

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

Согласовано:
Методический совет
от «01» 07 2025г.
Протокол № 7

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ «Детский сад №48»
Тимохина Е.В.
Приказ № 09 от «01» 09 2025г.



Принята на заседании Педагогического совета
Протокол № 09 от «01» 09 2025г.

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

Направленность – социально-гуманитарная
Уровень сложности - стартовый
Возраст обучающихся: 4-5 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.....	18
--	----

Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1Календарный учебный график.....	19
2.2Условия реализации программы.....	21
2.3Формы аттестации	23
2.4Список литературы.....	24

Приложения

Приложение1.....	24
Приложение2	26
Приложение 3.....	26

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 4-5 лет.

- Форма проведения: подгрупповые занятия по 4 чел.
- форма обучения - очная;
- срок реализации программы: рассчитана на один год обучения, всего 32 занятия. Режим занятий: 1 занятие в неделю по 20 минут.
- осуществляется на платной основе.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развивать познавательно-творческую способность детей 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.

1.3СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов	Формы аттестации/
---	------------------------	------------------	-------------------

		Всего	Теория	Практика	контроля
1.	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.	«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	1	0,5	0,5	Практическая работа
4.	«Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»	1	0,5	0,5	Практическая работа
5.	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1	0,5	0,5	Практическая работа
7.	«Как кораблик попал в шторм»	1		1	Практическая работа
8.	«Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	1	0,5	0,5	Практическая работа
9.	«Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	1	0,5	0,5	Практическая работа
10.	«Как Магнолик увидел Крутика По»	1		1	Практическая работа
11.	«Как Малыш Гео принес елку на Чудесную поляну Золотых Плодов»	1		1	Практическая работа
12.	«Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке»	1		1	Практическая работа
13.	«Как Крутик По шел по загадочным следам»	1	0,5	0,5	Практическая работа
14.	«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1		1	Практическая работа
15.	«Как артисты Цифроцирка получили	1	0,5	0,5	Практическая работа

	волшебную стрелочку»				
16.	«Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная».	1	0,5	0,5	Практическая работа
17.	«Как Магнолик показал еще одно волшебное свойство «восьмерки»	1	0,5	0,5	Практическая работа
18.	«Как гусеница Фифа вырастила цветы»	1	0,5	0,5	Практическая работа
19.	«Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	1	0,5	0,5	Практическая работа
20.	«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от жука»	1	0,5	0,5	Практическая работа
21.	«Как Галчонок Карчик помог пчелке Жуже»	1	0,5	0,5	Практическая работа
22.	«Как Девочка Долька встречала гостей»	1	0,5	0,5	Практическая работа
23.	«Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»	1		1	Практическая работа
24.	«Как у гусеницы Фифы появился новый ковер»	1	0,5	0,5	Практическая работа
25.	«Как Кораблик Плюх путешествовал»	1		1	Практическая работа
26.	«Как команду корабля встретили на Чудо-островах»	1		1	Практическая работа
27.	«Как Пчелка Жужа хранила мед»	1		1	Практическая работа
28.	«Как пчелка Жужа делила мед»	1		1	Практическая работа
29.	«Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	1		1	Практическая работа
30.	«Как у Крутика По появился Волшебный ларец»	1		1	Практическая работа

31.	«Как Девочка Долька составила букет»	1		1	Практическая работа
32.	«Как друзья добрались до Поляны Золотых плодов»	1		1	Практическая работа
	ИТОГО	32			

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 друзья подарили друг другу по конфете»

Цель: Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).

Теория: Беседа о Пчелке Жуже и Галчонке Карчике.

Практика: игра «Чудо Соты», игра «Квадрат Воскобовича», технология ТРИЗ «Хорошо-плохо».

Тема 2: «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»

Цель: Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».

Теория: Беседа о кораблике, и его команде.

Практика: игра «Кораблик Плюх-Плюх», игра «Фонарики».

Тема 3: «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»

Цель: развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его, аргументировать выбор предмета определенной формы, складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве.

Теория: беседа о пресной воде.

Практическая часть: игры «Геоконт Малыш», «Чудо – соты 1», «Квадрат Воскобовича»

Тема 4: «Как Крутик По подарил Пчелке Жуже лодочку»

Цель: Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.

Теория: Беседа о Критике По и его любимых играх.

Практика: игры «Логоформочки 3», «Чудо-соты 1».

Занятие 5: «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»

Цель: Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.

Теория: Беседа о Малыше Гео, о его характере.

Практика: игры «Геоконт Великан», «Геоконт Малыш», «Волшебный мешочек», «Чудо-цветик».

Занятие 6: «Как ребята выступали на арене Цифроцирка»

Цель: Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).

Теория: беседа о цирке.

Практика: игра «Чудо –соты 1».

Занятие 7: «Как кораблик попал в шторм»

Цель: Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».

Практика: игра «Кораблик Плюх-Плюх», игра «Сеть», игра «Ветерок на море».

Занятие 8: «Как команда наводила порядок после шторма»

Цель: Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.

Теория: Беседа о шторме.

Практика: игры «Чудо-соты1», «Кораблик Плюх-Плюх», «Фонарики».

Занятие 9: «Как Пчелка Жужа угощала Девочку Дольку»

Цель: Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить

фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.

Теория: беседа о корзинах.

Практика: Игры «Геококт Малыш», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1»

Занятие 10: «Как Магнолик увидел Крутика По»

Цель: развивать умение вышивать контуры геометрических фигур (квадрат, треугольник), решать задачу на определение фигуры по признакам (количество сторон и углов), анализировать окружающую обстановку и находить предметы заданной формы, определять фигуры по части, сочинять рассказ на тему «Зачем нужен этот предмет?»

Практика: игры «Логоформочки 3», «Шнур-затейник».

Занятие 11: «Как Малыш Гео принес елку на Чудесную поляну Золотых Плодов»

Цели: Развивать умение аргументировать свой выбор, вышивать силуэт «елочка», описывать елку, складывать из большого квадрата меньший по размеру путем перемещения частей в пространстве, решать задачу на изменение цвета, придумывать и конструировать контур «елочная игрушка»

Теория: беседа о новогодней елочке.

Практика: игры «Коврограф Ларчик», «Шнур-затейник», «Волшебное слово», «Квадрат Воскобовича», «Геококт Малыш».

Занятие 12: «Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке»

Цель: Развивать умение выкладывать контуры геометрических фигур, придумывать и составлять из частей силуэт «Елочные украшения», определять фигуры по пространственному положению их частей («вверху», «внизу»), делить поровну игрушки между персонажами, аргументировать свой выбор.

Практика: игры «Фонарики «Ларчик», «Логоформочки 3».

Занятие 13 : «Как Крутик По шел по загадочным следам»

Цель: развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и вышивать контур шляпки гриба, находить

геометрические фигуры по признакам (цвет, количество сторон и углов), ориентироваться в пространстве, составлять силуэт «лампа», определять функцию лампы и придумывать, в каком окружении она может эту функцию выполнять (технология ТРИЗ).

Теория: беседа о грибах.

Практика: Игры «Игровизор», «Шнур-затейник», «Чудо-соты 1», игра по технологии «ТРИЗ».

Занятие 14: «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»

Цель: Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.

Практика: Игры «Кораблик «Плюх-Плюх», «Фонарики».

Занятие 15: «Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»

Цели: развивать умения находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу, придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?», рассказывать об этом, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, выполнять физические упражнения.

Теория: беседа об артистах Цифроцирка.

Практика: игры «Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Пройди по мостику», «Чудо-крестик 2».

Занятие 16: «Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная».

Цели: развивать умения запоминать пространственное положение частей и исправлять ошибки, решать логические задачи на поиск предмета по признакам, придумывать и выполнять физические упражнения, слушать и понимать друг друга.

Теория: беседа о новой игре «Волшебная «восьмерка».

Практика: игра «Волшебная «восьмерка», упражнение «Обведи бабочку», игра «Исправь ошибку».

Занятие 18: «Как гусеница Фифа вырастила цветы»

Цели: развивать умения называть этапы процесса выращивания растений, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, конструировать геометрические фигуры за счет перемещения частей в пространстве, выбирать необходимые инструменты и составлять их силуэты, придумывать и конструировать силуэты «Цветы».

Теория: беседа о цветах и вазонах.

Практика: игра «Квадрат Воскобовича», «Чудо-крестик 2», «Фонарики».

Занятие 19: «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»

Цели: развивать умения называть виды транспорта, составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счет перемещения частей в пространстве.

Теория: беседа о транспорте.

Практика: игры «Чудо-соты1», «Хорошо-плохо» (технология ТРИЗ), «Квадрат Воскобовича».

Занятие 20: «Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от жука»

Цели: развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать ее, менять характеристики предмета на противоположные (технология ТРИЗ).

Практика: игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-соты 1», «Наоборот» (технология ТРИЗ).

Занятие 21: «Как Галчонок Карчик помог пчелке Жуже»

Цели: развивать умения исправлять ошибку, располагая карточки по цветам радуги, сортировать пластинки по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга, составлять

силуэт «китенок», обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о содержании рисунка.

Теория: беседа о цветах радуги.

Практика: игры «Прозрачный квадрат», «чудо-соты 1», упражнение «Дорисуй картинку»

Занятие 22: «Как Девочка Долька встречала гостей»

Цели: развивать умения выбирать инструменты, необходимые для уборки дома, составлять их силуэты из частей, складывать разные варианты фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «платье» по описанию, предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Теория: беседа о празднике, гостях.

Практика: игры «Чудо-соты 1», «квадрат Воскобовича», «Чудо-цветик», упражнение «Как помочь Лягушатам?».

Занятие 23: «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»

Цели: развивать умение конструировать контур «шляпа» по образцу, определять последовательность цифр в натуральном ряду, составлять силуэты цифр по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, самостоятельно конструировать силуэт «человек», предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Практика: игры «Геоконт Великан», «Кто исчез?», «Волшебная восьмерка», «чудо-крестики 2», конструирование «человечек».

Занятие 24: «Как у гусеницы Фифы появился новый ковер»

Цели: развивать умения придумывать и вышивать узор, называть материал, из которого делают ковры, составлять их фигур-головоломок лесенку по силуэтной схеме, руководствуясь простым алгоритмом (цвет), предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Теория: беседа о коврах.

Практика: упражнение «Как помочь Гусенице?», игры «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник».

Занятие 25: «Как Кораблик Плюх путешествовал»

Цели: развивать умение сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».

Практика: игра «Развесь флажки», «Назови целое по части» (технология ТРИЗ), «Угадай сколько фонариков», конструирование «Флажок».

Занятие 26: «Как команду корабля встретили на Чудо-островах»

Цели: развивать умение конструировать фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образца, составлять силуэт «стол» по схеме, видеть в силуэт недостающие части и добавлять их, понимать пространственные характеристики «слева», «справа».

Практика: упражнение «Угадай фигуру», игры «Геоконт Малыш», «Чудо-крестик 2», конструирование «Стулья».

Занятие 27: «Как Пчелка Жужа хранила мед»

Цели: развивать умения конструировать силуэт «бутылка» по образцу, решать задачу с противоречием (технология ТРИЗ), складывать фигуру «мышка», путем перемещения частей в пространстве, ориентироваться на плоскости, понимать пространственную характеристику "левый верхний», предлагать варианты решения проблемной ситуации.

Практика: игра «Чудо-соты 1», игра по технологии ТРИЗ «Широкое – узкое», рисование «Бутылка для меда», игра «Квадрат Воскобовича», упражнение «Как помочь Пчелке Жуже?».

Занятие 28: «Как пчелка Жужа делила мед»

Цели: развивать умение конструировать контур «бочонок» по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации, самостоятельно вышивать контур геометрической фигуры (квадрат), решать простую логическую задачу на поиск предмета по признакам, составлять силуэт «посуда» по образцу и собственному замыслу.

Практика: конструирование «Бочонок», игра «Шнур-затейник», упражнение 2 «Обведи чашку», игра «Чудо-крестик 2».

Занятие 29: «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»

Цели: развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка», путем перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

Практика: Игра «Кораблик Плюх-Плюх», упражнение «Как найти флажки?», игра «Квадрат Воскобовича», конструирование из шнура «Рыбка».

Занятие 30: «Как у Крутика По появился Волшебный ларец»

Цели: развивать умения составлять из частей геометрические фигур силуэт, трансформировать его в другой, складывать фигуру «человечек» путем перемещения в пространстве, придумывать, на что похож предмет, конструировать предметные силуэты и сюжетные картинки по собственному замыслу, рассказывать о них.

Практика: Игра «Логоформочки 3», «Квадрат Воскобовича», «Необычная игрушка», конструирование по замыслу.

Занятие 31: «Как Девочка Долька составила букет»

Цели: развивать умение решать задачу на составление целого из определенного количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывать небольшое количество предметов, сравнивать их по количеству.

Практика: Игры «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Математическая корзинка 10».

Занятие 32: «Как друзья добрались до Поляны Золотых плодов»»

Цели: развивать умение составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать решение проблемной ситуации.

Практика: конструирование «Башня», конструирование «Воздушный транспорт», игра «Геоконт Малыш».

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Решение задач, позволило прогнозировать следующий результат своей 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:

- научаться связно и логично выражать свои мысли;
- научаться 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 й	Тема занятия	Форма контроля
1	Октябрь	фронтальная	4	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	Практическая работа
				«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	
				«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	
				«Как Крутик По подарил Пчелке Жу же лодочку»	
2	Ноябрь	фронтальная	4	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Практическая работа

				«Как ребята выступали на арене Цифроцирка»	
				«Как кораблик попал в шторм»	
				«Как команда наводила порядок после шторма»	
3	Декабрь	фронтальная	4	«Как Пчелка Жужа угощала Девочку Дольку»	Практическая работа
				«Как Магнолик увидел Крутика По»	
				«Как Малыш Гео принес елку на Чудесную поляну Золотых Плодов»	
				«Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке»	
4	Январь	фронтальная	4	«Как Крутик По шел по загадочным следам»	Практическая работа
				«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	
				«Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»	
				«Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная».	
5	Февраль	фронтальная	4	«Как Магнолик показал еще одно волшебное свойство «восьмерки»	Практическая работа
				Как гусеница Фифа вырастила цветы	
				«Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	
				«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись	

				от жука»	
6	Март	фронтальная	4	«Как Галчонок Карчик помог пчелке Жуже»	Практическая работа
				«Как Девочка Долька встречала гостей»	
				«Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»	
				«Как у гусеницы Фифы появился новый ковер»	
7	Апрель	фронтальная	4	«Как Кораблик Плюх путешествовал»	Практическая работа
				«Как команду корабля встретили на Чудо-островах»	
				«Как Пчелка Жужа хранила мед»	
				«Как пчелка Жужа делила мед»	
8	Май	фронтальная	4	«Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	Практическая работа
				«Как у Крутика По появился Волшебный ларец»	
				«Как Девочка Долька составила букет»	
				«Как друзья добрались до Поляны Золотых плодов»	

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» + сказка – 1шт.	
3	«фонарики» -5шт.	
4	«Фонарики «Ларчик» - 1шт.	
5	«Чудо-крестики 1» -5 шт.	
6	«Лепестки» - 5 шт.	
7.	«Логоформочки 3» -5шт	
8.	«Черепашки «Пирамидки» - 5 шт.	
9.	«Черепашки «Ларчик» - 1 шт.	
10.	«Коврограф «Ларчик» - 1шт.	
11.	«Чудо-соты» - 5шт.	
12.	«Чудо-цветик» -5шт.	
13.	«Геоконт Малыш» -5шт.	
14.	«Геоконт Великан» - 1 шт.	
15.	«Математические корзинки 5» - 5 шт.	
16.	«Шнур-Затейник» - 5 шт.	
17.	«Кораблик «Плюх-Плюх» - 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.	
18.	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, забавные цифры – Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер.	
Методическая литература для организации образовательной деятельности		
№ п/п	Наименование	Количество
1	Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (средний дошкольный возраст). СПб.: ООО»ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО_ПРЕСС», 2021.-192с.	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 4-5 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 4 – 5 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВОПРЕСС», 2016. – 304 с.
2. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5 – 7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВОПРЕСС», 2016. – 304 с.
3. Козьмина О.М. «ПО морям, по волнам»-СПБ, РИВ, 2016г.
4. Н,В, Абуева «Разноцветные истории» СПб, РИВ, 2018г.
5. В.В. Воскобович «Сказочные лабиринты» СПб, РИВ, 2018г.

Приложения

Приложение I

Диагностическая карта (возраст 4-5 лет)

Дата _____ Группа № _____

Фамилия Имя ребенка _____

Дата рождения _____ Возраст _____

Субтесты	Протокол									Оценка	Примечания
1. Коробка форм (восприятие)	Зрительное соотнесение/ метод проб и ошибок/ не справляется или силовые пробы										Цвет Форма
2. Покази и назови (общая осведомленность)											
3. Матрешка (мышление)	Разбирает Собирает										Большая Маленькая По росту ставит
4. Разрезные картинки (мышление, восприятие)	Образ узнает/ не узнает до сборки Образ называет /не называет после сборки <i>Зрительное соотнесение/ целенаправленные пробы/ хаотичные пробы</i>										
5. 8 предметов (память)	дом	мяч	ягоды	лошадка	птичка	кукла	флаг	пальт			
6. Лабиринты (внимание)											

7.Найди такую же картинку (мышление)	цветы					
	грибы					
8.Найди домик для картинки (мышление)	посуда	овощи	фрукты	одежда		
9.На что это похоже? (воображение)	1.					
	2.					
	3.					
Сумма баллов						Уровень

Приложение 2

Сводная таблица (возраст 4-5 лет)

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

Дата _____ Группа _____

№	Фамилия Имя ребенка	Субтесты									Общий балл	уровень
		1.Коробка форм	2.Покажи и назови	3.Матрешка	4.Разрезные картинки	5.8 предметов	6.Лабиринты	7.Найди такую же картинку	8.Найди домик для картинки	9. На что это похоже?		

Приложение 3

Лист внесения изменений и дополнений в программу

№ п/п	Дата	Характеристика изменений (уплотнение занятий, объединение занятий, перенос на другую дату Напр: объединение занятий №25 и 26)	Основание изменений (карантин, или б/лист педагога с... по...)	Реквизиты документа, которым закреплено изменение пр.№... от ...	Подпись педагога/ зам. директора