

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Лицей «Технический» имени С.П. Королева» городского округа Самара

Принята на заседании  
методического объединения  
дошкольных групп  
Протокол №5  
от «31» мая 2022г.

Утверждаю  
Директор  
МБОУ лицея «Технический»  
И.А. Бочков  
Приказ №394  
от «10» августа 2022г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ  
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ»**

**(ознакомительный уровень)**

Направленность программы: **социально-гуманитарная**

Возраст обучающихся: **3 – 5 лет**

Срок реализации: **1 год**

Ф.И.О., должность разработчика программы:  
старший воспитатель высшей категории  
Рыжова Ольга Викторовна

Самара, 2022 г.

## **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.

### **АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ**

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 добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – интеллектуально-творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказочные лабиринты» 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 3-5 лет посредством развивающих игр В.Воскобовича.

### **Задачи программы:**

- 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).

### **Планируемые результаты освоения программы**

В результате освоения программы обучающийся

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.

2. Может группировать предметы по цвету, размеру, форме. Сравнивает группы предметов, используя приемы наложения, глазомера, выразить словами (длинный, короткий, широкий, узкий, выше- ниже и т.д.). Находит в окружающей обстановке один и много, одинаковых предметов.

3. Узнаёт, называть и различать геометрические фигуры: круг, треугольник, квадрат, предметы, имеющие углы и круглую форму.

4. Различает и узнает цвета: красный, синий, желтый, зеленый, белый, розовый, голубой, черный.

5. Определяет пространственную ориентировку от себя: справа, слева, впереди, сзади, вверх, вниз.

6. Различает понятия: сегодня, завтра, утро, день, вечер, ночь.

7. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.

8. Складывает силуэты из геометрических фигур, соотносить реальные изображения со схематичными.

9. Употребляет в речи слова, обозначающие цветы и оттенки цветов, свойства предметов, пространственные отношения.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

- Возраст обучающихся: 3-5 лет;
- Состав групп – обучающиеся одного возраста;
- Количественный состав групп: 4-6 человек;
- Принцип набора в группы – свободный;
- Срок реализации – 1 год.
- Программа рассчитана на 28 занятий (1 занятие в неделю).
- Продолжительность 1 занятия – 20 минут.

Все занятия имеют стандартную структуру, наполняемую разным содержанием и зависимости от темы занятия.

Программа адаптирована под изменения учебной нагрузки. Педагог имеет возможность изменять учебную нагрузку в зависимости от особенностей организации образовательного процесса, адаптируя количество практических занятий и их содержание.

## СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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

Содержание программы «Сказочные лабиринты», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

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

Приёмы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

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

В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение

групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-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 «Сказочные лабиринты» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолеть, делает развитие слабым и вялым.

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

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

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

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

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание

удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Для реализации содержания программы **создана специфическая среда в виде** сказочного **Фиолетового Леса** – это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

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

### **Характеристика развивающих игр Воскобовича:**

#### **1. Многофункциональность.**

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

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

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

#### **3. Сказочная «огранка»**

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками 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», «Геокоонт», «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 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказочные лабиринты» представлено в виде игровых ситуаций, которые являются организованной образовательной деятельностью детей и взрослых. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например, умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям 4-5 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу,

ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации.

Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается **подвижной** или **хороводной игрой**. Игровые действия – плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете – может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям **итоговый вопрос**, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Программа «Сказочные лабиринты» разработана с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» и др.

#### **Примерная структура занятий:**

1. Пальчиковая гимнастика.
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

#### **Первый этап освоения игр.**

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

### Второй этап освоения игр.

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

### Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей.

Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки-5», «Волшебная восьмерка-2», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геокопт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	Количество занятий (часов)		
		теория	практика	Всего
1.	Вводное занятие	0,5	0,5	1
2.	Игровые ситуации	6,5	19,5	26
3.	Итоговое занятие	0	1	1
<b>всего</b>		<b>7</b>	<b>21</b>	<b>28</b>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Месяц	Неделя	Тема занятия (игровая ситуация)	Задачи	Кол-во часов
Октябрь	1	Вводное занятие. «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»	Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок".	1
	2	«Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам	1

			радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	
	3	«Как квадрат и Магнолик играли»	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
	4	«Как Пчелка Жужа пришла в гости»	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
Ноябрь	5	«Как девочка Долька считала лепестки»	Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей.	1
	6	«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.	1
	7	«Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	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
	8	«Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»	Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть их, составлять силуэт "бабочка" по образцу складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.	1
Декабрь	9	«Как пчелка Жужа получила подарок»	Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей.	1
	10	«Как Девочка Долька готовилась к Новому году»	Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве.	1
	11	«Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	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	1

	12	«Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»	Развивать умения находить фигуры по форме, 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.	1
	13	«Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	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».	1
	Январь	14	«Как зверята готовили свои корзинки».	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.
15		«Как Магнолик превратил фигуры в дом»	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.	1
16		«Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.	1
Февраль	17	«Как Медвежонок Мишик искал друзей»	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.	1
	18	«Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".	1
	19	«Как лягушки изучали морскую науку»	Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	1
	20	«Как письмо Лягушат нашло своего адресата»	Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему.	1

Март	21	«Как Гусеница Фифа съела подарок»	Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов.	1
	22	«Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	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
	23	«Как Магнолик увидел звезды»	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
	24	«Как Лягушки наводили порядок»	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 силуэты по схеме.	1
Апрель	25	«Как ежик помог зверьям»	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.	1
	26	«Как Магнолик загадывал желания»	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.	1
	27	«Как друзья строили поезд»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.	1
	28	Итоговое занятие. «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.	1

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Кабинет с детской мебелью
2. Развивающая сенсорная среда «Фиолетовый лес»
3. Игры В.В. Воскобовича:
  - Волшебная восьмерка-2
  - Геоконт»
  - Геометрический конструктор
  - Квадрат Воскобовича (двухцветный)
  - Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)
  - Коврограф «Ларчик»
  - Кораблик «Брызг-брызг»
  - Лепестки
  - Логика и цифры
  - Логоформочки-3
  - Логоформочки-5
  - Сложи узор
  - Фонарики
  - Чудо-соты

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Венгер Л. А. Дидактические игры и игровые упражнения по сенсорному воспитанию / Л. А. Венгер. М.: Просвещение, 1985. – 96 с;
2. Козлова С. А. Дошкольная педагогика/ С. А. Козлова, Т. А. Куликова. М.: Академия. 2007. – 416 с;
3. Леушина А. М. Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста / А. М. Леушина. М.: Просвещение, 1974. – 368 с.
4. Макушина С.В. Умные игры в добрых сказках. Парциальная программа/ С.В. Макушина; под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО 2017. – 224 с.
5. Михайлова З.А. Теории и технологии математического развития для детей дошкольного возраста М.: Детство - Пресс, 2008. – 384 с;
6. Панфилова Э.Н. Развивалка.ру. Дополнительная общеразвивающая программа/ Э.Н. Панфилова; под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. СПб.: ООО «Развивающие

игры Воскобовича», КАРО, 2017. – 112 с.

7. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»: методическое пособие / под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176с.

8. Светлова И.Е. Логика / И.Е. Светлова. М.: ЭКСМО, 2011. – 64с.

9. Универсальная среда «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» в работе с детьми дошкольного возраста и младшего школьного возраста: методическое пособие/ под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017. – 228 с.

10. Щербакова Е.И. Теория и методика математического развития дошкольников: учеб. пособие / Е.И. Щербакова. М.: НПО Модек, 2005. – 392с.