

Управление образования и молодежной политики
администрации города Владимира
Муниципальное Бюджетное Дошкольное Образовательное Учреждение г. Владимир
МБДОУ "Детский сад № 48"

Согласовано:
Методический совет
от « 6 / » 07 2025г.
Протокол № 7

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ «Детский сад №48»
Тимохина Е.В.
Приказ №
от « 6 / » 09 2025г.

Принята на заседании Педагогического совета
Протокол № 7
« 6 / » 09 2025г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Сказки фиолетового леса»**

Направленность – социально-гуманитарная
Уровень сложности - стартовый
Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Погоржельская
Наталья Михайловна,
педагог-психолог.

г. Владимир, 2025

Содержание

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1Пояснительная записка.....	3
1.2Цель и задачи дополнительной образовательной программы	7
1.3Содержание программы.....	8

Календарно-тематическое планирование

1.4Планируемые образовательные результаты.....	21
--	----

Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1Календарный учебный график.....	19
2.2Условия реализации программы.....	21
2.3Формы аттестации	25
2.4Список литературы.....	25

Приложения

Приложение 1.....	26
Приложение 2	28
Приложение 3.....	28

РАЗДЕЛ №1. КОМПЛЕКС ПОЛНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Сказки фиолетового леса»** имеет социально-гуманитарную направленность и разработана в соответствии с:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года»;
- Лицензия на осуществление образовательной деятельности МБДОУ «Детский сад № 48» от 10.06.2014г;
- Положение о платных дополнительных образовательных услугах МБДОУ «Детски сад №48»

Концептуальная идея

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

Рабочая программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей Воскобовича В.В. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. «Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Новизна программы заключается в том, что в ее основе лежит система постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Особенностью программы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются игровым или сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления.

Актуальность

Одним из средств познавательно-творческого развития ребенка являются развивающие игры В.В.Воскобовича. 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, контролирует правильность выполнения действий.

Игры В.В.Воскобовича – уникальные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника.

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 познавательно-творческое развитие детей старшего дошкольного возраста. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Методика разработана таким образом, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса.

Педагогическая целесообразность программы

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенным, 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, стимулируют 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 – умственного развития дошкольников.

Особенности организации образовательного процесса

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сказки Фиолетового леса» стартового уровня имеет социально-гуманитарную направленность. Предназначена для детей возраста 5-6 лет.

- Форма проведения: подгрупповые занятия по 5 чел.
- форма обучения - очная;
- срок реализации программы: рассчитана на один год обучения, всего 36 занятия. Режим занятий: 1 занятие в неделю по 25 минут.
- осуществляется на платной основе.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развивать познавательно-творческую способность детей 5-6 лет в игровой деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- Формировать у детей приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия, абстрагирование кодирование и декодирование).
- Выработать у детей умение понимать и решать логические задачи и проблемные ситуации;
- Научить применять накопленный через практическую деятельность познавательно-творческий опыт в окружающей действительности.

Развивающие:

- Развивать у детей связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь, а также речевое творчество;
- Развивать мелкую моторику, координацию действий «глаз – рука».
- Развивать конструктивные навыки по образцу и по замыслу;
- Развивать воображение, умение гибко и оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения;

Воспитательные:

- Создать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
- Воспитывать самостоятельность, уверенность, поощрять творческую инициативу.

1.3 СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	«Как Малыш Гео узнал о волшебной считалки»	1	0,5	0,5	Практическая работа

2.	«Как Магнолик удивил Малыша Гео»	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.	«Как в Цифроцирке появились новые артисты»	1	0,5	0,5	Практическая работа
4.	«Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»	1	0,5	0,5	Практическая работа
5.	«Как команда отправилась в плавание на новом корабле»	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.	«Как команда кораблика помогала Девочке Дольке»	1	0,5	0,5	Практическая работа
7.	«Как Малыш Гео поучил приз»	1		1	Практическая работа
8.	«Как медвежонок и Китенок играли »	1	0,5	0,5	Практическая работа
9.	«Как зверята в лесу собирали грибы»	1	0,5	0,5	Практическая работа
10.	«Как Малыш Гео сначала развлекался, потом трудился»	1		1	Практическая работа
11.	«Как Друзья гостили на Чудо-островах»	1		1	Практическая работа
12.	«Как Лопушок ловил муху	1		1	Практическая работа
13.	«Как друзья катались с горки»	1	0,5	0,5	Практическая работа
14.	«Как Паучок пил чай и слушал истории»	1		1	Практическая работа
15.	«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку»	1	0,5	0,5	Практическая работа
16.	«Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки».	1	0,5	0,5	Практическая работа
17.	«Как команда кораблик и Крутик По готовились к празднованию Нового года »	1	0,5	0,5	Практическая работа
18.	«Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути »	1	0,5	0,5	Практическая работа
19.	«Как друзья побывали в Замке Превращений»	1	0,5	0,5	Практическая работа
20.	«Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям»	1	0,5	0,5	Практическая работа
21.	«Как начались занятия в Школе Волшебства»	1	0,5	0,5	Практическая работа
22.	«Как закончились занятия в Школе Волшебства»	1	0,5	0,5	Практическая работа

23.	«Как команда кораблика сражалась с льдинками»	1		1	Практическая работа
24.	«Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	1	0,5	0,5	Практическая работа
25.	«Как Магнолик выручил шутов»	1		1	Практическая работа
26.	«Как Девочка долька и Малыш Гео веселились на празднике»	1		1	Практическая работа
27.	«Как кораблик "Брыз-Брызг" попал в историю»	1		1	Практическая работа
28.	«Как команда кораблика гостила на Чудо-островах»	1		1	Практическая работа
29.	«Как Малышу Гео приснился необычный сон»	1		1	Практическая работа
30.	«Как артисты Цифроцирка собирали плоды»	1		1	Практическая работа
31.	«Как друзья помирились с Незримкой Всюсем»	1		1	Практическая работа
32.	"Как Околесик приготовил подарки для своих друзей"	1		1	Практическая работа
33.	"Как Краб Крабыч всем загадывал загадки"	1		1	Практическая работа
34.	"Как Малыш Гео искал плод знаний"	1		1	Практическая работа
35.	"Как Малыш Гео нашел плод знаний"	1		1	Практическая работа
36.	"Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах"	1		1	Практическая работа
	ИТОГО	36			

Структура занятия

1.Вводная часть составляет примерно 10% от времени всего занятия.

Предусматривает вступительную беседу о персонаже в игровой ситуации, сюжет – завязку.

2.Основная часть составляет 70-80% времени занятия.

Она включает развитие сюжета – это приключение персонажей в Фиолетовом лесу, а также игровые действия – это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей, плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете, подвижные игры, технологию ТРИЗ.

3.Заключительная часть по времени непродолжительна (около 10-15%).Рефлексия работы детей на занятии, итоговые вопросы.

Содержание занятия

Тема 1: «Как малыш Гео узнал о волшебной считалки»

Цель: Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму "цвет", придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.

Теория: беседа о волшебной считалки.

Практика: игра «Чудо-крестики 2», игра «Геококт».

Тема 2: «Как Магнолик удивил Малыша Гео»

Цель: развивать умение составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру "восемь" в "четыре"), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.

Теория: Беседа о Малыше Гео и тайне волшебной считалки.

Практика: игра «Волшебная восьмерка», игра "Назови предмет", игра "Помоги Крыске-силачке".

Тема 3: «Как в Цифроцирке появились новые артисты»

Цель: развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру "семь" путем наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру "восемь" из палочек,

понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), трансформировать цифру "восемь" в цифру "девять", придумывать и вышивать узор, рассказывать, что он может украшать, ходить по канату и удерживать равновесие..

Теория: беседа о цирке.

Практическая часть: игры «Поставь по порядку», игра "Прозрачная цифра", упражнение "пройди по канату", игра "Волшебная восьмерка", игра "Шнур-затейник".

Тема 4: «Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»

Цель: Развивать умение отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связи и зависимости между ними (меньше одного, но больше другого), составлять силуэт "расческа" по схеме, предлагать варианты проблемной ситуации, возникшей в результате увеличения-уменьшения предметов (технология ТРИЗ), придумывать положительное и отрицательное в измененном предмете (технология ТРИЗ)..

Теория: Беседа об артистах цирка.

Практика: игры «Чудо-цветик», игра в технологии ТРИЗ "Хорошо-плохо", игра "Угадай число".

Занятие 5: «Как команда отправилась в плавание на новом кораблике»

Цель: Развивать координацию действий "глаз-рука", глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру "рыбка" путем трансформации; рассказывать о среде обитания рыб; предлагать варианты решения проблемной ситуации".

Теория: Беседа о морском транспорте.

Практика: игра "Флажки", игра "Квадрат Воскобовича", проблемная ситуация "Где рыбки лучше?".

Занятие 6: «Как команда кораблика помогала Девочке Дольке»

Цель: Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов "дерево" и "цветок" в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку,

рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей групп растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.

Теория: беседа о цветах.

Практика: игра "Чудо-цветик", конструирование по образцу "Дерево" и "Цветок", игра "Геокопт Малыш".

Занятие 7: «Как Малыш Гео получил приз»

Цель: развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходство и различие, аргументировать свое решение; составлять силуэт "елочка" по образцу и "конфетка" по собственному замыслу; называть первую букву в слове "конфета", придумывать другие предметы на эту букву, конструировать предметные силуэты; договариваться между собой и принимать решение; рассказывать о назначении выбранного предмета.

Практика: игра «Прозрачный квадрат», конструирование "Елочка" по образцу и "Конфета" по замыслу; игра "Назови предметы на букву "К" и конструировать его.

Занятие 8: «Как Медвежонок и Китенок играли»

Цель: Развивать умение составлять силуэты из частей по схеме; конструировать контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры (четырёхугольник, прямоугольник), рассказывать об условиях содержания домашних животных, называть как можно больше частей одного предмета (технология ТРИЗ).

Теория: Беседа о геометрических фигурах.

Практика: игры «Чудо-крестик 2», игра "Геокопт Малыш", конструирование по замыслу "Домик для животного", игра "Назови части целого"

Занятие 9: «Как зверята в лесу грибы собирали»

Цель: Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество). сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики "вверх", "вниз", "вправо", "влево".

Теория: беседа о корзинах.

Практика: Игры «Счетовозик», игра «Математические корзинки», игра "Разноцветная веревочка", упражнение "Болото".

Занятие 10: «Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»

Цель: развивать умение составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам; складывать фигуру путем трансформации; видоизменять фигуру в другую; группировать геометрические фигуры по признакам (количество сторон и углов); объяснять значение пословиц; придумывать дополнительные функции предмета (технология ТРИЗ).

Практика: игры «Прозрачный квадрат», игра по технологии ТРИЗ "Башмачок", конструирование из "Квадрата Воскобовича".

Занятие 11: «Как друзья гостили на чудо-островах»

Цели: развивать умение складывать фигуру "домик" по схеме путем трансформации; решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрические фигуры на ощупь; вышивать ее контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле; придумывать и рассказывать, что может быть подарком.

Теория: беседа о подарках.

Практика: конструирование из "Квадрата Воскобовича", игра "Чудесный мешочек", игра "Шнур-затейник", игра "Вершки и корешки".

Занятие 12: «Как лопушок ловил муху»

Цель: Развивать умение решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них "домик" по схеме и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентация на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).

Практика: конструирование по образцу "Домик", игра "Муха", упражнение "Волшебная палочка", игра по технологии ТРИЗ "Хорошо-плохо".

Занятие 13 : «Как друзья катались с горки»

Цель: развивать умения называть признаки сезона (зимы); придумывать и рассказывать о сказочной зиме; находить геометрические фигуры по форме;

сравнивать их между собой; обобщать по форме (многоугольники); решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа; рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Теория: беседа о зиме.

Практика: Игры «Чудо-крестики 2», игра "Сравни фигуры", упражнение "Одень персонажа в зимнюю одежду", упражнение "Угадай горку", решение проблемной ситуации "Горка"

Занятие 14: «Как паучок пил чай и слушал истории»

Цель: Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам; составлять силуэт "чайник" по схеме; описывать его, называя прилагательные; сочинять сюжетный рассказ; анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения.

Практика: игра "Геоконт Малыш", игра "Чудо-крестики 2", упражнение "Опиши чайник", упражнение "Расскажи историю", игра "Что изменилось?"

Занятие 15: «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку»

Цели: развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт "елка" по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части, решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт "елочное украшение"; вышивать контур геометрической фигуры; называть ее; мысленно изменять состояние предмета (оживление-окаменение); придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).

Теория: беседа о Новом годе..

Практика: конструирование "Елка", игра "Хорошо-плохо", решение проблемной ситуации "Как украсить елку?", конструирование "Гирлянда", игра "Шнур-затейник".

Занятие 16: «Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки».

Цели: развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат;

придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его, называть виды деревьев.

Теория: беседа о новогодних игрушках.

Практика: игра «Геоконт Малыш», игра "Прозрачный квадрат", игра "Назови деревья", конструирование по собственному замыслу, упражнение "Новогодняя игрушка".

Занятие 167 «Как команда кораблика и Критик По готовились к празднованию Нового года».

Цели: развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Практика: игра «Кораблик "Брыз-Брызг", игра "Логоформрчки 5", упражнение "На что похоже?", решение проблемной ситуации "Подарок для Незримки Всюсь",

Занятие 18: «Как Незримка Всюсь создал проблемы в пути»

Цели: развивать умения составлять силуэт "собака" по схеме, действуя по правилам; рисовать изображения с помощью графического диктанта; придумывать и конструировать контур предмета, называть его; составлять "ковер" из частей по частично силуэтной схеме; предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Теория: беседа о путешествиях.

Практика: игра «Прозрачный квадрат», упражнение "Прямоугольник", решение проблемной ситуации "На мосту", игра "Геоконт Малыш", игра "Чудо-крестики 2".

Занятие 19: «Как друзья побывали в Замке Превращений»

Цели: развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как можно больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путем трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контур геометрических фигур по

координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.

Теория: беседа о транспорте.

Практика: игры «Чудо-крестики 2», упражнение "Волшебное слово2", игра "Квадрат Воскобовича", упражнение "Посчитай квадраты", игра "Геокоонт Малыш", упражнение "Помоги королю".

Занятие 20: «Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям»

Цели: развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэт "цветок" и находить в них одинаковые части, составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.

Теория: беседа о рыбной ловле.

Практика: игры «Геокоонт Малыш», игра "Разложи по полкам", игра "Найди отличия", конструирование по образцу "Цветок", рисование по замыслу.

Занятие 21: «Как начались занятия в Школе Волшебства»

Цели: развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до определенного силуэта, называть его; понимать линию симметрии и достраивать фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).

Теория: беседа об Околесике.

Практика: игры «Геовизор», игра "Чудо-соты 1", игра "Придумай движение".

Занятие 22: «Как закончилось занятие в Школе Волшебства»

Цели: развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путем наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего. что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в

связи с изменениями части предмета (технология ТРИЗ); высказывать предположения.

Теория: беседа о Школе Волшебства.

Практика: игры «Геовизор», конструирование "Машина" путем наложения, игра "Хорошо-плохо", упражнение "Почему?"

Занятие 23: «Как команда кораблика сражалась с льдинками»

Цели: развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеция, треугольник) и размеру; составлять из них квадрат путем наложения пластинок друг на друга; называть признаки геометрических фигур; придумывать на что похож квадрат; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать картинку; рассказывать о ней.

Практика: игры «Сними флажок», игра "прозрачный квадрат", решение проблемной ситуации "Как убрать льдинки?", упражнение "Опиши квадрат", упражнение "На что похоже?".

Занятие 24: «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»

Цели: развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.

Теория: беседа о наземном транспорте..

Практика: игра "Счетовозик", упражнение "Найди одинаковые окошки", конструирование "Дорога для Счетовозика", игра "Квадрат Воскобовича", решение проблемной ситуации "как помочь Трину?".

Занятие 25: «Как Магнолик выручил шутов»

Цели: развивать умение складывать фигуру по схеме методом трансформации; составлять цифру "семь" из палочек по модели "цвет" понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); называть все значения слова "ручка";

выполнять физическое упражнение на сохранение равновесия; понимать друг друга, слушать и слышать других.

Практика: игра «Квадрат Воскобовича», игра " Угадай цифру?", Упражнение "Канатоходец", упражнение "Ручка - это ...", конструирование предметов с ручкой по замыслу.

Занятие 26: «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»

Цели: развивать умение составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять ее на противоположную (технология ТРИЗ), предлагать игры и участвовать в них.

Практика: игра "Чудо-цветик", игра "Шнур-затейник", упражнение "На что похоже?", игра "Наоборот",

Занятие 27: «Как кораблик "Брыз-Брыз" попал в шторм»

Цели: развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды и его назначение и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт "якорь" предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать предполагаемые действия персонажей.

Практика: игра "Кораблик "Брыз-брызг", игра "Чудо-крестики 2", игра "Прозрачная цифра", решение проблемной ситуации "Как помочь команде?"

Занятие 28: «Как команда кораблика гостила на Чудо-островах»

Цели: развивать умение вышивать узор с помощью графического диктанта; решать логическую задачу на определение фигур-головоломок по признакам; придумывать и конструировать картинки с изображением сказочной природы; рассказывать о ней и предлагаемых действиях персонажей.

Практика: игра "Шнур-затейник", упражнение "Почему опоздал Лягушонок?", игра "Чудо-крестики 2" и "Чудо-цветок", игра "Угадай соту?".

Занятие 29: «Как Малышу Гео приснился необычный сон»

Цели: развивать умения определение заданных по форме и размеру геометрических фигур, придумывать и составлять из них силуэт "теремок", сравнивать предметы между собой и находить одинаковые свойства, части, назначения, окружение (технология ТРИЗ), использовать элементы театрализации.

Практика: Игра «Прозрачный квадрат», игра "Чем Вы на меня похожи?".

Занятие 30: «Как артисты Цифроцирка собирали плоды»

Цели: развивать умения конструировать цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение); понимать отношения между числами в числовом ряду; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа, придумывать и выполнять действия.

Практика: Игра «Волшебная восьмерка», игра "Счетовозик", упражнение "Собери плоды", решение проблемной ситуации "Как перенести плоды?", конструирование по замыслу.

Занятие 31: «Как друзья помирились с Незримкой Всюсем»

Цели: развивать умение решать анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нем; группировать предметы по цвету и его отрицанию; ориентировать предметы определенным способом в пространстве; обводить и дорисовывать фигуру; рассказывать, что получилось; предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Практика: Игра «Логоформочки 5», игра "Прозрачные цифры", решение проблемной ситуации "Что делать, чтобы Незримка Всюсь не обижался?", упражнение "Художник"

Занятие 32: «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»

Цели: развивать умение конструировать контуры по рисунку и по схеме; находить геометрические фигуры по признаку (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт" по схеме выкладывать контур; придумывать на что похожа фигура при перемещении ее в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.

Практика: игра "Геоконт Малыш", игра "ЧУдо-крестики2", игра "Прозрачный квадрат", игра "На что похоже?", конструирование по замыслу "Подарок".

Занятие 33: «Как Краб Крабыч всем загадывал загадки»

Цели: развивать умение анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей; определять лишние детали; конструировать силуэт из частей по схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма); обводить фигуры на листе бумаги, придумывать и дорисовывать изображение, рассказывать о нем; называть предмет по функции в прошлом, настоящем, придумывать в будущем (технология ТРИЗ).

Практика: игра "Чудо-соты "Ларчик", игра "Чудо-соты 1", игра "зеркало прошлого и будущего", конструирование "Лампа будущего" по собственному замыслу, упражнение "Художник".

Занятие 34: «Как Малыш Гео искал плод знаний »

Цели: развивать умение выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить ее на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картину из частей, рассказывать о ней.

Практика: игра "Геоконт Малыш", решение проблемной ситуации "Как поделить грибы?", игра "Прозрачный квадрат", игры "Чудо-крестики 2" и "Чудо-соты 1".

Занятие 35: «Как Малыш Гео нашел Плод Знаний »

Цели: развивать умение складывать фигуру путем трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении; решать проблемную ситуацию, возникшую в результате изменений предмета (технология ТРИЗ)

Практика: игра "Квадрат Воскобовича", игра "Прозрачный квадрат", упражнение "Найди плод", игра "Хорошо-плохо", решение проблемной ситуации "Как уменьшить уши или как жить с такими ушами?".

Занятие 36: «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах? »

Цели: развивать умение рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; определять закономерность перемещения фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представить предмет и придумать вопросы о нем (технология ТРИЗ); рассказывать о предстоящих действиях персонажей.

Практика: игра "Геовизор", упражнение "Расскажи, что получилось", игра "Чудо-соты1", игра "Да - нет", конструирование по замыслу.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Решение задач, позволило спрогнозировать следующий результат освоения программы:

Обучающие результаты:

- научатся использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- смогут предлагать варианты решения различных проблемных ситуаций, высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение и аргументировать их;
- смогут применять накопленный опыт в повседневной жизни.

Развивающие результаты:

- научатся связно и логично выражать свои мысли;
- научатся конструировать по образцу, по собственному замыслу или по описанию взрослого;
- приобретут умение творчески мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами;

Воспитательные результаты:

- появится самостоятельность, уверенность в собственных силах;

- научаться проявлять сопереживания к персонажам сказок, на основе сформированности представления о добре и зле ;
- сформируется потребность в общении, приобретут умение слушать друг друга, договариваться между собой при совместной работе.

РАЗДЕЛ №2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол -во заняти	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	фронтальная	4	«Как Малыш Гео узнал о волшебной считалки»	
				«Как Магнолик удивил Малыша Гео»	
				«Как в Цифроцирке появились новые артисты»	
				«Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»	
2	Октябрь	фронтальная	4	«Как команда отправилась в плавание на новом корабле»	Практическая работа
				«Как команда кораблика помогала Девочке Дольке»	
				«Как Малыш Гео поучил приз»	
				«Как медвежонок и Китенок играли »	
3	Ноябрь	фронтальная	4	«Как зверята в лесу собирали грибы»	Практическая работа
				«Как Малыш Гео сначала развлекался, потом трудился»	
				«Как Друзья гостили на Чудо-островах»	
				«Как Лопушок ловил муху	
4	Декабрь	фронтальная	4	«Как друзья катались с горки»	Практическая работа
				«Как Паучок пил чай и слушал истории»	
				«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку»	
				«Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки».	
5	Январь	фронтальная	4	«Как команда кораблик и Крутик По готовились к празднованию Нового года »	Практическая работа
				«Как Незримка Всюсь	

				создавал проблемы в пути »	
				«Как друзья побывали в Замке Превращений»	
				«Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям»	
6	Февраль	фронтальная	4	«Как начались занятия в Школе Волшебства»	Практическая работа
				«Как закончились занятия в Школе Волшебства»	
				«Как команда кораблика сражалась с льдинками»	
				«Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	
7	Март	фронтальная	4	«Как Магнолик выручил шутов»	Практическая работа
				«Как Девочка долька и Малыш Гео веселились на празднике»	
				«Как кораблик "Брыз-Брызг" попал в историю»	
				«Как команда кораблика гостила на Чудо-островах»	
8	Апрель	фронтальная	4	«Как Малышу Гео приснился необычный сон»	Практическая работа
				«Как артисты Цифроцирка собирали плоды»	
				«Как друзья помирились с Незримкой Всюсем»	
				"Как Околесик приготовил подарки для своих друзей"	
9	Май	фронтальная	4	"Как Краб Крабыч всем загадывал загадки"	Практическая работа
				"Как Малыш Гео искал плод знаний"	
				"Как Малыш Гео нашел плод знаний"	
				"Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах"	

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы

Помещения для организации образовательной деятельности		
№ п/п	Наименование	Количество мест
1	Отдельный кабинет с реально существующей развивающей предметно-пространственной средой «Фиолетовый лес»	5
Информационно-техническое оборудования для организации образовательной деятельности		
№ п/п	Наименование технических средств	Количество
1	Компьютер	1
2	Принтер	1
Учебное оборудование для организации образовательной деятельности		
№ п/п	Наименование	Количество

1	Детский стол (регулируемый по высоте)	5
2	Детский стул (регулируемые по высоте)	5

Учебно-методическое обеспечение Программы

Дидактические пособия, игры для организации образовательной деятельности		
№ п/п	Наименование	
1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – 5шт.	
2	«Квадраты Воскобовича» (четырёхцветный) - 5шт.	
3	"Прозрачный квадрат" - 5 шт.	
4	«Прозрачная цифра» - 5шт.	
5	«Чудо-крестики 1» -5 шт.	
6	«Лепестки» - 5 шт.	
7.	«Логоформочки 5» -5шт	
8.	"Игровизор+Маркер" - 5 шт.	
9.	."Геовизор" - 5 шт.	
10.	«Коврограф «Ларчик» - 1шт.	
11.	«Чудо-соты» - 5шт.	
12.	«Чудо-цветик» -5шт.	
13.	«Геокоонт Малыш» -5шт.	
14.	«Геокоонт Великан» - 1 шт.	
15.	«Теремки Воскобовича" 5 шт.	
16.	«Шнур-Затейник» - 5 шт.	
17.	«Кораблик «Брызг-Брызг» - 5 шт.	
18.	"Чудо-крестики 2" - 5 шт.	
19.	"Чудо-крестики "Ларчик" - 1шт.	
20.	"Математические корзинки 10" - 5 шт.	
21.	"Счетовозик" - 5 шт.	
22.	"Чудо-соты "Ларчик" - 1шт.	
23.	"Волшебная восьмерка 1" - 5 шт.	
24.	"Волшебная восьмерка 3" - 1 шт.	
25	Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишек, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок; Ворон Метр, Малыш Гео, НезримкаВсюсь, Околесик, забавные цифры – Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акрабат, Крокодил-канатоходец, Обезьянка-заклинательница змей, Лиса-фокусница.	
Методическая литература для организации образовательной деятельности		
№ п/п	Наименование	Количество
1	Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). СПб.: ООО»ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2021.-304с.	1

Кадровое обеспечение.

Образовательную деятельность Программы проводит педагог-психолог, высшей квалификационной категории. Педагог-психолог владеет:

-базовыми и специальными психолого-педагогическими знаниями, умениями;

- методиками развивающих игр;

-методами и средствами педагогического мониторинга, позволяющего оценить результаты освоения детьми данной программы.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Реализация данной программы предполагает диагностику индивидуального развития ребенка.

Для выявления уровня развития познавательных процессов детей 5-6 лет применяется методика Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. "Экспресс-диагностика в детском саду".

Обследование проводится 2 раза в год (сентябрь, май).

Диагностика проводится в виде обследования, данные заносятся в сводную таблицу.

Форма подведения итогов: открытые занятия для родителей.

2.4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5– 7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВОПРЕСС», 2021. – 304 с.
- 2.Козьмина О.М. «По морям, по волнам»-СПБ,РИВ,2016г.
- 3.Н,В, Абуева «Разноцветные истории» СПб, РИВ,2018г.
- 4.В.В.Воскобович «Сказочные лабиринты» СПб, РИВ,2018г.

Приложения

Приложение I

Диагностическая карта (возраст 5-6 лет)

Дата _____

Группа № _____

Фамилия Имя ребенка _____

Дата рождения _____ Возраст _____

Вопросы для беседы

1. Как тебя зовут? Назови свое имя, отчество, фамилию _____

2. Сколько тебе лет? _____ Когда ты родился? _____

3. С кем ты живешь? Назови членов твоей семьи _____

4. Как зовут маму? _____

Кем и где она работает? _____

5. Как зовут папу? _____

Кем и где он работает? _____

6. Назови свой домашний адрес. Где ты живешь? _____

7. Кем ты хочешь быть когда вырастешь? _____

Субтесты	Протокол										Оценка	Примечания
1. Лесенка (самооценка)	Ребенок	мама	папа	Восп.1	Восп.2							
2. Нелепцы (общая осведомленность)	- Реагирует живо, непосредственно, без вмешательства взрослого, находит все нелепости - Реагирует не сразу, находит нелепые места с помощью взрослого (1-2 вопроса) - Эмоционально никак не реагирует на нелепости, с помощью взрослого находит несоответствия											
3. Времена года (общая осведомленность)	Зима			Весна								
	лето			осень								
4. Найди такую же картинку (внимание)	1.			2.			3.					
	4.			5.			6.					
5. 10 предметов (память)	кот	машина	курица	ножницы	шляпа	лопата	мяч	вишня	Велос- ред	зонт		

6.Найди «семью» (мышление)	посуда	одежда	овощи	фрукты	мебель		
7. Рыбка (мышление)	-самостоятельно воспроизводит изображение по схеме - анализ недостаточен, построение путем проб - не справился умеет ли находить ошибки						Знание геометрии числовых фигур
8. Рисунок человека							Ведущая рука Прав/не прав. держит карандаш
9. Последовательные картинки (речь, мышление)	1.Верно осмысливает содержание отдельных картинок, понимает и передает объединяющую их основную мысль 2. В целом верно понимает содержание картинок, взаимосвязь событий, но самостоятельный рассказ не развернут, схематичен; более полное понимание и более полное изложение возможно после стимулирующей помощи, наводящих или уточняющих вопросов. 3. Не устанавливает взаимосвязь изображенных событий, дает описание каждой картинке в отдельности; описание схематично, помощь эффективна. 4. Не понимает логической взаимосвязи даже с помощью, чаще ограничивается перечислением объектов, отвлекается в сторону побочных ассоциаций (рассказ «по поводу картинки»), помощь не эффективна.						
10.Разрезные картинки	Образ узнает/ не узнает до сборки Образ называет /не называет после сборки <i>Зрительное соотнесение/ целенаправленные пробы/ хаотичные пробы</i>						
11.На что похоже? (воображение)	1.						
	2.						
	3.						
Сумма баллов							Уровень

Приложение 2

Сводная таблица (возраст 5 - 6 лет)

результатов экспресс-диагностики (Н.Н.Павловой, Л.Г.Руденко)

Дата _____ Группа _____

[illegible]

Приложение 3

Лист внесения изменений и дополнений в программу

№ п/п	Дата	Характеристика изменений (уплотнение занятий, объединение занятий, перенос на другую дату	Основание изменений (карантин, или б/лист педагога с...	Реквизиты документа, которым закреплено изменение пр.№...	Подпись педагога/ зам. директора
----------	------	---	---	---	---

		Напр: объединение занятий №25 и 26)	по...)	от ...	