

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение
детский сад общеразвивающего вида «Золотой ключик» с приоритетным осуществлением
деятельности по физическому развитию детей

СОГЛАСОВАНО:
Методическим советом
протокол № 1 от 30.08.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ:
И. о. директора
МДОАУ д/с «Золотой ключик»
_____ Е,Ю. Малахова
Приказ № 230 -ОД от 30.08.2022г.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат
79A160C3E642F8DBA07E7C89B04DAA0B9DB7A6AE
Владелец Малахова Елена Юрьевна
Действителен с 25.10.2021 по 25.01.2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ»

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень программы: ознакомительный, базовый

Разработала: Сыроежко С.А.

г. Пыть-Ях
2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1 программы «Комплекс основных характеристик образования»

1.1. Пояснительная записка	3
1.1.1. Цели и задачи программы.....	5
1.2. Содержание программы	
1.2.1. Учебный план 1 года обучения... ..	6
1.2.2. Содержание учебного плана 1 года обучения... ..	6
1.2.3. Календарно-тематическое планирование 1 года обучения... ..	7
1.2.4. Планируемые результаты освоения программы 1 года обучения... ..	11
1.2.5. Учебный план 2 года обучения... ..	11
1.2.6. Содержание учебного плана 2 года обучения... ..	12
1.2.7. Календарно-тематическое планирование 2 года обучения... ..	11
1.2.8. Планируемые результаты освоения программы 2 года обучения... ..	15
1.2.9. Календарный учебный график	15

Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы.....	16
2.2. Условия реализации программы	16
2.3. Материально-техническое обеспечение.....	17
2.4. Учебно-методические материалы	18
2.5. Кадровое обеспечение... ..	18
Литература.....	19

Раздел 1 программы «Комплекс основных характеристик образования»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Сказочные лабиринты» (далее по тексту Программа) разработана для Муниципального дошкольного образовательного автономного учреждения детского сада общеразвивающего вида «Золотой ключик» с приоритетным осуществлением деятельности по физическому развитию детей (далее по тексту МДОАУ д/с «Золотой ключик» или образовательная организация) на основе игровой технологии интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобович, Т.Г. Харько.

Программа является модифицированной, разработана на основе учебно-методического пособия: «Сказки Фиолетового леса» Воскобовича В.В., Харько Т.Г. (для детей 5 -7 лет).

Актуальность Программы обусловлена тем, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Основным методом развития в этом случае должен стать проблемно-поисковый способ, а главной формой организации – игра. Развитие интеллекта дошкольников должно проходить через познавательные и развивающие игры. Именно в такой системе работы с детьми прослеживается развивающая направленность. Развивающие игры знакомят ребенка с миром логики и математики. Вне зависимости от возраста дошкольники стремятся к решению простых творческих задач, а именно отыскать, составить, отгадать, видоизменить, сгруппировать, а также установить соответствие любыми доступными способами. В ходе выполнений упражнений наблюдается проявление живого интереса и развитие самостоятельного мышления.

Не менее важным является и освоение разнообразных способов познания, в ходе чего у детей идет выработка способности на самостоятельное нахождение ответа на вопрос «как?». Развивающие игры относятся к элементам новизны, вследствие чего ребенок в первую очередь интересуется ими. Готовая игрушка не способна обеспечить длительную интеллектуальную нагрузку для дошкольника в том объеме, который дают развивающие игры. В сравнении с обычными игрушками творческие развивающие игры – это игры новейшего типа. Все характерные особенности развивающих игр создают в совокупности условия, которые так необходимы в ходе развития творческих сторон интеллекта. Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. А невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо.

Врожденный интеллект - это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей; мелкая моторика, память. В этом помогут игры Воскобовича, которые, в первую очередь направлены на развитие ребенка, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие именно невербального интеллекта у детей.

В основе этой игровой технологии лежат партнерские отношения между взрослым и ребенком. Ребенок погружается в непринужденную, творческую атмосферу, которая дает ему чувство внешней безопасности, ведь он получает возможность творить согласно своим задумкам, не подчиняясь образцу. А если нет образца, то нет и страха получить отрицательную оценку. Все игры построены по принципу постоянного и постепенного усложнения, а для решения поставленных задач используются все виды мышления: образное, наглядно-действенное и логическое. Кроме этого, в каждой игре заложен

конкретный, «предметный» результат. Именно такая игровая деятельность в «зоне ближайшего развития» ребенка и создает благодатную почву для его интенсивного интеллектуального развития.

Актуальность программы состоит в том, что интеллектуальное развитие ребенка имеет большое значение для его всестороннего развития. Дети с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в себе, легко адаптируются в школьных условиях. Дети с высоким уровнем интеллекта имеют адекватный уровень самооценки, инициативны, проявляют интерес ко всему новому. Основа интеллекта ребенка, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие памяти, внимания, восприятия. Становится актуальной задача поиска новых подходов, методик, технологий для управления развитием мышления ребенка-дошкольника. С целью формирования интеллекта ребенка через реализацию игровой технологии интеллектуально-творческого развития с использованием развивающих игр Воскобовича реализуется данная дополнительная общеразвивающая программа.

Новизна заключается в том, что, работая с пособиями, ребёнок не просто играет, а овладевает элементами логических действий сравнения, классификации, обобщения. В программе предлагаются увлекательные игры и упражнения для развития логического мышления, овладев которым ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

Отличительная особенность программы состоит в том, что данная программа представляет собой комплекс форм взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр Воскобовича. Интеллектуальное развитие детей идет через игровую деятельность, используются игровые персонажи. Большое внимание в программе уделяется практической деятельности ребенка: оригинальное решение логических и арифметических задач, многовариативность игровых упражнений.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что составлена на основе технологии развивающего обучения. Развивающее обучение способствует не только психическому развитию, но и ускоренному созреванию мозга, совершенствованию его функций. Интеллектуальные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе принципа высокого уровня трудности. Когда перед ребенком не возникает препятствий, которые могут быть им преодолены, то их развития идет слабо. Значительное влияние на психическое развитие оказывают продуктивные виды деятельности и развитие речи. Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она построена по принципу:

- индивидуализации: создаются условия для наиболее полного проявления индивидуальности ребенка;
- системности (педагогическое воздействие выстроено в систему заданий); умственного развития дошкольника;
- динамичности (от простого к сложному);
- интерактивности (интеграция с другими образовательными областями);
- сотрудничества (совместная деятельность педагога и детей);
- преемственности (каждый следующий этап базируется на уже сформированных знаниях);
- возрастные соответствия (предлагаемые задания, дидактические игры учитывают возможность детей данного возраста)

- наглядности (использование наглядно- дидактического материала, информационно-коммуникативных технологий)

Организация образовательного процесса

- Направленность программы – социально-гуманитарная
- Адресат программы - возраст дошкольников 5-7 лет
- Объем и сроки реализации - 128 часов, 2 года обучения
- Форма обучения – очная
- Режим занятий: 2 раза в неделю, 25-30 минут
- По форме организации - групповые, индивидуальные занятия
- Состав групп – постоянный
- Количество обучающихся на занятии – 8-10 человек

Принципы обучения

Обучение проводится согласно системе принципов:

Принцип психологической комфортности (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса). Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме, «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи, оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей.

Принцип деятельностного подхода (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми). Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добывать» новые знания, чтобы выйти из затруднения. Отсутствие довлеющей роли педагога дает возможность детям раскрыться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильного ответа.

Принцип формирования целостного представления о мире (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира). Несмотря на сказочность сюжетов, они являются отражением реального мира. Знания разрабатываются с учетом лексических тем. Знания переносятся в бытовую обстановку.

Принцип вариативности (формирование у детей умения осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия). Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

Принцип творчества (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

Виды занятия определяются содержанием программы и предусматривают теоретическое и практическое обучение.

Методы обучения: наглядный, словесный, игровой и практический.

Формы занятий – подгрупповая (8-10 человек)

- самостоятельная деятельность
- фронтальная работа с демонстрационным материалом
- самостоятельная работа детей с раздаточным материалом
- коллективно- творческая работа
- совместная работа взрослого и детей

1.1.1. Цель и задачи программы

Целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование элементарных математических представлений, развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных способностей.

Задачи:

1. Развивать познавательные процессы: память, внимание, воображение, мышление;
2. Развивать мелкую моторику;
3. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины);
4. Развивать мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей);
5. Развивать творческие способности.

Основными задачами программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.
2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.
3. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.
4. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.
5. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
6. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.
7. Воспитывать положительные нравственные качества.
8. Формировать экологическое сознание через воспитание бережного отношения к растениям и животным, своему организму.

1.2. Содержание программы**1.2.1. Учебный план 1 года обучения**

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	В том числе часы		Формы	
			Теории	Практик и	организации и занятий	аттестации/ контроля
1.	Формирование операций логического мышления	26	-	26	Игра	Наблюдение Практические задания
2	Формирование ориентации в пространстве	14	-	14	Игра	Наблюдение Практические задания
3	Развитие сенсорных способностей	13	-	13	Игра	Наблюдение Практические задания
4	Формирование коммуникативной деятельности	4	-	4	Игра	Наблюдение Практические задания
5	Форма и величина	7	-	7	Игра	Наблюдение Практические задания
	Всего:	64		64		

1.2.2. Содержание учебного плана 1 года обучения**1. Формирование операций логического мышления (26 часов)**

Водное занятие. Общие понятия. Формирование умения рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части; составлять по силуэтной схеме фигурки из частей. Определение «лишнего» предмета, поиск признака. Конструирование по схеме (игра «Чудо – Крестики 1»)

Формирование ориентации в пространстве (14 часов)

Формирование знания расположения предметов на листе, определение направления движения (право, лево, верх, низ) Графический диктант. Симметричное отражение относительно вертикальной оси. Педагог предлагает детям отправиться на птичий двор, детям необходимо выполнять движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево).

2. Развитие сенсорных способностей (13 часов)

Формирование сенсорных эталонов и умение работать по образцу. Создание и запоминание последовательности. Развитие сенсорных способностей, элементарные математические представления: цвет. Развивать мелкую моторику. Развивать внимание, память, речь.

Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года. Педагог предлагает детям отправиться в путешествие на корабле. В процессе занятия формируется устойчивый познавательный интерес и активность в образовательной деятельности у дошкольника

3. Формирование коммуникативной деятельности (4 часа)

Создание условий для эмоционального включения детей в речевую деятельность, игровую деятельность, связанную с сюжетом сказки. Содействие развитию речи, обогащению словаря. Формирование зрительного соотнесения и пространственных ориентаций. Формирование основных компетенций коммуникативной деятельности, используя сказочные аналоги.

Формирование у детей социальные навыки: общительность, дружелюбное поведение, стремление делиться впечатлениями от услышанного, увиденного, отличать хорошее от плохого в сказке и в жизни.

4. Форма и величина (7 часов)

Свойства предметов: цвет, форма, размер, материал, назначение и другое. Сравнение предметов по цвету, форме, размеру, материалу. Формирование восприятия формы: прямоугольник, круг, квадрат, и восприятие величины: большой, маленький.

Игра «Волшебная восьмерка». Формирование умения применять значения в нестандартной ситуации. Заполнение домика числа 8. Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево). Сравнение полосок по длине. Мерка

1.2.3. Календарно-тематическое планирование 1 года обучения

№ зан	Дата занятия		Количество часов	Тема занятия	Количество часов	
	план	факт			теории	практики

я я					
1.			1	«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки» «Чудо крестики 2»	1
2			1	«Как Магнолик увидел Малыша Гео» «Волшебная восьмерка»	1
3			1	«Как цветок исполнял желания» «Чудо крестики 2»	1
4			1	«Как в Цифроцирке появились новые артисты». «Волшебная восьмерка»	1
5			1	«Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал. «Чудо цветик»	1
6			1	«Как в Буквоцирк приехал Кот Филимон». «Коврограф Ларчик»	1
7			1	«Как у девочки Дольки появились цветы» «Чудо крестики 2»	1
8			1	«Как команда кораблика помогла Девочке Дольке» «Чудо цветик»	1
9			1	«Как малыш Гео получил приз». «Коврограф Ларчик»	1
10			1	«Как друзья делили фигуры». «Чудо крестики 2»	1
11			1	«Как Медвежонок и Китенок играли» «Чудо крестики 2»	1
12			1	«Как Кот Филлимон поведал Крутику По великую тайну» «Логоформочки»	1
13			1	«Как проходило представление в Буквоцирке» «Чудо соты»	1
14			1	«Как зверята в лесу собирали грибы» «Коврограф Ларчик».	1
15			1	«Как гусеница Фифа угощала Лопушка грибами.	1
16			1	«Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»	1
17			1	«Как Краб Крабыч украшал Чудо – остров»	1
18			1	«Как друзья гостили на Чудо – островах»	1
19			1	«Как команда кораблика опоздала в гости»	1
20			1	«Как гусеница Фифа нашла украшения»	1
21			1	«Как Лопушок ловил муху»	1

22			1	«Как в Буквоцирке появились новые артисты»		1
23			1	Как друзья катались с горки		1
24			1	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»		1
25			1	«Как паучок пил чай и слушал истории»		1
26			1	«Как Малыш Гео и девочка Долька украшали елку»		1
27			1	«Как Паучек вешал на елку новогодние игрушки»		1
28			1	«Как команда кораблика и Крутика По готовились к празднованию Нового года.		1
29			1	«Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»		1
30			1	«Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути»		1
31			1	«Как друзья побывали в замке превращений»		1
32			1	«Как Буквоцирк превратился в цифроцирк»		1
33			1	«Как Галченок Каррчик помогал своим друзьям»		1
34			1	«Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнца»		1
35			1	«Как начались занятия в Школе Волшебства»		1
36			1	«Как закончились занятия в Школе волшебства»		1
37			1	«Как Околесик встретил Крутика По»		1
38			1	«Как команда кораблика сражалась с льдинками»		1
39			1	«Как Магнолик добрался до Замка Превращений»		1
40			1	«Как Магнолик выручил шутов»		1
41			1	«Как зверята и Крутик По нашли загадочный след»		1
42			1	«Как девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»		1
43			1	«Как Лопушок ждал гусеницу Фифу»		1
44			1	«Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»		1
45			1	«Как команда кораблика гостила на Чудо – острове»		1
46			1	«Как в Замке Превращений проходил турнир»		1

47			1	«Как Малышу Гео приснился необычный сон»		1
48			1	«Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»		1
49			1	«Как зверята спорили из-за грибов»		1
50			1	«Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»		1
51			1	«Как артисты Цифроцирка собирали плоды»		1
52			1	«Как друзья помирились с Незримкой Всюсем»		1
53			1	«Как шуты придумывали новые забавы»		1
54			1	«Как прошел день в Замке Превращений»		1
55			1	«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»		1
56			1	«Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся-капитана»		1
57			1	«Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс»		1
58			1	«Как Краб Крабыч всем загадывал загадки»		1
59			1	«Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы»		1
60			1	«Как Гусеница Фифа развеселила друзей»		1
61			1	«Как малыш Гео искал плод знаний»		1
62			1	«Как Малыш Гео нашел плод знаний»		1
63			1	Как выступали Кот Филимон и Магнолик		1
64			1	«Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»		1
ИТОГО			64			64

1.2.4. Планируемые результаты к концу 1 года обучения

К концу 1 года обучения ребенок:

- понимает пространственные отношения (слева, справа, между, посередине);
- самостоятельно придумывает и составляет силуэты из нескольких геометрических фигур.
- различает и называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник), составляет из них предметные формы;
- умеет последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;
- сравнивает предметы по форме и размеру;
- ориентируется в количестве предметов;
- самостоятельно придумывает и складывает предметные силуэты из частей геометрических фигур, соотносит реальное изображение со схемами;
- определяет предмет по его части;
- различает предметы по размеру (шире, уже), сравнивает их, находит связь между предметами по размеру, употребляет слова «такой же», «как», «не такой»;
- располагает предметы в пространстве (один выше другого или один под другим);
- знает и называет величину предмета (высокий, низкий, длинный, короткий, широкий, узкий, толстый, тонкий, большой, маленький);

1.2.5. Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	В том числе часы		Формы	
			Теории	Практики	организации занятий	аттестации/контроля
1.	Логические задачи, конструирование по схеме, классификация, закономерности-чередование	34		34	Игра	Наблюдение Практические задания
2	Формирование мыслительных операций	19		19	Игра	Наблюдение Практические задания
3	Умение работать со схемой	11		11	Игра	Наблюдение Практические задания
	Всего:	64		64		

1.2.6. Содержание учебного плана 2 года обучения

1. Логические задачи, конструирование по схеме, классификация, закономерности-чередование (34 ч.)

Формирование у детей умение необходимое при решении логических задач- выявлять в предметах разные свойства, называть их, обозначать словом их отсутствие, удерживать в памяти одно, два или три свойства одновременно, обобщать объекты.

Задачи с палочками (игра «Волшебная восьмерка»). Конструирование оригами (игра «Квадрат Воскобовича»). Логическая таблица (игра «Логоформочки»)

2. Формирование мыслительных операций (19 ч.)

Формирование у детей таких мыслительных операций как анализ (мысленное разложение целого на части и выделение его свойств), синтез (мысленное объединение свойств в единое целое и установление взаимоотношений между ними), сравнение (мыслительное выделение в двух или более предметах (явлениях) признаков сходства и различия).

Знакомство с игрой. Помочь детям освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу, развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Формировать способность находить детали по определённым признакам.

3. Умение работать со схемой (11 ч.)

Закреплять представление детей о геометрических фигурах; развивать воображение, логическое и пространственное мышление; закреплять умение анализировать, работать со схемой; развивать сенсорное восприятие, формировать зрительно-моторную координацию действий с предметами.

Конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам в уменьшенном масштабе: Паучок Чок –Чок. Формирование умения работать со схемой, комбинаторного и пространственного мышления.

1.2.7. Календарно-тематическое планирование 2 года обучения

№ занятия	Дата занятия		Количество часов	Тема занятия	Количество часов	
	план	факт			теории	практики
1.			1	Как у Паучка появился парашут		1
2			1	Как друзья Паучка прыгали с парашутом		1
3			1	Как друзья играли в интеллектуальные фанты		1
4			1	Как команда кораблика «Брызг-Брызг» готовилась к плаванию		1
5			1	Как в Цифроцирке состоялось веселое представление		1
6			1	Как Кот Филимон показывал необычные фокусы		1

7			1	Как Незримка Всюсь сделал украшение для бабочек		1
8			1	Как Зверята- цифрята нашли не только грибы		1
9			1	Как Лиса и Малышка несли грибы домой		1
10			1	Как Крутик По три нашел формочки		1
11			1	Как Крутик По гостил в Школе Волшебства		1
12			1	Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой Полянке		1
13			1	Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок		1
14			1	Как Малыш Гео попал в неприятное положение		1
15			1	Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений		1
16			1	Как шуты развеселили короля		1
17			1	Как Медвежонок Мишик наводил порядок		1
18			1	Как Паучек увидел космический мир		1
19			1	Как Магнолик проводил аукцион		1
20			1	Как Малыш Гео потерял льдинки		1
21			1	Как Малыш Гео нашел льдинки		1
22			1	Как Лягушки – матросы решали задачи Гуся -капитана		1
23			1	Как Гусеница Фифа лепила снеговика		1
24			1	Как знаменитый фокусник встретил зиму		1
25			1	Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу		1
26			1	Как Девочка Долька укрывалась от снегопада		1
27			1	Как в Замке Превращений наряжали елку		1
28			1	Как в Школе Волшебства готовились к Новому году		1
29			1	Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса		1
30			1	Как в Школе Волшебства праздновали Новый год		1
31			1	Как малыш Гео и Крутик По решали кроссворд		1

32			1	Как друзья отвозили близнецов – акробатов в Буквоцирк		1
33			1	Как Кот Филимон удивил зрителей		1
34			1	Как Лягушки- матросы убирали флажки в коробки		1
35			1	Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней		1
36			1	Как Пчелка Жужа рисовала картину		1
37			1	Как Ворон Метр подбирал задачи для книги		1
38			1	Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку		1
39			1	Как зверята заполняли корзинки Магнолика		1
40			1	Как Гусеница Фифа училась читать		1
41			1	Как Гусь капитан потерял голос		1
42			1	Как у Гуся- капитана появился голос		1
43			1	Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек		1
44			1	Как будущие волшебники готовили класс к занятиям		1
45			1	Как проходили занятия в Школе Волшебства		1
46			1	Как прошел день в Замке Превращений		1
47			1	Как на Ковровой Полянке выросли грибы		1
48			1	Как Незримка Всюсь «помогал» Малышу Гео		1
49			1	Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи		1
50			1	Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо - острова		1
51			1	Как команда кораблика наводила порядок после шторма		1
52			1	Как Крокодил – канатоходец всех поразил, а Крыска – силачка рассмешила		1
53			1	Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк		1
54			1	Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей		1
55			1	Как Девочка Долька догнала бабочку		1
56			1	Как Крутик По увидел необычную яблоньку		1
57			1	Как пассажиры развлекали команду кораблика		1

58			1	Как Незримка Всюль получил оригинальный подарок		1
59			1	Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное		1
60			1	Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений		1
61			1	Как в Замке Превращений прошел праздничный обед		1
62			1	Как Паучку приснился сон		1
63			1	Как Лягушки выполняли команды капитана		1
64			1	Как Гусь и Лягушки помирили друзей		1

1.2.8. Планируемые результаты:

К концу 2 года обучения ребёнок:

- дети умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- правильно ориентируется в игровой ситуации, самостоятельно может увеличить или уменьшить количество предметов;
- легко ориентируется в пространстве, владеет необходимыми речевыми навыками;
- умеет группировать предметы по форме;
- умеет конструировать предметы с опорой на схему;
- умеет ориентироваться на плоскости зрительно с помощью словесного диктанта ориентируется во временных ситуациях;
- умеет группировать предметы по заданным признакам;
- правильно называет структурные компоненты геометрических фигур;
- умеет складывать предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку.

1.2.9. Календарный учебный график

Год обучения	Дата		Количество			Режим занятий
	начала занятий	окончания занятий	учебных недель	учебных дней	учебных часов	
1 год	1 октября	31 мая	32	64	64	2 раз в неделю
2 год	1 октября	31 мая	32	64	64	2 раз в неделю
ИТОГО			64	128	128	

Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы

Виды контроля:

- предварительный (входной контроль) - выявление уровня знаний и умений в форме наблюдения во время игры;
- итоговый - проверка проводится за год и выявляется уровень освоения теоретических знаний и практических умений, и навыков за год.

0 баллов — ребенок не может выполнить все параметры оценки, помощь взрослого не принимает,

1 балл — ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки,

2 балла — ребенок выполняет все параметры оценки с частичной помощью взрослого,

3 балла — ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки,

4 баллов — ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно.

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	Дорисуй фигуры		Найди пару		Повтори рисунок		Стрелочки		Конструирование по схеме		Итоговый показатель по каждому ребенку (
		нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг
1.													
2.													
3.													

2.2. Условия реализации программы

Для реализации данной программы в образовательном учреждении должны быть созданы следующие условия:

- Наличие отдельного кабинета для проведения подгрупповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, компьютером, проектором;
- Создание полноценного игрового пространства («Фиолетовый лес», пособия и игры В.В. Воскобовича)
- Компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения

2.3. Материально-техническое обеспечение

№	Наименование	Кол-во
1	CD- диск "Электронное приложение "Игры Воскобовича. Выпуск 1"	1
2	Дидактическое пособие. Чудо-крестики – 1	10
3	Дидактическое пособие. Чудо-крестики -2	10
4	Дидактическое пособие. Чудо-крестики, 4-7 г	6
5	Наглядное пособие Плакат "Геоконт. Алфавит"	10
6	Дидактическое пособие. Квадрат Воскобовича 2- х цветный/сказка/	10
7	Дидактическое пособие. Прозрачный квадрат/желтый/	5
8	Дидактическое пособие. Прозрачный квадрат/синий/	5
9	Дидактическое пособие. Прозрачный квадрат/зеленый/	5
10	Дидактическое пособие. Прозрачный квадрат/красный/	5
11	Дидактическое пособие. Трафарет. Чудо-соты 1	1
12	Дидактическое пособие. Трафарет. Логоформочки	1
13	Дидактическое пособие «Ларчик» «Елочка радужная»	10
14	Дидактическое пособие. Игровизор	5
15	Дидактическое пособие. Математические корзинки 5	10
16	Дидактическое пособие. Кораблик «Плюх- плюх»	10
17	Дидактическое пособие. Кораблик «Брызг-Брызг» Ларчик	10
18	Дидактическое пособие. Коврограф. Мини Ларчик без методики	5
19	Дидактическое пособие. Фонарики «Эталоны формы»	10
20	Дидактическое пособие. Черепашки Ларчик	10
21	Дидактическое пособие. Геоконт -великан	1
22	Дидактическое пособие. Геоконт –мальш/сказка/	10
23	Дидактическое пособие. Чудо-цветик «Ромашки»	7
24	Дидактическое пособие. «Ромашка», шнуровка	7
25	Дидактическое пособие. Паровозик «Счетовозик»	7
26	Дидактическое пособие. Квадрат Воскобовича, 2-5 лет	10
27	Демонстрационный материал Коврограф "Ларчик"	1
28	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича «Гусь и лягушки	1
29	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича «Магнолик»	1
30	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича «Паучок	1
31	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича «Пчелка Жужа»	1
32	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича «Гусеница Фифа»	1
33	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича « Лопушок»	1
34	Демонстрационный материал. Герои Воскобовича «Мальш Гео»	1
35	Методическое пособие. Альбом «Автосказка», 4 шт.	1
36	Панно «Фиолетовый лес»	

2.4. Учебно-методические материалы

1. Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
2. Воскобович В.В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ...» (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.
4. Харько Т.Г. Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021. – 304с. 2021 г.

2.5. Кадровое обеспечение

Педагог, осуществляющий проведение занятий имеет высшее педагогическое образование, обеспечивает безопасные условия для проведения занятия, несет ответственность за охрану жизни и здоровья обучающихся.

Литература

1. Г.М. Бондаренко. Развивающие игры в ДОУ. 2013г.
2. Развивающие игры В. Воскобовича. Сборник методических материалов. Под. ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. 2015г.
3. С.А. Ядыкина. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. 2013г.
4. Т.Г. Харько, В.В. Воскобович. Игровая технология интеллектуальнотворческого развития детей 5-7 лет. 2007г. 9. О.В. Узорова, Е.А. Нефедова. Пальчиковая гимнастика, 2006г.
5. Э.Н.Панфилова. Развивалка.РУ 2017г