

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 5 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию детей Кировского района Санкт-Петербурга

«ПРИНЯТО»
решением Педагогического совета
ГБДОУ детский сад № 5
Кировского района Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 31.08.2023

«УТВЕРЖДЕНО»
Заведующим ГБДОУ детского сада № 5
Кировского района Санкт-Петербурга
_____/О.В. Ильченко/
Приказ № 51.2-од от 31.08.2023

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«РАЗВИВАЙ-КА»
на 2023-2024 учебный год**

Возраст воспитанников: 3-7 лет
Срок освоения: 1 год

Разработали:
педагог дополнительного образования
Чистякова Оксана Валерьевна

Санкт-Петербург
2023

№ п/п	СОДЕРЖАНИЕ	Стр.
	Информационная карта Программы	3
1.	Пояснительная записка	5
1.1.	Направленность ДОП	5
1.2.	Актуальность Программы	5
1.3.	Новизна и отличительные особенности Программы	5
1.4.	Адресат Программы	6
1.5.	Объем образовательной нагрузки	6
1.6.	Цель и задачи Программы	6
1.7.	Планируемые результаты	7
1.8.	Организационно-педагогические условия реализации Программы	8
1.9.	Особенности реализации Программы	8
1.10.	Материально-техническое обеспечение	10
1.11.	Кадровое обеспечение	11
2.	Содержание Программы	11
2.1.	Календарный учебный график	11
2.2.	Учебный план	12
2.3.	Перспективный план занятий Программы	16
2.4.	Оценочные и методические материалы	34
2.5.	Контроль за реализацией Программы	37
3.	Список литературы	38

Информационная карта Программы

1	Общие сведения	
	Наименование учреждения	Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 5 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию детей Кировского района Санкт-Петербурга
2	Полное наименование программы	Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Развивай-ка»
3	Сведения об авторах	
3.1	ФИО, должность	Чистякова Оксана Валерьевна, педагог дополнительного образования
4	Сведения о Программе	
4.1	Нормативная база	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; ✓ Постановление Правительства Российской Федерации от 15.09.2020 № 1441 «Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг»; ✓ Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ✓ Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»; ✓ Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; ✓ Распоряжение Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга» от 25.08.2022 г. № 1676-р; ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»; ✓ Устав ГБДОУ детский сад № 5 Кировского района Санкт-Петербурга
4.2	Область применения	Дополнительное образование детей
4.3	Направленность	Социально-гуманитарная

4.4	Тип программы	Общеразвивающая
4.5	Вид программы	Модифицированная
4.6	Уровень программы	Общекультурный
4.7	Форма обучения	Очная
4.8	Возраст учащихся по программе	От 3 до 7 лет
4.9	Продолжительность обучения	1 год (1 занятие в неделю)

1. Пояснительная записка

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи - всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Развивай-ка» - социально-гуманитарная.

1.2. Актуальность реализации Программы:

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 и успешнее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода - школьного детства.

Существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе.

Одним из средств умственного 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.

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.

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 - умственного развития дошкольников.

В данной программе используются игровая методика, с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса.

1.3. Новизна и отличительные особенности Программы:

НОВИЗНА данной программы заключается в том, что она предполагает использование современных технологий, позволяющих активизировать мыслительные процессы ребёнка, включить его в изменившуюся социальную среду и формировать интерес к школьной жизни.

ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ данной программы от существующих в том, что она ориентирует не на уровень знаний, а на развитие потенциальных возможностей ребёнка, на зону его ближайшего развития. Особый акцент сделан на использовании интегративного подхода, при помощи которого решаются задачи всестороннего развития детей дошкольного

возраста. Именно интеграция в виде взаимодействия, взаимопроникновения образовательного содержания и детских видов деятельности помогает достигнуть в развитии детей дошкольного возраста наибольшего эффекта, который проявляется в понимании разного рода связей и зависимостей, формировании целостной картины мира, становлении универсальных способов познания мира и происходящих в нем процессов.

Кроме того, интеграция образовательной деятельности делает ее для детей дошкольного возраста мотивированной, привлекательной, интересной, осознанной и, как следствие, способствует развитию личностных качеств.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича».

Также можно отметить **многофункциональность игр.**

Можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя дошкольник осваивает цифры и буквы, запоминает цвет и форму, учится считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику, совершенствует речь, внимание, память, воображение.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям и взрослым.

1.4. Адресат Программы:

Программа адресована дошкольникам в возрасте от 3 до 7 лет.

Набор детей в группу носит свободный характер и обусловлен интересами учащихся и их родителей.

Уровень освоения Программы - общекультурный.

1.5. Объем образовательной нагрузки и срок освоения Программы:

Возрастная категория	Количество учебных часов в неделю/месяц/год	Продолжительность учебного часа	Количество минут в неделю/месяц/год	Форма обучения	Срок реализации Программы
3-4 года	1/4/29	15 минут	15/60/435	Очная	1 год
4-5 лет	1/4/29	20 минут	20/80/580	Очная	1 год
5-6 лет	1/4/29	25 минут	25/100/725	Очная	1 год
6-7 лет	1/4/29	30 минут	30/120/870	Очная	1 год

1.6. Цель и задачи Программы:

Цель Программы: создание условий для развития познавательно-творческих способностей детей 3-7 лет при организации педагогического процесса в игровой форме.

Задачи Программы:

Обучающие:

- стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения зависимости через разнообразные сенсомоторные действия;
- совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза;
- способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;
- создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать, и договариваться между собой в процессе решения игровых задач.

Развивающие:

- развивать у ребенка познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое;

- развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;

- развивать воображение, креативность мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

Воспитательные:

- поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческих видах деятельности.

- воспитывать гармонично развитую личность.

При освоении программы используются различные **методы и приемы обучения:**

Словесные: рассказ, беседа. Приемы: указание, объяснение, педагогическая оценка.

Наглядные: наблюдение. Приемы: разъяснение, пояснение, показ образца.

Практические: упражнение, игровой метод.

1.7. Планируемые результаты

Планируемые результаты для детей 3-4 лет

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. 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.

3. Узнают, называть и различать геометрические фигуры – круг, квадрат, треугольник, 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.

Планируемые результаты для детей 4 - 5 лет

1. Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10).

2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет).

3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр).

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.

5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку.

6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра.

7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу.

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

11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными.

10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.

Планируемые результаты для детей 5-7 лет

1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20.
2. Соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки.
3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.
4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.
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.
6. Трансформирует геометрические фигуры.
7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.
8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки - неделя, неделя – месяце, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже.
9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.

1.8. Организационно-педагогические условия реализации Программы

Основными условиями реализации Программы являются:

- достаточная материально-техническая база;
- развивающая предметно-пространственная среда;
- вариативность в выборе тем занятий, форм, средств, методов работы с детьми, предоставляемых материалов.

Уровень освоения Программы - общекультурный.

Формы обучения: очная.

Форма организации занятий: групповые.

Условия набора и формирования групп:

Набор в группы - свободный, принимают все желающие.

Занятия проводятся по подгруппам. Подгруппы формируются из воспитанников одного возраста.

Состав групп постоянный, группы формируются по возрастным характеристикам:

Первая группа (3-4 года),

Вторая группа (4-5 лет),

Третья группа (5-6 лет),

Четвертая группа (6-7 лет).

Наполняемость групп: 10-15 человек.

Режим занятий

Учебный час (занятие) проходит 1 раз в неделю по 15-30 минут в зависимости от возраста, во вторую половину дня. Перерыв между учебными часами – 10 минут. Наполняемость групп формируется в соответствии с технологическим регламентом и с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы (ориентировочно 10-15 человек).

Программа «Развивай-ка» реализуется на государственном языке Российской Федерации – русском.

1.9. Особенности реализации Программы:

Методика проведения занятий

Программа рассчитана на 1 год обучения при одном занятии в неделю.

Сказочная среда в виде Фиолетового леса заполняется развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с *подгруппой детей в 10-15 человек*, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на 3 группы:

- **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», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

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

- **игровые универсальные пособия** («Коврограф», «Ларчик», «Игровизор»).

Примерная структура занятий:

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

Для профилактики утомляемости обучающихся в середине занятия проводится динамическая пауза.

Формой подведения итогов реализации данной программы являются педагогическая диагностика и открытые занятия для родителей.

Первый этап освоения игр.

Для детей младшей и средней группы 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», «Геоконт», «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), «Геоконт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Программа является интегрированной, в ней используется целый комплекс заданий из различных областей знания с целью развитие творческих, познавательных способностей детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей в дошкольном возрасте.

Формы организации образовательной деятельности:

- Игровое упражнение
- Проблемная ситуация
- Игровая беседа с элементами движений
- Интегративная деятельность
- Совместная деятельность взрослого и детей тематического характера
- Совместная со сверстниками игра

Схема и методика проведения занятий

Вводная часть	Вступительная беседа о персонаже в игровой ситуации. Сюжет - завязка.
Основная часть	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.
Заключительная часть	Контрольный вопрос детям (Через ответы педагог выясняет об усвоении материала).

Для оздоровления детей, снятия мышечного и нервного напряжения используются нетрадиционные методы, такие как: элементы Су-джок терапии, пальчиковая гимнастика, массаж мячиками, физкультурные минутки, кинезиологические упражнения. Для активизации внимания детей на занятии применяются различные печатные современные игры и средства ИКТ.

1.10. Материально-техническое оснащение:

Программа реализуется на базе ГБДОУ детский сад № 5 Кировского района Санкт-Петербурга, по адресу Санкт-Петербург, ул. Васи Алексеева дом 5, лит. А.

Все игры и пособия концентрируются в одном месте – «Игровая». Один из вариантов оформления «центра» - плоскостной Фиолетовый лес, «населенный» персонажами сказок-методик к развивающим играм В. Воскобовича.

Для эффективного решения образовательных задач по технологии В. Воскобовича группа оснащена комплектами игр и игровых пособий. Состав комплекта зависит от возраста ребенка и этапа работы, рассчитан на 10-15 детей и подходит для подгрупповых занятий.

Фиолетовый лес - это сенсомоторная зона, в которой ребенок активно действует с развивающими играми в горизонтальной плоскости или прикрепляет к вертикальной стене, реализуя свои творческие замыслы. Сказочность развивающей среды способствует релаксации детей, создает дополнительную игровую мотивацию.

Помещение «Игровая»:

- столик «Хохлома» - 2 шт.
- стол педагога - 1 шт.
- стульчики детские - 10-15 шт.

Игры и пособия, необходимые для реализации программы:

- «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) - 10-15 шт.
- «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - 10-15 шт.
- «Квадрат Воскобовича» - 10-15 шт. + сказка – 1 шт.
- «Змейка» - 10-15 шт.
- «Фонарики» - 10-15 шт.
- «Фонарики «Ларчик» - 1 шт.
- «Чудо-крестики 1» - 10-15 шт.
- «Чудо-крестики 2» - 10-15 шт.
- «Чудо-крестики 3» - 10-15 шт.
- «Чудо-крестики» «Ларчик» - 1 шт.
- «Лепестки» - 10-15 шт./ 1 шт.
- «Логоформочки 3» - 10-15 шт.
- «Логоформочки 5» - 10-15 шт.
- «Логоформочки 5» «Ларчик» - 1 шт.

- «Черепашки «Пирамидка» - 10-15 шт.
- «Черепашки «Ларчик» - 1 шт.
- «Коврограф «Ларчик» - 1 шт.
- Персонажи по 1 шт.: Ворон Метр, Магнолик, Малыш Гео, Незримка Всюсь, Луч Владыка, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Околесик, Паучок-внучок, Филимон Коттерфильд.
- Забавные цифры по 1 шт. — Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер.
- Комплект «Гномы» - 10 шт.
- «Чудо-соты 1» - 10-15 шт.
- «Чудо-цветик» - 10-15 шт.
- «Геоконт Малыш» - 10-15 шт.
- «Геоконт Великан» - 1 шт.
- «Геовизор» - 10-15 шт.
- «Математические корзинки 5» - 10-15 шт.
- «Математические корзинки 10» - 10-15 шт.
- «Шнур-Затейник» - 10-15 шт.
- «Игровизор» + маркер - 10-15 шт.
- «Прозрачный квадрат» - 10-15 шт.
- «Прозрачная цифра» - 10-15 шт.
- «Кораблик Плюх-Плюх» - 10-15 шт.
- «Кораблик Брызг-Брызг» - 10-15 шт.
- Буквоцирк - 1 шт.
- Цифроцирк - 1 шт.
- «Волшебная восьмерка» - 10-15 шт.
- «Счетовозик» - 10-15 шт.

1.11. Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298н), имеющий педагогическое профильное образование.

Для решения задач реализации Программы ДОУ вправе заключать договора гражданско-правового характера и совершать иные действия в рамках своих полномочий.

2. Содержание Программы

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
Младший дошкольный возраст (3-4 года)	02.10.2023	26.04.2023	29	29	Понедельник 15.50-16.05
Средний дошкольный возраст (4-5 лет)	02.10.2023	26.04.2023	29	29	Пятница 16.10-16.30
Старший дошкольный возраст (5-6 лет)	02.10.2023	26.04.2023	29	29	Пятница 16.40-17.05
Старший	02.10.2023	26.04.2023	29	29	Понедельник

дошкольный возраст (6-7 лет)					16.15-16.45
Праздничные дни	04.11.2023; с 01.01.2024 по 08.01.2024; 23.02.2024; 08.03.2024				

2.2. Учебный план реализации Программы

Возрастная категория	Наименование программы	Количество детей в группе	Продолжительность учебного часа	Количество учебных часов в неделю	Количество учебных часов в месяц/год	Всего учебных часов
3-4 года	Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Развивай-ка»	10-15	15 минут	1	4/29	7 ч. 15 мин.
4-5 лет		10-15	20 минут	1	4/29	9 ч. 40 мин.
5-6 лет		10-15	25 минут	1	4/29	12 ч. 5 мин.
6-7 лет		10-15	30 минут	1	4/29	14 ч. 30 мин.

Учебный план младшей группы

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
2.	«Как черепашки и Медвежонок строили башни»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
3.	«Как черепашки прошли через пещеру»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
4.	«Как Магнолик построил домик»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
5.	«Как Крутик По побывал в гостях»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
6.	«Как Магнолик и Медвежонок награждали друг друга медалями»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
7.	«Как черепашки праздновали новоселье»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
8.	«Как Девочка Долька подарила цветок Пчелке Жуже»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
9.	«Как Гусь и Лягушки украшали кораблик флажками»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
10.	«Как друзья вытаскивали круг из кустов»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
11.	«Как Пчелка Жужа получила подарок»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
12.	«Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
13.	«Как праздновали Новый год на Полянке Чудесных Цветов»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
14.	«Как зверята готовили свои корзинки»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
15.	«Как Крутик По играл с Медвежонком»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
16.	«Как гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
17.	«Как Гусеница Фифа украшала полянку лепестками»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
18.	«Как зверята подарили черепашкам грибы»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
19.	«Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
20.	«Как письмо Лягушат нашло своего автора»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений

21.	«Как Гусеница Фифа съела подарок»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
22.	«Как праздновали 8 Марта в Фиолетовом Лесу»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
23.	«Как Магнолик увидел звезды»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
24.	«Как Лягушки наводили порядок»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
25.	«Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
26.	«Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
27.	«Как Магнолик репетировал новый фокус»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
28.	«Как Девочка Долька плавала на корабле»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
29.	Контрольные и итоговые занятия «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
ИТОГО		29	5,8	23,2	

Учебный план средней группы

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
2.	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
3.	«Как кораблик Плюх - Плюх готовился к путешествию»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
4.	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
5.	«Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
6.	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
7.	«Как друзья пили чай с пирогами»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
8.	«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
9.	«Как Магнолик увидел Крутика По»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
10.	«Как зверята поменяли грибы на лепестки»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
11.	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
12.	«Как друзья украшали елку в Цифроцирке»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
13.	«Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
14.	«Как Артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
15.	«Как Артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
16.	«Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
17.	«Как Гусеница Фифа вырастила цветок»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
18.	«Как на Чудо – островах появилась необычная машина»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
19.	«Как Малыш Гео и Паучок удивляли друг друга»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
20.	«Как в Цифроцирке появился новый артист»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений

21.	«Как Галчонок Каррчик получил два портрета»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
22.	«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
23.	«Как артисты Цифроцирка катались на паровозике – счетовозике»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
24.	«Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
25.	«Как птичка осталась на Поляне Чудесные Цветы»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
26.	«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
27.	«Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
28.	«Как у Крутика По появился волшебный ларец»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
29.	Контрольные и итоговые занятия «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
ИТОГО		29	5,8	23,2	

Учебный план старшей группы

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие «Как малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
2.	«Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
3.	«Как у девочки Дольки появились цветы»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
4.	«Как команда кораблика помогала девочке Дольке»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
5.	«Как друзья делили фигуры»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
6.	«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
7.	«Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
8.	«Как друзья гостили на Чудо - островах»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
9.	«Как Гусеница Фифа нашла украшения»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
10.	«Как в Буквоцирке появились новые артисты»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
11.	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
12.	«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
13.	«Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
14.	«Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
15.	«Как друзья побывали в Замке превращений»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
16.	«Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
17.	«Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений

18.	«Как закончились занятия в школе волшебства»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
19.	«Как команда кораблика сражалась с льдинками»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
20.	«Как Магнолик выручил шутов»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
21.	«Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
22.	«Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
23.	«Как команда кораблика гостила на Чудо – островах»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
24.	«Как Малыш Гео приснился необычный сон»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
25.	«Как артисты Цифроцирка собирали плоды»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
26.	«Как шуты придумывали новые забавы»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
27.	«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
28.	«Как Малыш Гео искал плод знаний»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
29.	Контрольные и итоговые занятия «Как выступали кот Филимон и Магнолик»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
ИТОГО		29	5,8	23,2	

Учебный план подготовительной к школе группы

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие «Как друзья играли в интеллектуальные фанты»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
2.	«Как в Цифроцирке состоялось веселое представление»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
3.	«Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
4.	«Как Лиса и Мышка несли грибы домой»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
5.	«Как Крутик По гостил в школе волшебства»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
6.	«Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
7.	«Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
8.	«Как Магнолик проводил аукцион»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
9.	«Как Малыш Гео нашел льдинку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
10.	«Как Гусеница Фифа лепила снеговика»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
11.	«Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
12.	«Как в замке превращений наряжали елку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
13.	«Как в замке превращений происходили новогодние чудеса»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
14.	«Как малыш Гео и Крутик По решать кроссворд»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
15.	«Как друзья отвозили близнецов-акробатов в Буквоцирк»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
16.	«Как Кот Филимон удивил зрителей»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений

17.	«Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
18.	«Как ворон Мэтр подбирал задачи для книги»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
19.	«Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
20.	«Как Гусеница - капитан потерял голос»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
21.	«Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
22.	«Как проходили занятия в школе волшебства»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
23.	«Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
24.	«Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
25.	«Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
26.	«Как девочка Долька догнала бабочку»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
27.	«Как пассажиры развлекали команду кораблика»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
28.	«Как лягушата выполняли команды капитана»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
29.	Контрольные и итоговые занятия «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию»	1	0,2	0,8	Выполнение упражнений
ИТОГО		29	5,8	23,2	

2.3. Перспективный план занятий Программы

Младшая группа (3-4 года)

№	Неделя	Тема	Цели, задачи	Форма проведения
Октябрь				
1	1 неделя	Вводное занятие	Знакомство с игровой комнатой, с игровым пространством «Фиолетового леса», с героями, живущими в «Фиолетовом лесу»	
2	2 неделя	«Как черепашки и Медвежонок строили башни»	Развивать умения находить по цвету, определять размер, понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга, составлять башню из фигур - головоломок по простому алгоритму (цвет)	-Беседа -Рассмотрение схемы (рисунка) башни из игры «Черепашки» -Конструирование -Рассуждение, аргументирование выбора - Игры: «Черепашки» (по количеству детей), «Чудо - крестики1» (по количеству детей), персонаж Медвежонок Мишик Стр. 81
3	3 неделя	«Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывать из них ряд по цвету радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	- Беседа -Составление схем (ряда из фигурок по цветам радуги) -Рассуждение -Игры: «Черепашки – пирамидки», «Черепашки – Ларчик», «Фонарики» (все по количеству детей), пособие «Коврограф», «Ларчик», «Забавные цифры» (персонаж Могнолика) Стр. 85
4	4 неделя	«Как Магнолик построил домик»	Развивать умение складывать из квадрата фигуры «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать геометрические фигуры по цвету, составлять из них силуэт «домика».	-Беседа -Конструирование -Игры: «квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Фонарики» (по количеству детей), пособие «Забавные

				цифры» (персонаж Магнолик) Стр.88
Ноябрь				
5	1 неделя	«Как Крутик По побывал в гостях»	Развитие умения понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху», составлять целое из частей, конструировать силуэт «машины» путем наложения частей на схему.	-Беседа -Конструирование фигур - головоломок -Игры: «Чудо соты 1» и «Логоформачки 3» (по количеству детей), схема «машина» (по количеству детей), персонажи пчелка Жужа, Медвежонок Мишек и Крутик По Стр.90
6	2 неделя	«Как Магнолик и Медвежонок награждали друг друга медалями»	Развивать умение различать геометрические фигуры, составлять силуэт «медаль» путем наложения частей на схему и по образцу, сравнивать фигуры по цвету, форме или количеству, сортировать по размеру.	-Беседа, рассказ -Вопрос - ответ - Игры: «Фонарики», «Чудо -крестики 1», «Черепашки – Пирамидки» (Все - по количеству детей), схема «модель» (по количеству детей), персонажи Медвежонок Мишек, Магнолик (пособие забавные фигуры) Стр.94
7	3 неделя	«Как черепашки праздновали новоселье»	Развитие умения составлять силуэты «горшочек с кашей», «дверь» и «сумка» по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, сравнивать по форме, придумывать образы к геометрическим фигурам «квадрат» и «круг».	- Рассказ - Составление силуэта -Вопрос -ответ - Игры: «Чудо - соты 1», «Фонарики», «Логоформачки 3» (все - по количеству детей), пособие «Коврограф», «Ларчик», схема " горшочек с кашей Стр.99
8	4 неделя	«Как Девочка Долька подарила цветок Пчелке Жуже»	Развивать умение делить предмет на две части, сравнивать количество частей, понимать характеристики «поровну», составлять силуэт «растения» по схеме, называть части растения.	- Рассказ - Рассмотрение схем - Игры: «Чудо Цветик» и «Чудо Крестики 1» (количеству детей), живой цветок в горшочке или предметная картинка с изображением растения, схема «цветок» (по количеству детей), персонаж Девочки Долька и Пчелка Жужа. Стр.102
9	5 неделя	«Как Гусь и Лягушки украшали кораблик флажками»	Развивать умение определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету, называть его, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координацию «глаз – рука».	- Рассказ -Рассмотрение фигур - Игры: «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей), персонажи Гусь и Лягушата. Стр.105
Декабрь				
10	1 неделя	«Как друзья вытаскивали круг из кустов»	Развивать умения определять высоту предметов и их количество, составлять силуэт «кляшка» по образцу, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.	-Беседа -Рассматриванием схем -Ответы на вопросы - Игры: «Кораблик "Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схема «кляшки», персонажи Гусь и Лягушата, Краб Крабыч. Стр.110
11	2 неделя	«Как Пчелка Жужа получила подарок»	Развивать умение составлять силуэт «медвежонок» путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику «справа», определять длину предметов, составлять целое из частей.	- Конструирование -Ответ-вопрос - Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе» - Игры: «Чудо соты1» (по количеству детей), пособия «Лепестки», «Разноцветные веревочки», схема «медвежонок» (по количеству детей),

				персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа Стр. 114
12	3 неделя	«Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	Развивать умения группировать фигуры по форме или цвету, составлять силуэт «башенки» путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры.	-Рассказ -Конструирование -Игры: «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики +Ларчик», пособия «Коврограф + Ларчик», «Разноцветные веревочки», схема «башенки» (по количеству детей), персонажи Гусеница Фифа и Лопушок. Стр.117
13	4 неделя	«Как праздновали Новый год на Полянке Чудесных Цветов»	Развивать умение сравнивать предметы по количеству, определять высоту, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.	-Рассказ -Показ фигур -Конструирование -Вопрос - ответ - Игры: «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-цветик» (по количеству детей), персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушата Стр. 122
Январь				
14	2 неделя	«Как зверята готовили свои корзинки»	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве.	-Рассказ - Рассматривания карточек -Вопрос-ответ -Игры: «Математические корзиночки 5» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), пособия «Коврограф», «Ларчик», «Забавные цифры» (карточки с изображением Ежика, Зайки, Мышонка, Краски и Песика) Стр. 124
15	3 неделя	«Как Крутик По играл с Медвежонком»	Развивать умения различать геометрические фигуры, сравнивать их по цвету, составлять предметные силуэты «грибок» и «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседовать на тему «Грибы».	- Беседа -Вопрос-ответ -Составление грибка из частей -Конструирования - Игры: «Чудо-соты 1», и «Логоформачки 3» (по количеству детей), «Чудо-соты Ларчик», пособие «Каврограф Ларчик», персонажи Крутик По и Медвежонок Мишек. Стр. 127
16	4 неделя	«Как гусеница фифа подарила Лопушку чайник»	Развивать умение составлять силуэт «чайник» по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры «конфета» и «шоколадка» путем перемещения частей в пространстве.	-Рассказ -Вопрос-ответ -Конструирование - Игры: «Чудо-соты 1» (по количеству детей), «Чудо соты Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), пособие «Коврограф, Ларчик», схема «чайник» (по количеству детей), персонажи Гусеница Фифа и Лопушок. Стр. 132
Февраль				
17	1 неделя	«Как Гусеница Фифа украшала полянку лепестками»	Развивать умение понимать пространственные характеристики «левой», «правой», «верхний», «нижний», составлять силуэт «бабочки» по образцу.	- Рассказ -Конструирование по схеме без приема наложения -Вопрос - ответ -Игры: «Чудо – цветик» (по количеству детей), пособие «Лепестки», «Коврограф Ларчик»,

				«Разноцветные веревочки», схема «бабочки», персонажи Гусеница Фифа и Лопушок. Стр. 136
18	2 неделя	«Как зверята подарили черепашкам грибы»	Развивать умения отсчитывать нужное количество, сравнивать его, находить по цвету и размеру.	- Рассказ - Карточки с изображением персонажей -Вопрос -ответ -Игры: «Математическая картиночка 5» и «Черепашки Пирамидка» (по количеству детей), пособие «Забавные цифры» (карточки с изображениями Зайки, Мышки и Песика) Стр.140
19	3 неделя	«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 «кораблика».	- Рассказ -Конструирование -Трансформирование готового квадрата в прямоугольник самостоятельно -Игры: «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан», «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики Ларчик», персонажи Паучок и Магнолик (пособие «Забавные цифры») Стр. 142
20	4 неделя	«Как письмо Лягушат нашло своего автора»	Развивать умение складывать фигуры «конфета», «конверт», «лодочка» путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт «лягушки» путем наложения на схему, беседовать на предложенные темы.	- Рассказ - Конструирование - Вопрос-ответ - Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схема «лягушата» (по количеству детей) Стр. 148
Март				
21	1 неделя	«Как Гусеница Фифа съела подарок»	Развивать умение, придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размерам и форме, считать и называть количество предметов.	- Беседа -Игры: «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики Ларчик», пособия «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», персонажи Лопушок и Гусеница Фифа Стр. 151
22	2 неделя	«Как праздновали 8 Марта в Фиолетовом Лесу»	Развивать умение составлять силуэт «лошадки» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева наверх», «слева вниз», «справа наверх», придумывать и конструировать предметный контур, рассказывать о нем.	-Рассказ -Составление силуэта - Конструирование - Игры: «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан», «Чудо – цветик» (по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», схема «лошадка» (по количеству детей), персонажи Паучок и Магнолик (пособия «Забавные цифры») Стр. 155
23	3 неделя	«Как Магнолик увидел звезды»	Развивать умение складывать фигуру «звездочку» за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт «звездочки» и составлять его из частей. тренировать координацию «глаз – рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.	- Беседа - Ответ-вопрос -Конструирование -Игры: «Шнур – Затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо – цветик» (все - по количеству детей), персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры») Стр. 158

24	4 неделя	«Как Лягушки наводили порядок»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять высоту предмета, понимать пространственные характеристики «верх» и «низ»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэт по схеме.	- Рассказ -Схемы -Составление силуэтов -Игры: «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схемы «ведра», «швабры», «вазы», персонажи Гусь и Лягушата Стр. 164
25	5 неделя	«Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»	Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «силуэт», называть его форму и материал.	-Рассказ -Показ пластинок игры «Прозрачный квадрат» -Конструирование -Вопрос - ответ -Игры: «Прозрачная цифра» и «ГеоконтМылыш» (по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонаж Магнолика) Стр. 167
Апрель				
26	1 неделя	«Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	Развивать умение понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», «правый верхний» и «правый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одном и той же фигуре, называть их.	- Вопрос-ответ - Игры: «Черепашки Ларчик», «Шнур – Затейник» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», персонажи Гусеница Фифа и Лопушок Стр. 172
27	2 неделя	«Как Магнолик репетировал новый фокус»	Развивать умение составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов. придумывать и составлять из двух частей равные силуэты, называть и рассказывать о них.	-Рассказ -Составление цифры «два» -Конструирование -Вопрос- ответ - Игры: «Прозрачная цифра» и «Чудо - соты 1»(по количеству детей), персонажи Магнолик и Зайка-укротитель (пособие «Забавные цифры») Стр. 174
28	3 неделя	«Как Девочка Долька плавала на корабле»	Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний» алгоритм действия и выполнения его, составлять силуэт «рыбка» по образцу, придумывать названия рыбкам.	-Беседа -Конструирование -Составление силуэта "Рыбки" -Игры: «Кораблик Плюх– Плюх», «Чудо – цветик», «Фонарики» (все - по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», четыре схемы «рыбка», персонажи Гусь и Лягушата, девочка Долька Стр. 178
29	4 неделя	Контрольное и итоговое занятие «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету и размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева» и «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт из частей по схеме.	Беседа Вопрос- ответ Игры: «Фонарики», «Геоконт Великан», «Чудо-цветик»

Источник: Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО -ПРЕСС» 2015.

Средняя группа (4-5 лет)

№	Месяц	Тема	Цели, задачи	Форма проведения
---	-------	------	--------------	------------------

Октябрь				
1	1 неделя	Вводное занятие	Знакомство с игровой комнатой, с игровым пространством «Фиолетового леса», с героями, живущими в «Фиолетовом лесу»	
2	2 неделя	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умение составлять фигуру - головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху», и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (техника ТРИЗ).	-Рассказ -Составление фигур -Конструирование -Вопрос- ответ - Игры: «Чудо-соты 1» и «квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); пособие «Коврограф Ларчик», персонажи пчелка Жужа и Галчонок Карчик Стр. 11
3	3 неделя	«Как кораблик Плюх - Плюх готовился к путешествию»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предмета, придумывать и составлять из них силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	-Рассказ -Группировка флажков по цвету -Вопрос-ответ -Игры: «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей), персонажи Гусь и лягушата 4 Стр. 14
4	4 неделя	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигурыпрямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «низ», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	-Беседа -Конструирование -Вопрос-ответ - Игры: «Геоконт Малыш» и «Чудо цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан», пособия «Коврограф Ларчик», «Волшебный мешочек», персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучек Стр. 23
Ноябрь				
5	1 неделя	«Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку»	Развивать умение сравнивать фигуры между собой по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», сравнивать количество предметов и определять, где меньше, придумывать и составлять из частей силуэт «цветы», называть их.	- Рассказ -Игры: «Логоформачки 3» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», «Лепестки», «Разноцветные веревочки», персонажи Крутик По Гусеница Фифа Стр.28
6	2 неделя	«Как зверята выступали арене Цифроцирка»	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначить числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступления в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации)	- Рассказ -Составление по схеме фигуры - Вопрос-ответ - Игры: «Чудо - соты 1» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ежик - наездник, Зайка - укротитель, Мышка - гимнастка, Крыска - силачка, пес - жонглер) Стр.34
7	3 неделя	«Как друзья пили чай с пирогами»	Развивать умение простые силуэты между собой и выбирать один по заданным 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.	- Рассказ -Игры: «Чудо – крестики 2» (по количеству детей) пособия «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Комплект Кармашки», картинки с изображениями пирогов, муки, яиц, молока, сахара, соли, дрожжей, ягод, лепешек, печи или духовки, схемы «чашка», персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок

				Каррчик и Пчелка Жужа Стр. 40
8	4 неделя	«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Развивать умение называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».	- Рассказ -Конструирование -Игры: «Чудо-соты 1», и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей), «Чудо-соты Ларчик», пособия «Коврограф Ларчик», «Кружки и зажимы», схема «цветок», персонажи Малыш Гео и Ворон Метр Стр.45
9	5 неделя	«Как Магнолик увидел Крутика По»	Развивать умения вышивать контуры геометрических фигур (квадрат, треугольник), решать задачу на определение фигуры по признакам (количество сторон и углов), анализировать окружающую обстановку и находить предметы заданной формы, определять фигуры по частям, сочинять рассказ на тему «Зачем нужен этот предмет?».	-Рассказ -Игры: «Логоформочки 3» и «Шнур – затейник» (по количеству детей), персонажи Магнолик (пособия «Забавные цифры») и Крутик По Стр. 51
Декабрь				
10	1 неделя	«Как зверята поменяли грибы на лепестки»	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 любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	-Рассказ -Игры: «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо – соты 1» и «Чудо-Цветик» (по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи Зайка-укротитель, Пес-жонглер), Девочка Долька Стр. 55
11	2 неделя	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуры из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	-Рассказ - Игры: «Чудо – крестики 2», «Чудо – Цветик», «Геококт Малыш» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», схема «пятидолька» Стр. 63
12	3 неделя	«Как друзья украшали елку в Цифроцирке»	Развивать умение обозначать части цифрами, придумывать и конструировать силуэт «елочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречиями (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учетом пространственного положения относительно друг друга	-Рассказ -Конструирование -Игры: «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5) и «Чудо – крестики 2» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», персонажи Магнолик, Ежик – наездник, Зайка – укротитель, мышка – гимнастка, Крыска – силачка и Пес – жонглер Стр. 73
13	4 неделя	«Как праздновали Новый год на Ковровой Полянке»	Развивать умения выкладывать контуры геометрических фигур, придумывать и составлять из частей силуэт «елочные украшения», определять фигуры по пространственному положению их частей (вверху, внизу), делить поровну игрушки между персонажами, аргументировать свой выбор.	- Рассказ - Вопрос-ответ - Игры: «Логоформочки 3», (по количеству детей), «Фонарики Ларчик», пособия «Коврограф Ларчик», «Разноцветные Веревочки», персонажи Лопушок, Гусеница Фифа и Крутик По Стр. 78
Январь				
14	2 неделя	«Как Артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по	- Рассказ -Вопрос-ответ -Игры: «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», две

			признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты ее решения.	схемы «Дерево», персонажи Гусь и Лягушка, Мышка – гимнастка, Пес – жонглер, Крыска – силачка и Зайка – укротитель (пособие «Забавные цифры») Стр. 82
15	3 неделя	«Как Артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку»	Развивать умение находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэт «Стрелки» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «Мостика» из частей по образцу. Придумывать и составлять сюжетную картинку «Что увидели друзья?», рассказать об этом, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	- Игры: «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-Цветик» (по количеству детей), схема «стрелочка» (по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», персонажи Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Ворон Метр Стр. 85
16	4 неделя	«Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»	Развивать умения конструировать контур фигуры «ключ» по образцу, складывать силуэт «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вниз», придумывать разные варианты использования предмета «шкатулка» (технология ТРИЗ)	-Рассказ -Вопрос-ответ -Конструирование -Игры: «Геокопт Малыш», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Волшебная восьмерка 1» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», схема «ключ», шкатулка, персонажи Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска - силачка, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры») Стр. 88
Февраль				
17	1 неделя	«Как Гусеница Фифа вырастила цветок»	Развивать умение называть этапы процесса выращивания растений, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, конструировать геометрические фигуры за счет перемещения частей в пространстве, выбирать необходимые инструменты и составлять их силуэты, придумывать и конструировать силуэты «цвета».	-Рассказ -Вопрос-ответ -Игры: «Чудо крестики 2», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Игровизор + Маркер» и лист с изображениями вазона (по количеству детей), схема «инструменты», карточки с изображением этапов выращивания растений, персонажи Гусеница Фифа, Лопушок и Ворон Метр Стр. 94
18	2 неделя	«Как на Чудо – островах появилась необычная машина»	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одну часть на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуры за счет перемещения частей в пространстве.	-Рассказ -Ответ-вопрос -Игры: «Чудо – соты 1» и «Квадрат – Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей) пособие «КоврографЛарчик»,персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка и Пчелка Жужа Стр. 100
19	3 неделя	«Как Малыш Гео и Паучок удивляли друг друга»	Развивать умения конструировать контур треугольника по образцу, решать задачу на трансформацию треугольника в квадрате, выкладывать фигуры в ряд, понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга, решать задачу на изменение размера фигуры, придумывать и составлять любой силуэт, называть его, рассказывать о назначении предметов.	-Рассказ -Конструирование -Игры: «Геокопт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей), «Геокопт Великан», «Фонарики, Ларчик», персонажи Паучок и Малыш Гео Стр. 107

20	4 неделя	«Как в Цифроцирке появился новый артист»	Развивать умения выкладывать числовой ряд от 1 до 6, находить и исправлять ошибку, сортировать предметы по цвету, составлять цифру «шесть» из пластинок путем наложения друг на друга и на трафарет, понимать количественную характеристику «поровну», принимать и показывать движением, как будет выступать игровой персонаж (элементы театрализации).	-Рассказ -Игры: «Математические корзинки 10», «Прозрачная Цифра» (по количеству детей), пособия «Коврограф –Ларчик», «Забавные Цифры» (персонажи Магнолик, Ежик – наездник, Зайка – укротитель, Мышка – гимнастка, Крыска – Силачка, Пес – жонглер, Кот – акробат). Стр.111
Март				
21	1 неделя	«Как Галчонок Каррчик получил два портрета»	Развивать умения складывать фигуру «птичка» путем перемещения частей в пространстве, придумать и конструировать контур «коробка», называть материал для коробки, составлять силуэт «галчонок», находить и исправлять ошибку, обводить детали на листе бумаги, дорисовывать и раскрашивать рисунок, выполнять физические упражнения.	-Рассказ -Вопрос – ответ -Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Геоконт Малыш» и «Чудо – соты 1» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», схема «галчонка, персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч Стр. 116
22	2 неделя	«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэты «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).	-Рассказ -Игры: «Кораблик Плюх-Плюх (по количеству детей), игры по выбору детей, персонажи Гусь – капитан и Лягушата- матросы, Девочка Долька Стр. 121
23	3 неделя	«Как артисты Цифроцирка катались на паровозике – счетовозике»	Развивать умения находить цифры в числовом ряду, составлять из частей силуэты цифр по образцу, называть форму и цвет геометрических фигур, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вверх», «вправо», называть предметы заданного цвета.	-Рассказ -Конструирование -Вопрос-ответ - Игры: «Счетовозик», «Чудо соты 1» (по количеству детей), пособия «Коврограф, Ларчик», «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки», схемы цифр, персонажи Магнолик, Ежик – наездник, Мышка – гимнастка (пособие «Забавные цифры») Стр. 127
24	4 неделя	«Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь»	Развивать умения выкладывать фигуры в ряд по пространственному положению одной части, анализировать окружающую обстановку и находить в ней предметы заданной формы, называть положительное и отрицательное в одном и том же явлении (технология ТРИЗ), придумывать и составлять укрытие от дождя, рассказывать о нем.	-Рассказ -Вопрос – ответ -Игры: «Логоформачки 3» (по количеству детей), игры по выбору детей, персонажи Малыш Гео и Крутик По Стр. 133
25	5 неделя	«Как птичка осталась на Поляне Чудесные Цветы»	Развивать умения составлять фигуры из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	-Рассказ -Составление фигур -Вопрос-ответ -Игры: «Чудо – цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), пособие «Коврограф, Ларчик», схема «птичка», персонажи Девочка Долька и Ворон Метр Стр.138
Апрель				
26	1 неделя	«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний»,	-Рассказ -Вопрос – ответ - Игры: «Кораблик Плюх-Плюх», «Счетовозик» и «Геоконт Малыш» (по

			«между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».	количеству детей), персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок Стр. 143
27	2 неделя	«Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по частям и части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).	-Рассказ -Вопрос – ответ -Игры: «Логоформочки 3» (по количеству детей), персонажи Крутик По и Краб Крабыч Стр.152
28	3 неделя	«Как у Крутика По появился волшебный ларец»	«Развивать умение составлять из частей геометрических фигур силуэт, трансформировать его в другой, складывать фигуру «человека» путем перемещения частей в пространстве, придумывать, на что похожи предметы, конструировать предметные силуэты и сюжетные картинки по собственному замыслу, рассказывать о них.	-Рассказ -Вопрос – ответ - Игры: «Логоформочки 3» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо соты Ларчик», игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик», схема «игрушка», персонажи Крутик ПО Стр. 169
29	4 неделя	Контрольное и итоговое занятие «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	Развивать умения составлять из фигур – головоломку башню по простому алгоритму (цвет), называть иды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	-Игры: «Чудо – крестики 2» и «Геокопт Малыш» (по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик», персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и Краб Крабыч Стр. 172

Источник: Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2013.

Старшая группа (5-6 лет)

№	Месяц	Тема	Цели, задачи	Форма проведения
Октябрь				
1	1 неделя	Вводное занятие «Как малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	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.	-Рассказ -Вопрос -ответ -Игры: «Чудо-крестики 2», «Геокопт Малыш» (все – по количеству детей), пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; персонажи; Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик Стр.10
2	2 неделя	«Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связи и зависимости между ними (меньше одного но больше другого), составлять силуэт «расчёска» по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации, возникшей в результате увеличения-уменьшения предмета (технология ТРИЗ), придумывать положительное и отрицательное в измененном предмете (технология ТРИЗ).	-Рассказ -Игра«Чудо-цветик» (по количеству детей), пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» (все персонажи), схема силуэта «расчёска» Стр. 18
3	3 неделя	«Как у Девочки Дольки появились цветы»	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	- Рассказ - Игры: «Чудо – цветик», «Чудо – крестики 2», альбомные листы, фломастеры или карандаши (все по количеству детей), пособие «Коврограф, Ларчик», схема силуэта, персонажа Девочка Долька

			силуэт из частей, придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать, обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	Стр. 21
4	4 неделя	«Как команда кораблика помогла девочке Дольке»	Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерева» и «цветка» 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 по образцу.	-Рассказ -Вопрос-ответ - Игры: «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш» (все по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», схемы силуэтов «дерево» и «цветок», персонажи: Девочка Долька, Гусь и Лягушата Стр. 24
Ноябрь				
5	1 неделя	«Как друзья делили фигуры»	Развивать умение находить геометрические фигуры по признакам (цвету и форме), решать задачи на пересечение множества (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 предметов (Технология ТРИЗ).	-Игры: «Чудо – крестики 2», «Шнур – Затейник» (все по количеству детей), «Чудо – крестики 2 Ларчик», пособия «Коврограф Ларчик», «Круговерт и стрелочка», схема контура, персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа Стр. 29
6	2 неделя	«Как Кот Филимон поведет Крутику По великую тайну»	Развивать умения 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	-Рассказ -Вопрос – ответ -Игры: «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (все по количеству детей), схема буквы К, персонажи: Филимон Коттерфильд и Крутик По Стр. 33
7	3 неделя	«Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»	Развивать умения составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам; складывать фигуру путем трансформирования; видоизменять одну фигуру в другую; группировать геометрические фигуры по признакам (количество сторон и углов); объяснять значение пословиц; придумывать дополнительные функции предмета (технология ТРИЗ).	-Рассказ -Игры: «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича», (двухцветный) (по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик»», силуэтная схема «палатка», персонажи; Малыш Гео, Ворон Метр Стр.41
8	4 неделя	«Как друзья гостили на Чудо - островах»	Развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путем трансформации; решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрическую фигуру на ощупь; вышивать ее контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле (пространственное положение общей части); придумывать и рассказывать, что может быть подарком.	-Игры: «Квадрат Воскобовича», (двухцветный), «Шнур- затейник», «Логоформочки 5», (все – по количеству детей), «Чудо-соты 1», пособие «Каврограф «Ларчик»», «Чудесный мешочек», персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Доля, Крутик По Стр.45
9	5 неделя	«Как Гусеница Фифа нашла украшения»	Развивать умения определять и называть порядковый номер; ориентироваться на плоскости; понимать предлоги, которые отражают в речи пространственное положение предметов; составлять по схеме силуэт путем наложения пластинок друг на	-Рассказ -Вопрос-ответ -Игры: «Прозрачная цифра», «Конструктор букв», схема букв Б (все – по количеству детей), пособия «Лепестки», «Каврограф «Ларчик»»,

			друга придумывать, на что похож силуэт; составлять букву из частей; придумывать предметы, которые начинаются на эту букву.	схема силуэта «шкатулка», персонаж Гусеница Фифа Стр.49
Декабрь				
10	1 неделя	«Как в Буквоцирке появились новые артисты»	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах, находить зеркально написанную букву, складывать фигуры по схеме путем трансформации, придумывать и составлять из частей предметы силуэт, называть его, рассказывать о предполагаемых действиях персонажа, придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «парадоксальная гимнастика – технология ТРИЗ).	-Рассказ -Вопрос – ответ -Игры: «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двух –цветней) (все – по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Прозрачные Буквы, цифры», персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин (пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд Стр. 53
11	2 неделя	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»	Развивать умения составлять цифру из частей путем наклеивания пластинок друг на друга и на образец, конструировать цифру по модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное восприятие), придумывать, на что похожи геометрические фигуры (квадрат и трапеция), определять состав числа «10» из меньших чисел, ориентироваться на плоскости и называть пространственные характеристики.	-Рассказ -Игры: «Прозрачная цифра», «Волшебна восьмерка 1», «Математические корзинки 10» (все – по количеству детей), «Чудо – крестики 2, Ларчик», пособия «Коврограф, Ларчик», «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Кармашки», «Забавные цифры» (персонажи: Магнолик, Зайка-укротитель, Обезьянка – заклинительница змей) Стр.57
12	3 неделя	«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку»	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «елки» по словесной инструкции, группировать пластины по одинаковой части, решать задачу на поиск цвета в радуге, придумывать и конструировать силуэт «елочное украшение», вышивать контур геометрической фигуры, называть ее, мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение), придумывать, что в этом хорошо, что плохо, решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).	-Рассказ - Вопрос – ответ -Игры: «Чудо – цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо – крестики 2», «Шнур – затейник» (все по количеству детей), пособие «Коврограф, Ларчик», схема контура, персонажи: Девочка Долька, Малыш Гео, НезримкаВсюсь Стр. 61
13	4 неделя	«Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	Развивать умение понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное восприятие), составлять целое из двух частей, сравнивать фигуры между собой, придумывать и составлять предметные силуэты, находить их, предлагать варианты решения проблемной ситуации, предлагать игры и участвовать в них.	- Рассказ - Вопрос – ответ - Игры: «Кораблик «Брызг – Брызг»» (один или по количеству детей), «Логоформочки 5» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, НезримкаВсюсь Стр. 65
Январь				
14	2 неделя	«Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути»	Развивать умения составлять силуэт «собаку» по схеме, действуя по правилам, рисовать изображения с помощью графического диктанта, придумывать и конструировать контур предмета, называть его, составлять «ковер» из частей по частичной силуэтной схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	-Рассказ - Вопросы – ответ -Игры: «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш» (или «Шнурок – затейник»), «Чудо – крестики 2», пособие «Игровизор + маркер» (все – по количеству детей), «Коврограф Ларчик», схемы силуэтов «собака», «ковер», персонажи: Малыш Гео,

				НезримкаВсюсь Стр. 69
15	3 неделя	«Как друзья побывали в Замке превращений»	Развивать умения придумывать и конструировать силуэт «Замка», называть как можно больше его частей (технология ТРИЗ). Развивать умения складывать по схеме фигуры путем 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, рассказать, как можно использовать предметы.	- Игры: «Чудо-Крестики 2», «Квадрат Воскобовича» (четыре цветов), «Геококт-Малыш» (по количеству детей), персонажи Малыш Гео и НезримкаВсюсь Стр. 71
16	4 неделя	«Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк»	Развивать умения придумывать слова по определенной теме на заданную букву, конструировать буквы из частей по схеме, составлять из них слова, конструировать цифры путем наложения пластинок на образец и друг на друга, ориентироваться в числовом ряду (обратный счет, через одну, две цифры в разные стороны числового ряда), сотрудничать друг с другом, слушать и слышать другого.	-Игры: «Конструктор букв», «Прозрачная цифра», схемы букв М,А, Г (все – по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», «Забавные буквы», персонажи Филимон Коттерфильд Стр.73
Февраль				
17	1 неделя	«Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»	Развивать умения измерять длину с помощью условной мерки, видоизменять форму силуэта, находить геометрическую фигуру по форме среди множества других, придумывать и достраивать ее до силуэта «цветок», называть места обитания цветов, составлять картинки из частей, договариваться друг с другом, понимать и слышать другого.	-Рассказ -Вопрос – ответ - Игры: «Чудо – крестики 2» (по количеству детей), «Прозрачный квадрат» (по количеству подгрупп), пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки», «Лепестки», персонажи: Лопушок, Гусеница Фифа Стр.77
18	2 неделя	«Как закончились занятия в школе волшебства»	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам, понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибку, придумывать и дорисовывать изображения до предметного, составлять силуэт путем наложения деталей игры на силуэтную схему, называть части машины, мысленно менять часть предмета, придумывать, что в этом хорошего, что плохого, решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.	-Вопрос-ответ -Игры: «Геовизор», «Чудо – соты 1», листы бумаги (все – по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик», силуэтная (1:1) и составная схемы «машина», персонаж Околесик Стр. 81
19	3 неделя	«Как команда кораблика сражалась с льдинками»	Развивать умение решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению, находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеция, треугольник) и размеру, составлять из них геометрических фигур, придумывать, на что похож квадрат, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинку, рассказывать о ней.	-Рассказ -Вопрос – ответ -Игры: «Кораблик «Брызг – Брызг»», «Прозрачный квадрат» (все по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик», персонажи: Гусь, Лягушки Стр. 85
20	4 неделя	«Как Магнолик выручил шутов»	Развивать умение складывать фигуру по схеме методом трансформации, составлять цифру «семь» из палочек по модели «цвет», понимать алгоритм расположения частей на игровом по, конструировать	-Рассказ -Игры: «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Волшебная восьмерка 1», «Конструктор букв» (все – по количеству детей),

			буквы из частей, составлять из букв многозначное слово, называть все его значения, выполнять физические упражнения на сохранения равновесия, понимать друг друга, слушать и слышать другого.	пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи: Магнолик и Крокодил – канатоходец) Стр.88
Март				
21	1 неделя	«Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	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 ее на противоположную (технология ТРИЗ), предлагать игры и участвовать в них.	-Рассказ -Вопрос – ответ - Игры: «Чудо – цветик», «Шнур – затейник» (все по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», силуэтная схема «семидолька», персонажи: Малыш Гео и Девочка Долька Стр. 92
22	2 неделя	«Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	Развивать умения определять йотированные звуки, составлять слово, видоизменять его, менять слоги местами, понимать смысл слова, придумывать и составлять силуэт персонажа, называть его, конструировать изображения по силуэтной схемы, достраивать его до предметного.	- Игры: «Чудо – цветик» (по количеству детей), люблю игры по выбору детей, пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные буквы», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу), схема силуэта «лиса», персонаж Кот Филимон Стр. 96
23	3 неделя	«Как команда кораблика гостила на Чудо – островах»	Развивать умения вышивать узоры с помощью графического диктанта, решать логическую задачу на определение фигур – головоломки по признакам, придумывать и конструировать картинки с изображениями сказочной природы, рассказывать о ней и предполагаемых действиях персонажей.	-Рассказ -Игры: «Шнур –затейник», «Чудо – крестики 2», «Чуда – соты 1» (все – по количеству детей), персонажи: Гусь, Лягушка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа Стр. 101
24	4 неделя	«Как Малыш Гео приснился необычный сон»	Развивать умение решать задачи на определение заданных по форме и размеру геометрических фигур, подумывать и составлять из них силуэт «теремок», сравнивать предметы между собой и находить одинаковые свойства, часть, назначения, окружения (технология ТРИЗ), использовать элементы театрализации.	-Рассказ -Игры: «Прозрачный квадрат» (по количеству детей), персонаж Малыш Гео Стр. 104
25	5 неделя	«Как артисты Цифроцирка собирали плоды»	Развивать умение конструировать цифры из палочек по модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение), понимать отношение между числами в числовом ряду, решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа, придумывать и выполнять движения под музыку в зависимости от сюжета.	-Игры: «Волшебная восьмерка 1», «Счетовозик», пособие «Игровизор + маркер», лист с изображениями плодов (все – по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные Цифры» (персонажи: Магнолик, Мышка – воздушная гимнастка и Крыска – силачка) Стр. 111
Апрель				
26	1 неделя	«Как шуты придумывали новые забавы»	Развивать умения складывать фигуры путем трансформации, решать задачи на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету, придумывать и складывать новые фигуры, называть их составляющие слова и изменять их, высказывать предложения.	-Рассказ -Вопрос – ответ - Игры: «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) (по количеству детей), пособие «ТеремокВоскобовича» (один или на подгруппы) Стр. 116
27	2 неделя	«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	Развивать умения конструировать контуры по рисунки и схеме, находить геометрические фигуры по признаку (цвету и форме), придумывать и составлять из них силуэт, по схеме выкладывать	- Рассказ -Игры: «Геокопт Малыш», «Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат» (все – по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособие

			контур, придумывать, на что похожа фигура при перемещении ее в пространстве, совершать действия за персонажа, высказывать предположения.	«Коврограф Ларчик», схемы контура и половины силуэта «лодочка», персонаж Околесик Стр.119
28	3 неделя	«Как Малыш Гео искал плод знаний»	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатной точкам, делить ее на четыре равные части, действовать с числами, образовывать число десять, соотносить число и цифру, придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.	- Рассказ - Ответ – вопрос -Игры: «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Чудо – соты 1» (все – по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи: Кот- акробат, Зайка – укротитель), силуэтная схема «лошадка», персонажи: Малыш Гео, Паучок, и др. Стр. 130
29	4 неделя	Контрольное и итоговое занятие «Как выступали кот Филимон и Магнолик»	Развивать умения составлять слова из трех слогов, придумывать и решать задачи на поиск и трансформацию геометрических фигур, проявлять инициативу, предлагать и участвовать в развивающих играх.	- Игры: «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) (по количеству детей), пособие «Теремки Воскобовича» (один или на подгруппу), персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры») и Филимон Коттерфильд Стр. 135

Источник: Харько Т.Л. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). - СПб.: ООО ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС». 2016.

Подготовительная группа (6-7 лет)

№	Месяц	Тема	Цели, задачи		Форма проведения
			Октябрь		
1	1 неделя	Вводное занятие «Как друзья играли в интеллектуальные фанты»	Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов, решать логические задачи на поиск предметов по признакам, придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них.		-Рассказ -Вопрос - ответ - Игры: «Чудо-крестики 3», «Конструктор букв» (все по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», схема буквы К, персонажи:ГалчонокКаррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимоша, Краб Крабыч, Пчелка Жужа Стр.142
2	2 неделя	«Как в Цифроцирке состоялось веселое представление»	Развивать умение понимать отношения чисел в числовом ряду, находить геометрические фигуры по заданному количеству углов, составлять по силуэтам схеме предметные силуэт, придумывать, на что он похож, конструировать цифру из палочек по модели (цвет) и схема.		-Игры: «Чудо-крестики 2»,«Волшебная восьмерка 1», большие мячи (все - по количеству детей), схемы силуэта и цифр «2», «3», «5», «6», и «9», пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (все персонажи) Стр. 146
3	3 неделя	«Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек»	Развивать умения составлять целое из частей разного количества частей, определять состав числа «восемь» из меньших чисел, изменять фигуры в предметный силуэт «бабочка», выбирать из множества предметов заданный по цвету, конструировать силуэт по схеме путем наложения пластинок друг на друга, придумывать по одной и той же части (технология ТРИЗ).		-Рассказ -Вопрос - ответ -Игры: «Чудо – цветик» и «Прозрачная цифра» (все - по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», схема «окна», персонажи: Девочка Долька, НизримкаВсюсь Стр. 149
4	4 неделя	«Как Лиса и Мышка несли грибы домой»	Развивать умения понимать отношение между числами, составлять число из меньших чисел, предлагать варианты		-Игры: «Математические корзинки 10» и «Чудо - крестики 3», (все - по количеству детей), любые игры по

			решения проблемной ситуации, придумывать и составлять картинку, иллюстрирующую это решение, конструировать предметный силуэт по схеме.	выбору детей, схема силуэта «жук», пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи: Мышка - воздушная гимнастка, Лиса - фокусница) Стр. 153
Ноябрь				
5	1 неделя	«Как Крутик По гостил в школе волшебства»	Развивать умение конструировать контур по точкам координатной сетки, делить квадрат на две равные и неравные части, сравнивать фигуры между собой и находить одинаковые, составлять квадрат из двух частей путем наложения пластинок друг на друга, конструировать предметный силуэт из заданного количества геометрических фигур, называть его, рассказывать о назначении предмета.	-Рассказ -Вопрос - ответ -Игры: «Геоконт– Малыш» и «Прозрачный квадрат» (все - по количеству детей), персонажи: Крутик По, Околесик Стр. 157
6	2 неделя	«Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок»	Развивать умение выбирать множество из фигур заданные по цвету, составлять из них предметный силуэт по схеме, называть съедобные предметы желтого цвета, рисовать их, придумывать и складывать путем трансформации геометрическую фигуру названного цвета, составлять из частей картинку, иллюстрирующую придуманное желание.	-Вопрос - ответ -Игры: «Призрачная цифра» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), пособие «Игровизор + маркер» (все - по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», схема «сердечка», персонажи: Гусеница Фифа, Ворон Метр и Малыш Гео Стр. 160
7	3 неделя	«Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений»	Развивать умения складывать геометрическую фигуру заданного цвета путем трансформации, видоизменять ее в соответствии с условиями задачи, определять направление с помощью тактильных ощущений, конструировать букву из частей по схеме, составлять слово из букв, работать в команде, придумывать и конструировать предмет, рассказывать о его назначении.	-Рассказ -Игры: «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) и «Конструктор букв» (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей Стр. 164
8	4 неделя	«Как Магнолик проводил аукцион»	Развивать умения решать арифметические или логические задачи на определение геометрических фигур по форме, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, придумывать и назначать как можно больше вариантов использования одного предмета (технология ТРИЗ).	- Рассказ -Вопрос - ответ - Игры: «Логоформачки 5» (по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик» и «Забавные цифры» (все персонажи), персонаж Крутик По Стр. 171
9	5 неделя	«Как Малыш Гео нашел льдинку»	Развивать умения понимать вертикальную линию симметрии, воссоздавать вторую половину симметричной фигуры, конструировать контур по точкам координатной сетки, составлять буквы из частей по схеме, из них - слово, конструировать квадрат из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, высказывать предположения, работать в команде.	-Игры: «Геоконт Малыш», «Конструктор букв», «Прозрачный квадрат» (все по количеству детей), пособие «КоврографЛарчик», все персонажи Фиолетового Леса, кроме зверят - цифрят и Магнолика Стр. 175
Декабрь				
10	1 неделя	«Как Гусеница Фифа лепила снеговика»	Развивать умения выкладывать контурную аппликацию геометрических фигур заданной площади, составлять разные слова из букв, высказывать предположения, аргументировать свой ответ, придумывать положительные и отрицательные стороны в явлениях	-Рассказ - Вопрос - беседа - Игры: «Снеговик» (по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», персонажи: гусеница Фифа, Лопушок Стр. 178

			(технология ТРИЗ).	
11	2 неделя	«Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»	Развивать умение определять цифры по словесной модели, сравнивать числа и действовать с ними (сложение, вычитание), предлагать варианты решения проблемной ситуации, решать задачи на определение геометрических фигур, рисовать их по точкам координатной сетки.	-Игры: «Счетовозик», «Волшебная восьмерка 1» и «Геовизор»(все по количеству детей), листы бумаги (по два на каждого ребенка), пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи: Магнолик, Кот-акробат, Объяэна - заклинательница змей) Стр. 182
12	3 неделя	«Как в замке превращений наряжали елку»	Развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт необычного дерева, складывать по схеме предмет путем трансформации, видоизменять его по цвету, придумывать обычные и фантастические предметы на заданные буквы, конструировать силуэт придуманного предмета.	- Игры: «Чудо - крестики 3» и «Змейка» (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей Стр. 185
13	4 неделя	«Как в замке превращений происходили новогодние чудеса»	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры разной формы, измеряя площадь условной меркой. конструировать предметный силуэт по силуэтной схеме путем наложения, придумывать и составлять картинки из частей, передавать эмоциональный окрас музыки, рассказывать по ним, конструировать буквы из частей, а из букв-слова.	-Рассказ - Вопрос- ответ -Игры: «Чудо -крестики 3» и «Конструктор букв», силуэтная схема «магнитофон» (все - по количеству детей), «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) (две штуки), «Коврограф Ларчик», «Кружки и зажимы», персонажи: Пчелка Жужа, Краб Крабыч, ГалченочКарчик и Медвежонок Мишик Стр. 188
Январь				
14	2 неделя	«Как малыш Гео и Крутик По решают кроссворд»	Развивать умения искать фигуры по их описанию, анализировать силуэт и определять состав части (геометрические фигуры) называть недостающие буквы в слове (решать кроссворд), составлять из букв слоги, а из слогов - слова, объяснять логическое значение слова.	-Игры: «Логоформачка 5» (по количеству детей), пособия «Теремки Воскобовича» (одно или на подгруппу детей), «Коврограф Ларчик», «Прозрачные Буквы, цифры», «Забавные буквы» Стр. 192
15	3 неделя	«Как друзья отвозили близнецов-акробатов в Буквоцирк»	Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по форме, составлять из них силуэт по схеме и словесной инструкции, предлагать варианты решения проблемной ситуации, составлять картинку из частей, рассказывать о ней, придумывать прилагательные и глаголы, характеризующие предмет, выкладывать контур по точкам координатной сетки, придумывать действия за персонажей, аргументировать свой выбор.	-Рассказ - Вопрос- ответ -Игры: «Прозрачная цифра», «Геоконт Малыш» (все по количеству детей),любые игры по выбору детей, схема «Елочка», пособие «Коврограф Ларчик», персонажи: Крутик По, Малыш Гео, НезримкаВсюсь, Арлекин, Эрликин Стр. 193
16	4 неделя	«Как Кот Филлимон удивил зрителей»	Развивать умения составлять силуэт буквы из частной, решать задачу на определение представителей живой природы, группировать животных по среде обитания, вышивать цифры с помощью графического диктанта. придумывать и доделывать фигуру до предметного силуэта.	- Рассказ - Игры: «Конструктор букв» и «Шнур – затейник» (все - по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», схема буквы Ж (одна или по количеству детей), персонаж Кот Филлимон Стр. 195
Февраль				
17	1 неделя	«Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней»	Развивать умение рисовать изображения с помощью графического диктанта, решать задачу на воссоздания геометрической фигуры, складывать фигуру путем трансформации, составлять предметный силуэт по схеме.	-Игры: «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) и «Чудо - крестики 3», пособие «Игровизор + маркер» (все по количеству детей), персонажи: Малыш Гео, Краб Крабыч Стр. 199

18	2 неделя	«Как ворон Мэтр подбирал задачи для книги»	Развивать умение объяснять лексические значения слов, самостоятельно придумывать различные задачи и рассказывать о них, понимать соотношение «целое – часть» (чем меньше часть, тем их больше в целом, чем больше часть, тем меньше в целом).	-Рассказ -Игры: «Геоконт Малыш», «Чудо – цветик», «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Змейка» (все - количеству детей), силуэтная схема «черепахи» Стр.202
19	3 неделя	«Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	Развивать умение понимать отношение чисел в числовом ряду, определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка, рассказывать о действиях сказочных героев, высказывать предложения придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их.	-Игры: «Счетовозик» и «Математические корзинки 10» (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные Цифры» (все персонажи) Стр. 205
20	4 неделя	«Как Гусеница - капитан потерял голос»	Развивать умения придумывать и выкладывать контуры деревьев, называть их, составлять цифру из палочек по модели, понимать алгоритм расположения частей по точкам координатной сетки.	-Игры: «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Геоконт Малыш», «Волшебная восьмерка 1», «Геовизор», маркер альбомные листы бумаги (все - по количеству детей) Стр. 209
Март				
21	1 неделя	«Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек»	Развивать умение конструировать букву из частей по схеме, составлять слово из букв, придумывать и конструировать силуэт «цветок», похожий на сказочного героя, называть его, показывать моторный образ буквы, придумывать слова на заданные буквы, понимать линию симметрии, слышать и слушать другого.	-Рассказ -Игры: «Конструктор Букв» и «Шнур – затейник» (все по количеству детей), любые игры по выбору детей Стр. 212
22	2 неделя	«Как проходили занятия в школе волшебства»	Развивать умение придумывать слова из заданных букв, определять предмет по его частям, понимать классификацию транспорта, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после изменения одной части, называть его новую функцию (технология ТРИЗ).	-Игры: «Ромашка» и «Чудо -крестики 3» (все по количеству детей), любые игры по выбору детей, схемы силуэтов, пособие «Коврограф Ларчик», персонаж Околесик Стр.216
23	3 неделя	«Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужа»	Развивать умение решать задачу на ориентировку в пространстве, составлять предметный силуэт по силуэтной схеме, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	-Рассказ -Игры: «Логоформачки 5» и «Чудо – цветик» (все - по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», силуэтная схема цветка, персонажи: Крутик По, Пчелка Жужа Стр.223
24	4 неделя	«Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умение ориентироваться в пространстве на плоскости игрового поля, решать задачи на поиск предметов по признакам, конструировать буквы из частей по схеме, действовать в команде: слушать и слышать другого, приходить к единому мнению.	- Игры: «Конструктор букв» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг», любые игры по выбору детей, схемы букв Стр.227
25	5 неделя	«Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк»	Развивать умения вышивать слово по схеме, придумывать слова на заданный слог, определять любимую букву персонажа, конструировать ее контур, аргументировать свой выбор, составлять квадрат из двух конструировать предметные силуэты.	-Рассказ -Игры: «Шнур- затейник», «Геоконт малыш» и «Прозрачный квадрат» (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей Стр. 231
Апрель				
26	1 неделя	«Как девочка Долька догнала бабочку»	Развивать умения понимать отношения «целое – часть», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты	- Игры: «Чудо -цветик» и «Чудо -крестики 3» (по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособия «Коврограф Ларчик»,

			решения проблемной ситуации, составлять слово из букв, придумывать предметы по частям (технология ТРИЗ).	«Цветные квадраты», персонажи: Девочка Долька, Лопушок, Гусеница Фифа Стр.234
27	2 неделя	«Как пассажиры развлекали команду кораблика»	Развивать умение решать задачу на состав числа «десять» из меньшего числа, понимать отношение чисел в числовом ряду, алгоритм расположения частей на игровом поле, называть части предметов, придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях сказочных персонажей.	-Рассказ -Вопрос -ответ - Игры: «Кораблик Брызг-брызг», «Волшебная восьмерка 1», «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», персонажи: Гусь, Лягушки Стр. 239
28	3 неделя	«Как лягушата выполняли команды капитана»	Развивать умения понимать алгоритм расположения предметов на игровом поле, вышивать контур с помощью графического диктанта, придумывать предметы, необходимые персонажам для ориентирования составлять их силуэты из частей.	-Игры: «Кораблик Брызг-Брызг», «Шнур-затейник» (по количеству детей), любые игры по выбору детей, персонажи: Гусь, Лягушки Стр. 250
29	4 неделя	Контрольное и итоговое занятие «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию»	Развивать умение выбирать игры и играть в них, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам, называть фрукты заданного цвета, видоизменять силуэт, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его видоизменения, предлагать варианты решения ситуации (технология ТРИЗ).	-Рассказ -Вопрос - ответ -Игры: «Логоформачки 5» и «Прозрачный квадрат» (все - по количеству детей), силуэтные схемы «шатер», персонажи: Малыш Гео, Крутик По Стр. 254

Источник: Харько Т.Л. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). - СПб.: ООО ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС». 2016.

2.4. Оценочные и методические материалы

Формой подведения итогов реализации данной Программы являются мониторинг достижений воспитанников и открытые занятия для родителей.

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Мониторинг производится педагогическим работником в целях отслеживания эффективности.

Мониторинг достижений ребенка в рамках освоения Программы направлен 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.

Методы проведения мониторинга

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация, выполнение упражнений.

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

Мониторинг проводится один раз в год (в апреле).

В проведении мониторинга участвуют педагоги. Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

*низкий уровень - ребенок не может выполнить все параметры оценки;

*средний уровень - ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки;

*высокий уровень - ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

Протокол педагогической диагностики заполняются ежегодно в апреле.

Инструментарий мониторинга

Критерии	Методика исследования	Описание
Количественные и порядковые числительные	Диагностическое задание: «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 грибочками на свободные места в «корзинках».
	Диагностическое задание: «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.
Ориентировка в пространстве, и во времени	Диагностическое задание «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».
	Диагностическое задание «Пространственные отношения»	Игра «Коврограф», разноцветные веревочки - самостоятельно придумать и складывать предметные силуэты. Задание: ребенку предлагается составить предметную картинку с помощью веревочек по своему рассказу.
Конструктивные решения в процессе	Диагностическое задание «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.
	Диагностическое задание «Фигура по замыслу»	Игра: «Геоконт» - 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.
Речевые высказывания ребенка	Диагностическое задание «Сочини сказку»	Игра «Чудо - цветок» - составить описательный рассказ о предмете. Задание: Ребенку предлагается составить на игровом поле или на столе 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: «Тайна Ворона Метра» - это рассказ о приключениях Квадрата. Взрослый читает сказку детям, а детям предлагается по ходу сюжета складывать фигуры и сочинять свою сказку.
	Диагностическое задание «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.
Поэтапность действий	Диагностическое задание «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.
Умеет принимать общую цель	Диагностическое задание «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.
Создание постройки по замыслу, схемам	Диагностическое задание «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.
Конструирование по словесной модели	Диагностическое задание «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.
Построение симметричных и несимметричных фигур	Диагностическое задание: 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.
Поиск и установление закономерностей	Диагностическое задание: «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 мониторинга
достижения детьми планируемых результатов освоения
дополнительной общеразвивающей программы
социально-гуманитарной направленности
«Развивай-ка»**

Дата _____

Педагог: _____

ФИО ребенка	Систематизация математических представлений у детей				Совершенствование речи, развитие эмоционально-образного и логического мышления				Планирование действия, осуществление решения в соответствии с заданными правилами				Развитие мыслительных процессов				Уровень		
	Количественные и порядковые числительные		Ориентировка в пространстве и во времени		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	
	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к		н	к

2.5. Контроль за реализацией Программы

№	Направление контроля	Методы контроля	Дата проведения	Ответственные
1	Ведение документации	документальный	1 раз в квартал	Старший воспитатель
2	Создание условий (материально-технические, программно-методические) для реализации программы	документальный	1 раз в квартал	Старший воспитатель
3	Уровень достижений воспитанников по реализации программы	Мониторинг	Апрель	Старший воспитатель
4	Удовлетворенность родителей (законных представителей)	Анкетирование	Март	Заведующий
5	Проведение итоговых мероприятий по реализации программы	Посещение занятий	Апрель	Старший воспитатель

3. Список литературы

1. Воскобович В.В., Файзуллаева Е.Д., Мёдова Н.А. «Сказочные лабиринты игры» Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. - 2017.
2. Харько Т. Г. Сказки фиолетового леса. Методика познавательно-творческого развития дошкольников (ранний и младший возраст). - Детство-Пресс издательство. - 2015 г.
3. Харько Т. Г. Сказки фиолетового леса. Средний дошкольный возраст. - Детство-Пресс издательство. - 2013 г.
4. Харько Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников "Сказки Фиолетового Леса" (для детей 5-7 лет) средний и старший дошкольный возраст. - Детство-Пресс издательство. - 2016 г.
5. Харько Т. Г., Борчанинова К.В. Развивающие игры как средство интеграции. Методические приемы, конспекты игровых ситуаций, досугов, праздников для детей 3-7 лет. - Детство-Пресс издательство. - 2017 г.