиолетовому лесу» (Фонарики, футбол, чудо-крестики 2, математические корзинки, п/и. пальчиковые игры).	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
59	15.05.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Кораблик «Брызг-брызг» Квадрат Воскобовича	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
60	17.05.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Игровизор (лабиринты цифр) Загадывание загадок	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
61	21.05.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	Кораблик «Брызг-брызг». «Чудо-соты»	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
62	23.03.24	11.30-11.50	обучающая игра	1	«Чудо-крестики 2» Фонарики «Геокоонт».	Кабинет педагога-психолога	Беседа, наблюдение
63	27.05.24.	11.30-11.50	Игровое занятие	1	Диагностика «Путешествие по	Кабинет педагога-	Наблюдение

64	29.05.24	11.30-11.50	Игровое занятие	1	Фиолетовому лесу».	психолога	Наблюдение
						Кабинет педагога-психолога	

1.6. Планируемые результаты реализации Программы

- ✓ ребёнок правильно называет геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник);
- ✓ умеет;
- ✓ знает цвета радуги; -
- ✓ умеет обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их
- ✓ умеет конструировать предметы с опорой на схему;
- ✓ умеет складывать предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку;
- ✓ легко ориентируется в пространстве, владеет необходимыми речевыми навыками;
- ✓ ориентируется во временных ситуациях;
- ✓ умеет концентрироваться при выполнении мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- ✓ умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- ✓ совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- ✓ умеет обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;
- ✓ умеет взаимодействовать друг с другом, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий .

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы.

Формы взаимодействия с семьей	Традиционные	Инновационные	Формы отчета
Познавательные формы для повышения психологопедагогической культуры родителей	✓ родительское собрание, (организованное ознакомление родителей с задачами и содержанием предлагаемых услуг); ✓ тематические консультации (ответы на интересующие вопросы родителей) ✓ индивидуальные консультации	✓ семинар-практикум; ✓ мастер-классы (позволяют знакомить родителей с различными играми); ✓ практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры; ✓ создание каталога игр В.Воскобовича; ✓ подбор игр и упражнений по возрастам	Открытое занятие для родителей

2.2. Условия реализации программы.

Вид помещения	Оснащения помещения	Материалы для работы с детьми
Кабинет психолога	Столы - 10 шт. Стулья - 10 шт. Мольберт - 1 шт. Магнитная доска – 1 шт. Интерактивная доска – 1 шт. Компьютер – 1 шт. Интерактивный стол – панель – 1 шт. Музыкальная шкатулка – 1 шт. «Волшебный мешочек» Развивающая среда «Фиолетовый лес» Предметные и сюжетные картинки по тематическому планированию Игрушки: большой мяч, маленькие мячи разные по цвету Картины по временам года Трафареты: (птицы, одежда, деревья, животные и т.д.) Карточки с индивидуальными заданиями	«Фонарики» - 10 шт. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – 10 шт. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – 10 шт. «Логоформочки 3» - 10 шт. «Лепестки» - 10 шт. «Чудо-крестики 1, 2,3» - 10 шт. «Черепашки» - 10 шт. «Чудо-цветик» - 10 шт. «Кораблик «Плюх-Плюх» «Кораблик «Брызг - брызг» - 10 шт. «Чудо-соты» - 10 шт. Коврограф «Ларчик» (комплект+методика) – 10 шт. «Математические корзинки» Коврограф «Ларчик» Графический тренажёр «Игровизор» Конструктор "Прозрачный квадрат" «Математические корзинки» «Шнур-затейник» Игры «Логоформочки» Персонажи к развивающей среде «Фиолетовый лес»: Комплект «Гусь и лягушонок» Долька Медвежонок Мишик Пчелка Жужа Комплект «Гномы» Лопушок Китенок Тимошка Гусеница Фифа Малыш Гео Ворон Метр

2.3. Методические материалы

Диагностика проводится два раза в год (в октябре и мае). В проведении диагностики участвует педагог - психолог.

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в общеразвивающей группе от 4 до 5 лет.

Задание 1. «Дорисуй Фигуры»

Цель: определение особенностей развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист – половина листа А4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

Процедура проведения: ребенку предлагается дорисовать фигурки, придумать. Какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были

необычными. После того как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на оборотной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

4 балла (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

8 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

Задание 2. «Лабиринты»

Цель: оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объема внимания, а также целенаправленной деятельности и особенностей зрительного восприятия

Процедура проведения: «Жила-была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 4 годика, друзья подарили ей подарки. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки? Сначала ответь, потом проверь себя (проведи маркером по дорожкам, соединяющим подарки и геометрические фигуры)».

Стимульный материал: лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» - «Катя, Рыжик и Рыбка», графический тренажер «Игровизор» и маркер.

Процедура проведения: ребенку предлагается найти пару к каждой фигуре, соединить их дорожками.

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребенок не справляется с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребенок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, справляется с помощью взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребенок выполняет задание и может проследить путь к некоему предмету самостоятельно.

Задание 3. «Конструирование по схеме»

Цель: диагностика наглядно-действенного мышления, организация деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо-крестики 1», альбом со схемами или схематичные рисунки в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящего из деталей игры «Чудо-Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребенок выкладывает изображение путем наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путем проб, требуется помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого.

Задание 4. «Повтори рисунок»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организация деятельности у детей, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: половина листа бумаги формата А4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1), простой 0020 или черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных на рисунке справа, воспроизвести картинки, изображенные на этом же рисунке слева.

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) – ребенок за 10 мин. смог заштриховать не более одной фигуры.
- 2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 10 мин., в работе допущено 3 ошибки.
- 3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 мин. выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

Задание 5. «Стрелочки»

Цель: оценка ориентировки в пространстве, умения зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено окошечко (игра «Шнур-Малыш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

Процедура проведения: ребенка просят нарисовать маркером изображение в окошечке, начиная с выделенного жирным кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага влево, два шага вверх, два шага право»

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) – ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.
- 2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.
- 3 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок

Задание 6. «Придумай сказку»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: изображения персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Пчелки Жужи, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика.

Процедура проведения: придумать сказку о предложенных героях

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.
- 2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5 - 6)
- 3 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6 – 7 предложений, есть сложносочиненные предложения

3. Список литературы

- 1. Воскобович В.В., Медова Н.А.. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие – Санкт-Петербург, 2017.
- 2. Белова Т.В. , Строганова А.В. Познавательно-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности: методические рекомендации – Санкт-Петербург, 2017.
- 3. Вакуленко Л.С., Вотинова О.М. Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» методическое пособие – Санкт-Петербург, 2017.
- 4. Панфилова Э.Н. Развивалка. Ру: дополнительная общеразвивающая программа – Санкт-Петербург, 2017
- 5. Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича: сборник методических материалов – М.: ТЦ Сфера, 2015
- 6. Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа-руководство центра интеллектуальных игр – Санкт-Петербург, 2013

7. Воскобович В.В. Фиолетовый лес. Развивающая предметно-пространственная среда – Санкт-Петербург, 2017
8. Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса»
9. В.В. Воскобович, «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» С.-П.: ООО РИВ, 2003.- 36 с.
10. В.В. Воскобович, «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата» С.-П.: ООО РИВ, 2003. -28с.
11. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с