

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №31 «Медвежонок»**

Согласовано:  
на заседании педагогического совета  
протокол №1 от 31.08.2022

Утверждаю:  
Заведующий МБДОУ ДС №31  
«Медвежонок»  
\_\_\_\_\_ Н.В.Дирлам  
Приказ № 437 от 31.08.2022

02-05



**Дополнительная образовательная  
программа по развитию сенсорных  
способностей у детей  
«Сказки фиолетового леса»  
на 2022-2023 учебный год**

Составители:  
Чмиль Елена Владимировна

## Содержание:

№ п/п	Разделы Программы	Страница
	Паспорт Программы	3
1.	Пояснительная записка	5
2.	Возрастные особенности детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста.	7
3.	Планируемые результаты освоения программы	9
4.	Организация работы с детьми	10
5.	Характеристика развивающих игр Воскобовича	12
6.	Система педагогической диагностики (мониторинга) достижений детьми планируемых результатов освоения Программы	13
7.	Учебный план	19
8.	Тематическое планирование	20
9.	Материально – техническое обеспечение программы.	58
10.	Методическое обеспечение программы	61
	Литература	61

## Паспорт программы:

Наименование Программы	Проведения занятий по развитию познавательно - творческих способностей у детей «Сказки фиолетового леса»
Основание для разработки программы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</li> <li>2. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».</li> <li>3. Постановление Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 г. № 706 «Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг».</li> <li>4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».</li> <li>5. СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано Минюсте РФ №61573 от 18.12.2020).</li> <li>6. Постановление администрации города Нижневартовска ХМАО-Югры от 10.08.2021г. №668 "Об утверждении тарифов на услуги, предоставляемые муниципальным бюджетным образовательным учреждением детским садом №31 «Медвежонок».</li> <li>7. Устав МБДОУ ДС №31 «Медвежонок»</li> </ol>
Направленность программы	Познавательно-творческое
Уровень освоения программы	Дошкольное образование
Целевая группа	Дети дошкольного возраста (4-7 лет)
Сроки реализации программы	2 года
Составитель программы	Чмиль Елена Владимировна, воспитатель.
Цель программы	Развитие логико - математических способностей у детей 4 -7 лет посредством

<p>Задачи программы</p>	<p>развивающих игр В. Воскобовича.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх;</li> <li>- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти;</li> <li>- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность;</li> <li>- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности;</li> <li>- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях;</li> <li>- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.</li> </ul>
<p>Ожидаемые результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности;</li> <li>- Развита у детей познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы;</li> <li>- Развита у детей способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях;</li> <li>- Социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность.</li> </ul>

## **1. Пояснительная записка**

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

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

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

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

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добывается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия

для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально -творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

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

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

### **Цели и задачи реализации программы**

**Цель программы:** Развитие логико - математических способностей у детей 4 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

### **Задачи:**

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

### **Принципы и подходы к формированию Программы**

Программа строится на принципах:

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

## 2. Возрастные особенности детей дошкольного возраста (4-7 лет).

### Возрастные особенности детей 4 - го года жизни

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность.

*Ведущий вид деятельности* в этом возрасте – предметно-действенное сотрудничество. Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности – игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают *действовать в соответствии с заранее намеченной целью*, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена *потребность в общении со взрослыми и сверстниками*. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. *В играх возникают первые «творческие» объединения детей*. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. *Совместные игры* детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. *В игре*, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит *знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение*.

Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств – *сенсорные эталоны формы, величины, цвета* и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов.

*Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное*, т.е. от манипулирования объектами ребенок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина), но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). Он познаёт то, что видит перед собой в сию минуту. В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

Резко возрастает любознательность детей. В этом возрасте происходят существенные изменения в *развитии речи*: значительно увеличивается запас слов, появляются элементарные виды суждений об окружающем, которые выражаются в достаточно развернутых высказываниях.

Достижения в психическом развитии ребенка создают благоприятные условия для существенных сдвигов в характере обучения. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании

действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания.

В данном возрасте сохраняется непроизвольный характер основных психических процессов - внимания, памяти, мышления, а также потребность в эмоциональном комфорте. Однако *ведущим типом общения становится ситуативно-деловое*. Это означает, что взрослый привлекает ребёнка в первую очередь как партнёра по интересной совместной деятельности. Сверстник пока мало пригоден для исполнения этой роли, поскольку ещё не вполне владеет, с ним речью трудно согласовать намерения и построить план совместной деятельности.

### **Возрастные особенности детей 5 - го года жизни**

Пятый год жизни является периодом интенсивного роста и развития организма ребенка.

Возникает и совершенствуется *умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел*, который, в отличие от простого намерения, включает представление не только о цели действия, но и способах ее достижения.

Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношение между ними.

Важным психическим новообразованием детей среднего дошкольного возраста является *умение оперировать в уме представлениями о предметах, обобщенных свойствах этих предметов, связях и отношениях между предметами и событиями*. Понимание некоторых зависимостей между явлениями и предметами порождает у детей повышенный интерес к устройству вещей, причинам наблюдаемых явлений, зависимости между событиями, что влечет за собой интенсивное увеличение вопросов к взрослому: как?, зачем?, почему? На многие вопросы дети пытаются ответить сами, прибегая к своего рода опытам, направленным на выяснение неизвестного. Если взрослый невнимателен к познавательным запросам дошкольников, то во многих случаях дети проявляют черты замкнутости, негативизма, упрямства, непослушания по отношению к старшим. Иными словами, нереализованная потребность общения со взрослым приводит к негативным проявлениям в поведении ребенка.

На пятом году жизни дети активно овладевают связной речью, могут пересказывать небольшие литературные произведения, рассказывать об игрушке, картинке, о некоторых событиях из личной жизни.

Важнейшими новообразованиями данного возраста являются:

завершение в основном процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы непосредственно воспринимаемой действительности. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации. Общение носит *внеситуативно - деловой характер*.

Мышление по-прежнему носит наглядно - образный характер.

### **Возрастные особенности детей 6-7 - го года жизни**

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает чувство удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо.

Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых. К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях.

К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей.

Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 6—7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная



линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль.

Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений.

Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

### 3. Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Младший возраст	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определяет группы предметов по количеству и числу (много, один, мало, поровну, больше, меньше, счет 1-10, цифры 1-5). Понимает конкретный смысл слов: больше, меньше, столько же. Ориентируется в количестве предметов.</li> <li>2. Группировка предметов по цвету, размеру, форме. Сравнивает группы предметов, используя приемы наложения, глазомера, выражать словами (длинный, короткий, широкий, узкий, выше-ниже и т.д.). Находит в окружающей обстановке один и много, одинаковых предметов.</li> <li>3. Узнают, называют и различать геометрические фигуры – круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму.</li> <li>4. Различает и узнает цвета: красный, синий, желтый, зеленый, белый, розовый, голубой, черный.</li> <li>5. Определяет пространственную ориентировку от себя: справа, слева, впереди, сзади, вверх, вниз.</li> <li>6. Различает понятия: сегодня, завтра, утро, день, вечер, ночь.</li> <li>7. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.</li> <li>8. Складывает силуэты из геометрических фигур, соотносить реальные изображения со схематичными.</li> <li>9. Употребляет в речи слова, обозначающие цветы и оттенки цветов, свойства предметов, пространственные отношения.</li> </ol>
Средний возраст	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10).</li> <li>2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет).</li> <li>3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр).</li> <li>4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу.</li> <li>5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку.</li> <li>6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра.</li> <li>7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу.</li> </ol>

	<p>8. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.</p> <p>11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными.</p> <p>10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.</p>
Старший возраст	<p>1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10, 20.</p> <p>2. Соотносит цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действии на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки.</p> <p>3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.</p> <p>4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.</p> <p>5. Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать.</p> <p>6. Трансформирует геометрические фигуры.</p> <p>7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.</p> <p>8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки- неделя, неделя – месяц, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже.</p> <p>9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.</p>

#### **4. Организация работы с детьми**

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

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста. Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

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

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

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

### **Схема и методика проведения занятий**

#### **Развитие сюжета**

В ходе развития сюжета педагог говорит от лица автора – рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решать задачу, что-то сделать или собрать за него, а дает возможность ребенку подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу.

#### **Подвижная игра, танец или пластичные движения под музыку.**

#### **Заключительная часть**

Контрольный вопрос детям (Через ответы педагог выясняет о внимательности детей и усвоении материала).

### **Организация непосредственной образовательной деятельности.**

Непосредственная образовательная деятельность детей организуется 4-х летнего возраста в форме кружковой работы. В занятиях участвует подгруппа детей из 8 человек. Длительность непосредственной образовательной деятельности два раза в неделю в группе составляет: 4-5 лет - 15-20 минут, 5-6 лет - 20-25 минут, 6-7 лет – 30-35 минут. Деятельность носит развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым.

В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку

предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

## **5. Характеристика развивающих игр Воскобовича**

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

### **1. Многофункциональность.**

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

### **2. Широкий возрастной диапазон участников игр**

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

### **3. Сказочная «огранка»**

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

### **4. Творческий потенциал.**

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

### **5. Конструктивные элементы.**

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

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

*Первая группа — игры, направленные на математическое развитие.* В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики»,

«Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геокопт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

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

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

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

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

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

## **6. Система педагогической диагностики (мониторинга) достижений детьми планируемых результатов освоения Программы**

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности.

**Цель:** Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- знаний воспитанников в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;
- умений воспитанников анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

### **Принципы педагогической диагностики:**

**Принцип объективности** означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

**Принцип целостного изучения педагогического процесса** предполагает (для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

**Принцип процессуальности** предполагает изучение явления в изменении, развитии.

**Принцип компетентности** означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

**Принцип персонализации** требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

## **Методы проведения педагогической диагностики**

**Формализованные методы:** диагностическое задание, диагностическая ситуация.

**Малоформализованные методы:** наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в октябре и мае). В проведении диагностики участвуют педагоги.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

*Недостаточный уровень* – ребенок не может выполнить все параметры оценки;

*Близкий к достаточному уровню* – ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

*Достаточный уровень* – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

## **1. Количественные и порядковые числительные**

### **«Разложи по номерам»**

Игра «Математические корзиночки» - соотносить цифры с количеством предметов.

**Задание:** Ребенку предложено выложить грибочки в «корзинки», положенные на столе; заполнить «корзинками» ячейки игрового поля и грибками на свободные места в «корзинках».

### **«Посчитай от 1 до 9»**

Игра «Шнур-затейник» - составить цифры от 0 до 9.

**Задание:** На поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками ребенку предлагается с помощью шнура продернуть и обкрутить его через кнопку и составить схемы цифр.

## **2. Ориентировка в пространстве и во времени**

### **«Цифры»**

Игра «Волшебная восьмерка» - в результате подкладывания и изменения размещения объекта в пространстве составить цифры от 0 до 9.

**Задание:** Ребенку предложено составить цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. Предложено смоделировать цифры при помощи слов считалки «Кохле- Охле- Желе- Зеле- Геле- Селе- Фи».

### **«Пространственные отношения»**

Игра «Коврограф», разноцветные веревочки – самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты.

Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.

## **3. Конструктивные решения в процессе**

### **«Сложи квадрат»**

Игра «Прозрачный квадрат» - в результате переукладывания, изменения способов размещения сложить квадрат.

Состав игры: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника.

Задание: Взрослый читает сказку, а детям по ходу сюжета предлагается выполнить задание: Ребенку предлагается наложить пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части и составить из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты предлагается получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

### **«Фигура по замыслу»**

Игра: «Геокоонт» - сконструировать предметы разных размеров.

Задание: Игра размещается на столе. Ребенку предлагается натянуть резинки на гвоздики и создать предметные силуэты: геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, по словесному алгоритму и собственному замыслу.

## **4. Речевые высказывания ребенка**

### **«Сочини сказку»**

Игра «Чудо - цветик» - составить описательный рассказ о предмете.

Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или настолье цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки». По схемам предлагается сложить фигурки и придумать рассказ, составляя предметные силуэты и сюжетные картинки.

Игра «квадрат Воскобовича (двухцветный) – пересказ сюжета сказки.

Задание: «Гайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.

### **«Название живых существ»**

Игра «Чудо - крестики» - сложить предметные силуэты из частей.

Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе по схемам в альбоме забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое), придумать самому и составить предметные силуэты и сюжетные картинки.

Применение способов скрепления, соединения деталей

## **5. «Алфавит»**

Игра «Конструктор букв» - из элементов - модулей сложить букву алфавита.

Задание: на игровом поле с закрепленной круглой резинкой при помощи схем букв русского алфавита ребенку предлагается составить буквы, подкладывая части (модули) под круглую резинку.

#### **6. «Последовательное действие»**

Игра «Шнур – грамотей» - Снеговик, Яблонька - выполнить последовательно игровое задание.

Задание: Ребенку предлагается продернуть шнурок сквозь отверстия, закручивая шнурок вокруг кнопки составить слова из букв С, Н, Е, Г, О, В, И, К. и Я, Б, Л, О, Н, Ъ, К, А и придумать новые свои слова.

#### **7. Этапность действий**

##### **«Задание на внимание»**

Игра «Черепашка» - разобрать и собрать черепашку.

Задание: Ребенку предлагается разобрать черепашку и собрать на столе различные образные фигурки по замыслу или по схемам в альбоме; далее собрать, нанизывая на стержень.

#### **8. Умеет принимать общую цель**

##### **«Общая цель»**

Игра: « Чудо соты»

Задание: Педагог предлагает ребенку собрать соты по цвету, по количеству частей (1, 2, 3, 4.)

Игра: «Игровой квадрат», или вечное оригами.

Задание: Ребенку предлагается пофантазировать: треугольники на квадратном поле расположить так, что можно создать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое, предлагается создать силуэты мышки, котика.

#### **9. Создание постройки по замыслу, схемам**

##### **«Постройка по замыслу и схеме»**

Игра «Геоконт»-свободное моделирование

Задание: Игра размещается на стене. Ребенку предлагается натянуть резинку на гвоздики и создать предметный силуэт, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.

#### **10. Конструирование по словесной модели.**

##### **«Конструирование по словесной модели»**

Игра «Чудо - соты»- дети отбирают и моделируют на фланелеграфе из деталей заданный сюжет.

Задание: Сказочный сюжет «День рождения пчелки Жужи».

Педагог предлагает ребенку составить «соты» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («соты» накладываются друг на друга), «дорожки» («соты» прикладываются друг к другу) по схемам из альбома и собственному замыслу.

Игра «Лого-формочки 5» - складывать силуэты с помощью словесного диктанта.



Задание: Ребенку предлагается в игре сконструировать из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и другое) на игровом поле, на столе.

### **11. Построение симметричных и несимметричных фигур**

*Понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричную фигуру.*

Игра «Чудо-крестики 3» - построить симметричную фигуру (снежинку, цветок)

Задание: Ребенку предложено составить симметричную фигуру -«крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). Сконструировать фигурки по схемам из альбома или по собственному замыслу.

Игра « Квадрат Воскобовича»

по 2 квадрата на ребенка – конструирование предмета с опорой на модель.

Задание: «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку предлагается подумать, чтобы получить фигурку. Для этого нужно сложить «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур.

Игра «Чудо- соты» - превратить геометрические фигуры в предметы.

Задание: Ребенку предлагается назвать геометрическую фигуру, затем фигуры соединить так, чтобы получились предметы. Если ребенок затрудняется, показать ему, заранее заготовленные рисунки предметов: мяча, шарика, елки, дома, вагона, коляски, телевизора, зайки, рыбки.

### **12. Поиск и установление закономерностей**

*«Установление закономерности»*

Игра: «Лого-формочки»

Задание: педагог выкладывает фигуру "грибок" на линейке, а ребенку предлагается найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. Далее ребенок объясняет из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник).

**Протокол педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы дошкольного образования интеллектуально-познавательной направленности «Сказки фиолетового леса»**

Дата: \_\_\_\_\_

Педагог: \_\_\_\_\_

Ф.И. ребенка

Критерии	Начало года			Конец года			Итого
	Д	Бд	Нд	Д	Бд	Нд	
Систематизация математических представлений у детей.							
Совершенствование речи, развитие эмоционально-образного и логического мышления.							
Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.							
Развитие мыслительных процессов							
Количественные и порядковые числительные							
Ориентировка в пространстве и во времени							
Использует конструктивные решения в процессе Речевые высказывания ребенка							
Применяет способы скрепления, соединения деталей.							
Этапность действий							
Умеет принимать общую цель							
Создает постройки по замыслу, схемам							
Конструирование по словесной модели							
Построение симметричных и несимметричных фигур,							
Поиск и установление закономерностей							

## 7. Учебный план

<b>Проведение занятий по развитию познавательно – творческих способностей у детей 4-7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича</b>	1 группа 10 человек	1 час в неделю  (2 занятия по 30 мин.)	4 часа в месяц  (8 занятий)	Групповая
--	------------------------	--	-----------------------------------	-----------

### Расписание занятий

Наименование услуг	Форма проведения	Кол-во детей	День недели	Время проведения
Проведение занятий по развитию познавательно – творческих способностей у детей 4 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича	Групповая	10 чел.	Вторник	1гр. 17-10-17-40 2 гр. 17-50-18-20
	Групповая	2 чел.	Пятница	1гр. 17-10-17-40 2 гр. 17-50-18-20

## 8. Тематическое планирование

### Дошкольный возраст (4-5 лет)

Тема	Программные задачи:	Материалы:
<b>Октябрь</b>		
<b>1 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»</b>	Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок".	1. Игры «Логорифмочки» и «Лепестки» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа.
<b>2 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как черепашки прошли через пещеру»</b>	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	1. Игры «Черепашки Пирамидки, Ларчик, Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Магнолик
<b>3 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как квадрат и Магнолик играли»</b>	Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик
<b>4 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Пчелка Жужа пришла в гости»</b>	Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей.	1.Игры «Чудо-крестики 1» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема пчелка;

		4. Персонажи Магнолик, Жужа и Галчонок Карчик.
<b>5 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»</b>	Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" о образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка".	1. Игры «Чудо-цветик» и «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Схема шляпка; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Левочка Долька.
<b>Ноябрь</b>		
<b>6 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как девочка Долька считала лепестки»</b>	Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Девочка Долька.
<b>7 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</b>	Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Черепашки»-Пирамидки (по количеству детей); 2. Гусь и Лягушки.
<b>8 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Лопушок помог Гусенице Фифе»</b>	Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять из них горизонтальный ряд, называть на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.	1. Игра «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» и разноцветные веревочки; 3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.

<p><b>9 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо- островах»</p>	<p>Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть их, составлять силуэт "бабочка" по образцу складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игра «Чудо-крестики 1» и Квадрат Воскобовича (двуцветный) по количеству детей; 2. Схема бабочка; 3. Персонажи Китенок Тимошка. Краб Крабыч, Гусь и Лягушки.</p>
<p><b>Декабрь</b></p>		
<p><b>10 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как пчелка Жужа получила подарок »</p>	<p>Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему , понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей.</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» 1 и «Лепестки» , схема медвежонок(по количеству детей); 3. Пособие «Разноцветные веревочки»; 4. Персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа.</p>
<p><b>11 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Девочка Долька готовилась к новому году»</p>	<p>Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1.Игры «Чудо-цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) (по количеству детей); 2.Схема «елочка»; 6. Девочка Долька.</p>
<p><b>12 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»</p>	<p>Развивать умение группировать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры</p>	<p>1. Игры «Фнарики», схема "башенка"(по количеству детей); 2. Пособие «Фонарики» "Ларчик",«Каврограф“Ларчк», «Разноцветные веревочки»; 3.Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>
<p><b>13 неделя:</b></p>	<p>Развивать умения находить фигуры по форме,</p>	<p>1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) и «Чудо-</p>

<p><b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»</b></p>	<p>составлять целое из двух частей, понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», составлять силуэт «маска» по схеме, придумывать и конструировать силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем.</p>	<p>крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»);</p> <p>2. Игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»);</p> <p>4. Персонаж Гусеница Фифа.</p>
<p><b>14 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как праздновали Новый год в Цифроцирке»</b></p>	<p>Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун».</p>	<p>1. Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Черепашки "Ларчик"» «Коврограф “Ларчик”»);</p> <p>3 Персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры»)</p>
<p><b>Январь</b></p>		
<p><b>15 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как зверята готовили свои корзинки».</b></p>	<p>Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры».</p>
<p><b>16 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Магнолик превратил фигуры в дом»</b></p>	<p>Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан»;</p> <p>3. Схема «дом».</p> <p>4. Персонажи Паучок и Магнолик</p>

<p><b>17 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b> «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»</p>	<p>Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудо-соты“Ларчик”», схема «чайник» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Персонажи Гусеница Фифа и лопушок.</p>
<p><b>Февраль</b></p>		
<p><b>18 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b> «Как Медвежонок Мишик искал друзей.»</p>	<p>Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) , «Чудо-соты 1» (по количеству детей);</p> <p>2. Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.</p>
<p><b>19 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b> «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»</p>	<p>Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»,«Геоконт Великан», «Фонарики "Ларчик"»</p> <p>3. Паучок и Магнолик, пособие «Забавные цифры».</p>
<p><b>20 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b> «Как лягушки изучали морскую науку.»</p>	<p>Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>
<p><b>21 неделя:</b><b>Игровая ситуация</b> «Как письмо Лягушат нашло своего»</p>	<p>Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем</p>	<p>1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-соты 1» (по количеству детей);</p>



адресата.»	наложения частей на схему.	2. Схема «лягушка»;
<b>Март</b>		
<b>22 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Гусеница Фифа съела подарок»</b>	Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки»;;  3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.
<b>23 неделя: Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»</b>	Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры , сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.	1. Игра «Чудо-соты 1», схема "пчелка" (по количеству детей);  2.Игры «Чудо-соты"Ларчик"», пособие «Каврограф "Ларчик"», «Фонарик "Ларчик"»;;  3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.
<b>24 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Магнолик увидел звезды»</b>	Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.	1. Игры «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (по количеству детей);  2. Магнолик, пособие«Забавные цифры» .
<b>25 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»</b>	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «вверх» и «вниз»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять	1. Игры «Кораблик "Плюх-Плюх"»,«Чудо-соты 1» (по количеству детей);  2. Схемы «ведро»,«швабра»,«ваза»;  4. Персонаж Гусь и Лягушки.

	силуэты по схеме.	
<b>Апрель</b>		
<b>26 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»</b>	Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «сундук», называть его форму и материал.	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Геококт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты» ; 3. Персонажи Магнолик.
<b>27 неделя: Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»</b>	Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их .	1. Игры «Черепашки "Ларчик"», «Шнур-затейник» (по количеству детей); 2. Пособия «Каврограф "Ларчик"» «Разноцветные веревочки» 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.
<b>28 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»</b>	Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них.	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик и Зайка-укротитель (пособие «Забавные цифры»).
<b>29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»</b>	Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка долька .

<p><b>30 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Девочка Долька плавала на кораблике»</b></p>	<p>Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка» по образцу, придумывать названия рыбкам.</p>	<p>1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"». четыре схемы «рыбка»; 3. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.</p>
<p><b>Май</b></p>		
<p><b>31 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как ежик помог зверятам»</b></p>	<p>Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ .</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей); 2. Персонаж Зайка-укротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).</p>
<p><b>32 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Магнолик загадывал желания»</b></p>	<p>Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.</p>	<p>1. Игра «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик.</p>
<p><b>33 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как друзья строили поезд»</b></p>	<p>Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"»; 3. Персонажи Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.</p>
<p><b>34 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как друзья</b></p>	<p>Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей);</p>

<p>путешествовали по Фиолетовому лесу»</p>	<p>характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.</p>	<p>2. Схема «лошадка» ; 3. Пособие «Геокопт Великан»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок.</p>
--	--	--

### Дошкольный возраст (5-6 лет)

Тема	Программные задачи:	Материалы:
<b>Октябрь</b>		
<p><b>1 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как друзья подарили друг другу по конфете»</b></p>	<p>Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённом 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).</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик.</p>
<p><b>2 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как зверята собирали грибы»</b></p>	<p>Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик- укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.</p>

<p><b>3 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»</b></p>	<p>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».</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики»(по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Гусь и Лягушки.</p>
<p><b>4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жужа лодочку»</b></p>	<p>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.</p>	<p>1.Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Схема куклы;</p> <p>4. Персонажи Жужа и Крутик По.</p>
<p><b>5 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»</b></p>	<p>Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей);</p> <p>2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Карточка со знаком вопроса (3 шт);</p> <p>4. Карточки с изображением гриба и колокольчика;</p> <p>5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>
<p><b>Ноябрь</b></p>		
<p><b>6 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</b></p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»;</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Волшебный мешочек»;</p> <p>3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.</p>
<p><b>7 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как друзья</b></p>	<p>Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник),</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»;</p>

<b>разгадывали загадки Краб Крабыча»</b>	по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.
<b>8 неделя: Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»</b>	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).	1. Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);
<b>9 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»</b>	Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.
<b>Декабрь</b>		
<b>10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »</b>	Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.
<b>11 неделя: Игровая ситу</b>	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным	1. Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.

<p><b>акция «Как друзья пили чай с пирогами»</b></p>	<p>признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.</p>	<p>«Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5. Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.</p>
<p><b>12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»</b></p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.</p>
<p><b>13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа нарядилась»</b></p>	<p>Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.</p>
<p><b>14 неделя: Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»</b></p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.</p>	<p>1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);</p>
<p><b>Январь</b></p>		

<p><b>15 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».</b></p>	<p>Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геокоонт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Силуэтная схема «плот»;</p> <p>4. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок, Китёнок Тимошка и Краб Крабыч.</p>
<p><b>16 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»</b></p>	<p>Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геокоонт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька».</p>
<p><b>17 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»</b></p>	<p>Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2“Ларчик”»;</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»;</p> <p>3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.</p>
<p><b>Февраль</b></p>		
<p><b>18 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на</b></p>	<p>Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-</p>



лепестки»	любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	жонглёр), Девочка Долька;
<b>19 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»</b>	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)
<b>20 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»</b>	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.
<b>21 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука»</b>	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.
<b>Март</b>		

<p><b>22 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</b></p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»;</p> <p>3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.</p>
<p><b>23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»</b></p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей);</p> <p>2. Игры по выбору детей.</p> <p>3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.</p>
<p><b>24 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</b></p>	<p>Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)</p>	<p>1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>
<p><b>25 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»</b></p>	<p>Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей);</p> <p>2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»;</p> <p>4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.</p>

**Апрель**

<p><b>26 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»</b></p>	<p>Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.</p>
<p><b>27 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</b></p>	<p>Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геокопт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.</p>
<p><b>28 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»</b></p>	<p>Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений.</p>
<p><b>29 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»</b></p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок</p>	<p>1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Ёжик-наездник, Мышка-</p>

	друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	гимнастка, Кот-акробат), Ворон Метр.
<b>30 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»</b>	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.
<b>Май</b>		
<b>31 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Гусеница Фифа путешествовала»</b>	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.	1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; 4. Схема «туфелька»; 5. Персонаж Гусеница Фифа.
<b>32 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»</b>	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы.
<b>33 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Девочка Долька составила букет»</b>	Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;

	количество предметов, сравнивать их по количеству.	3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат);  4 Девочка Долька.
<b>34 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»</b>	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геокопт Малыш» (по количеству детей);  2. Игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;  4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.

### Дошкольный возраст (6-7 лет)

Тема	Программные задачи:	Материалы:
<b>Октябрь</b>		
<b>1 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»</b>	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геокопт Малыш» (всё по количеству детей);  2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»;  3. Персонажи Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик.
<b>2 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Магнолик удивил Малыша Гео»</b>	Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» в «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным	1. Игры «Волшебная восьмёрка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3», любые игры по выбору детей;  3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и Крыска –

	количеством предметов.	силачка); 5. Персонаж Малыш Гео
<b>3 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»</b>	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение), трансформировать цифру «восемь в цифру «девять», придумывать и вышивать узор, рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.	1. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмёрка 1», «Шнур – затейник» (все по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи)
<b>4 неделя: Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»</b>	Развивать умение составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме силуэт из частей; придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик»; 2. Альбомные листы, фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схема силуэта; 5. Персонажи Девочка Долька.
<b>5 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»</b>	Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Любые игры по выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.
<b>6 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме, исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (все - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и

	предмета (технология ТРИЗ).	стрелочка»; 3. Схема контура 4. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимошка, Пчёлка Жужа .
<b>7 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»</b>	Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ) .	1. Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3. Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.
<b>8 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как зверята в лесу собирали грибы»</b>	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	1. Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);
<b>9 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»</b>	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.	1. Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»; 4. Картинки с изображением стола, «прошлое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница

		Фифа.
<b>Декабрь</b>		
<b>10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»</b>	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	1. Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); 2. Любые игры по выбору; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.
<b>11 неделя:Игровая ситуац ия«Как Лопушок ловил мух»</b>	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).	1.Игры «Чудо- крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; 3.Схема силуэта «домик»; 4. Персонаж Лопушок.
<b>12 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»</b>	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать; что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).	1.Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема контура. 4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, НезримкаВсюсь.
<b>13 неделя: Игровая ситуация</b>	Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру;	1.Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат»



<p><b>«Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»</b></p>	<p>составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .</p>	<p>(всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок.</p>
<p><b>14 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутикподготовились к празднованию Нового года»</b></p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей) , «Логоформочки 5» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, НезримкаВсюсь;</p>
<p><b>Январь</b></p>		
<p><b>15 неделя: Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».</b></p>	<p>Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).</p>	<p>1. Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры» 3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.</p>
<p><b>16 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»</b></p>	<p>Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходить к единому мнению).</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Полученный квадрат» (по количеству подгрупп); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «кувшин» 4. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей)</p>

<p><b>17 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b>  <b>«Как друзья побывали в Замке Превращений»</b></p>	<p>Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Малыш Гео и НезримкаВсюсь.</p>
<p><b>Февраль</b></p>		
<p><b>18 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b>  <b>«Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»</b></p>	<p>Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»;</p> <p>2. Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей)</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»;</p> <p>4. Две схемы силуэтов;</p> <p>5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, МедведенокМишик и Пчёлка Жужа;</p>
<p><b>19 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b>  <b>«Как начались занятия в Школе Волшебства»</b></p>	<p>Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё – по количеству детей), «Геоконт Великан»;</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схемы половины силуэта;</p> <p>4. Персонаж Околесик.</p>
<p><b>20 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация</b>  <b>«Как начались</b></p>	<p>Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшение размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геовизор», листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей;</p>

занятия в Школе <b>Волшебства»</b>	изображение до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная (1:1); 3. Персонаж Околесик.
<b>21 неделя:Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»</b>	Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	1.Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”» и «Забавные цифры»; 4.Персонаж Магнолик.
<b>Март</b>		
<b>22 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»</b>	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.
<b>23 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»</b>	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»; 3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.

<p><b>24 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»</b></p>	<p>Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу);</p> <p>4. Схема силуэта «лиса»</p> <p>4. Персонаж Кот Филимон.</p>
<p><b>25 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»</b></p>	<p>Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .</p>	<p>1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Схема силуэтов «посуда», «якорь»</p> <p>4. Персонажи: Гусь, Лягушки.</p>
<p><b>Апрель</b></p>		
<p><b>26 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»</b></p>	<p>Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»;</p> <p>2. Силуэтная схема «мобильный телефон»;</p> <p>4. Листы бумаги (всё-по количеству детей).</p>
<p><b>27 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Ворон Метр</b></p>	<p>Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»;</p> <p>2. Листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей</p>

<p><b>помог Паучку решить задачу»</b></p>	<p>лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.</p>	<p>(всё-по количеству детей);</p> <p>3. Любые игры по выбору детей;</p> <p>4. Персонажи Паучок, Ворон Метр.</p>
<p><b>28 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»</b></p>	<p>Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» и «Чудосоты»;</p> <p>2. Альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей)</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи);</p> <p>4. Девять схем силуэтов «цифра».</p>
<p><b>29 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»</b></p>	<p>Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.</p>	<p>1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки»;</p> <p>3. Персонаж Гусеница Фифа.</p>
<p><b>30 неделя:</b></p> <p><b>Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»</b></p>	<p>Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игра «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схемы контура и половинки силуэта «лодочка»;</p> <p>5. Персонажи Околесик.</p>

**Май**

<p><b>31 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»</b></p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; «вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Гусь, Лягушки.</p>
<p><b>32 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Малыш Гео искал плод Знаний»</b></p>	<p>Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.</p>	<p>1. Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; (персонажи: Кот-акробат, Зайка-укротитель);</p> <p>3. Силуэтная схема «лошадка»;</p> <p>4. Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик.</p>
<p><b>33 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»</b></p>	<p>Развивать умения складывать фигуру путём трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении; решать проблемную ситуацию, возникшую в результате изменений предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат»;</p> <p>2. Пособие «Игровизор + маркер», листы с изображениями плодов (всё – по количеству детей);</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>4. Силуэтная схема «лодочка»;</p> <p>5. Персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа и</p>

		Ворон Метр.
<b>34 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как гномы</b> <b>рассказывали о</b> <b>предстоящих</b> <b>каникулах»</b>	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; определять закономерность перемещение фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представлять предмет и придумывать вопросы о нём (технология ТРИЗ); рассказывать о предстоящих действиях персонажей.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей);</li> <li>2. Любые игры по выбору детей;</li> <li>3. Схема силуэта «слон».</li> </ol>

## 9. Материально-техническое обеспечение Программы

Для реализации содержания программы создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1	Планета умножения	6 к-в
2	Шнур-мальш	6 шт.
3	Шнур-Затейник	5 шт.
4	Снеговик	5 шт.
5	Счетовозик	10 шт.
6	Яблонька	5 шт.
7	Ромашка	4 шт.
8	Маркеры	15 шт.
9	Геоконт маленький	15 шт.
10	Геоконт большой	1 шт.
11	Игровизор	13 шт.
12	Геовизор	7 шт.
13	Логоформочкивизор	7 шт.
14	Логоформочки трафарет	7 шт.
15	Крестики трафарет	7 шт.
16	Чудо соты трафарет	7 шт.
17	Лого-формочки на ковролине	6 к-в
18	Фонарики на ковролине	7 к-в
19	Полоски цветные на ковролине	9 к-в
20	Черепашки на ковролине	7 к-в
21	Соты на ковролине	7 к-в
22	Крестики на ковролине	7 к-в
23	Цифры на ковролине	2 к-та



24	Буквы красные на ковролине	4 к-та
25	Буквы зеленые на коврографе	4 к-та
26	Буквы синие на ковролине	4 к-та
27	Желтые полосы на ковролине	6 к-в
28	Цветные стрелки на ковролине	3 к-та
29	Цветные полосы на ковролине	3 к-та
30	Цветные листочки-капельки на ковролине	5 к-в
31	Коврограф «Мини ларчик»	15 шт.
32	Коврограф «Ларчик» (полный к-т)	5 к-в
33	Лого формочки 3	10 шт.
34	Соты 1	10 шт.
35	Лого формочки 5	9 шт.
36	Черепашки пирамидка	7 шт.
37	Чудо - цветик	7 шт.
38	Математические корзинки	18,5 наборов
39	Крестики 2	10 шт.
40	Крестики 3	4 шт.
41	Крестики 1	7 шт.
42	Фонарики	7 шт.
43	Волшебная 8 (1)	5 к-в
44	Цифра-домино	7 шт.
45	Конструктор букв большой	1 шт.
46	Конструктор букв маленький	7 шт.
47	Забавные буквы	9 к-в
48	Забавные цифры	7 к-в
49	Прозрачный квадрат	5 шт.
50	Чудесный круг	7 шт.
51	Три кольца	7 шт.
52	Змейка	7 шт.

53	Многоцветный квадрат	7 шт.
54	Двухцветный квадрат	11 шт.
55	Кораблик Плюх	10 шт.
56	Кораблик Буль-буль	8 шт.
57	Кораблик Брызг-брызг	7 шт.
58	Теремки Воскобовича	5 к-в
59	Геоконт Алфавит	7 шт.
60	Малыш Гео	6 шт.
61	Луч Владыка	6 шт.
62	НезримкаВсюсь	5 шт.
63	Ворон Метр	6 шт.
64	Лопушок	7 шт.
65	Паучок	7 шт.
66	Медвежонок Мишик	3 шт.
67	Крутик По	4 шт.
68	Галчонок Каррчик	4 шт.
69	Филимон Коттерфильд	6 шт.
70	Гусеница Фифа	4 шт.
71	Золотой плод	6 шт.
72	Околесик	5 шт.
73	Краб-крабыч	5 шт.
74	Пчелка Жужа	5 шт.
75	Китенок Тимошка	6 шт.
76	Долька	5 шт.
77	Капитан	1 шт.
78	Матросы лягушата	3 шт.
79	Радужные гномы	7шт.

## 10. Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Баишева М.И. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Программа-руководство Центра интеллектуальных игр. – СПб.: 2013.
2.	Воскобович В.В. «Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате». – СПб.: ООО «РИВ», 2006г.
3.	Воскобович В.В. «Малыш Гео, ворон Метр и Я, дядя Слава, или сказка об удивительном Геоконте». – СПб.: ООО «РИВ», 2006г.
4.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик».-СПб: ООО «РИВ», 2007г.
5.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

### Литература.

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

