

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение центр
развития ребенка – детский сад № 82 г. Томска**

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол №1 от «31» августа 2023 г.

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ №82
_____С.Е.Щенова
Приказ №172 о/д от 31.08.2023

Приказ о внесении изменений
№276 о/д от 13.12.2023

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«ВОЛШЕБНЫЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА»**

Возраст обучающихся: 1,5-6 лет
Срок реализации: 4 учебных года

Авторы-составители:
Ковалева Юлия Александровна,
заместитель заведующего по УВР;
Гельм Елена Филипповна,
воспитатель

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	10
1.3. Содержание программ	10
1.3.1. Учебный план. Содержание учебного плана. Первый год обучения (1,5-3 года)	10
1.3.2. Учебный план. Содержание учебного плана. Второй год обучения (3-4 года)	13
1.3.3. Учебный план. Содержание учебного плана. Третий год обучения (4-5 лет)	17
1.3.4. Учебный план. Содержание учебного плана. Четвёртый год обучения (5-6 лет)	24
1.4. Планируемые результаты	38
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	39
2.1. Календарный учебный график	39
2.1.1. Календарный учебный график занятий с детьми 1,5-3 лет	39
2.1.2. Календарный учебный график занятий с детьми 3-4 лет	41
2.1.3. Календарный учебный график занятий с детьми 4-5 лет	43
2.1.4. Календарный учебный график занятий с детьми 5-6 лет	45
2.2. Условия реализации программы	47
2.3. Способы проверки результатов освоения программы	48
2.3.1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов	48
2.3.2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов	48
2.4. Оценочные материалы	48
2.5. Методические материалы	49
Список литературы	53

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебные игры Воскобовича» (далее – Программа) социально-гуманитарной направленности ориентирована на развитие познавательных-творческих способностей детей раннего и дошкольного возраста посредством игровой деятельности с применением пособий и игр В.В.Воскобовича.

В соответствии с концепцией дополнительного образования, утвержденной Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р, разработанная Программа является одним из условий «для формирования у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным и интеллектуальным развитием».

Данная программа отличается от других тем, что в процессе взаимодействия ребенка с педагогом и с игровыми пособиями происходит синтез познавательного, игрового и поискового интереса. Вся деятельность происходит в специально оборудованном помещении с применением игровых упражнений и игр В.В.Воскобовича.

Реализация Программы позволит у детей от 1,5 до 6 лет сформировать навыки интеллектуальной деятельности. Проблемно-поисковые ситуации, которые используются в играх Программы, способствуют развитию мышления детей на основе эвристических методов, когда понятия, свойства, связи и зависимости открываются ребенком самостоятельно, когда им самим устанавливаются важнейшие закономерности.

Актуальность разработанной Программы определяется потребностями участников образовательных отношений (родителей воспитанников и их законных представителей). По итогам проведенного анкетирования 67% респондентов выразили желание получить образовательную услугу по освоению данной образовательной программы.

Актуальность так же обусловлена социально-культурными изменениями, происходящими в мире. Одним из приоритетных направлений системы образования в Российской Федерации на данный момент является решение проблемы преемственности всех ее уровней, и особенно преемственности между дошкольным и начальным общим образованием. Поскольку данные уровни образования являются значимыми этапами личностного становления и интеллектуального развития, они должны быть взаимосвязаны. Поэтому в семье и в дошкольной образовательной организации важно создать все необходимые условия для интеллектуального и личностного развития каждого ребенка.

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 ранее они начинали учиться только в школе. Реализация Программы позволит создать благоприятные условия для формирования готовности детей дошкольного возраста к школьному обучению. Готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума – это характеристики, которые формируются в процессе образовательной деятельности с применением развивающих игр В.В.Воскобовича.

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.

Практическая значимость Программы заключается в удовлетворении индивидуальных потребностей детей в интеллектуальном развитии, формировании познавательной активности воспитанников МАДОУ №82.

Отличительная особенность Программы состоит в том, что она носит вариативный характер используемых с детьми методов и приемов, что обеспечивает

психолого-педагогическую поддержку познавательного развития детей через применение игр В.В.Воскобовича.

Программа «Волшебные игры Воскобовича» разработана с учетом следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в том числе: часть 2 статьи 53; части 2 - 4, 6, 8 статьи 54; части 1, 2 статьи 101);
2. 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";
3. Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 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";
4. Приказ министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
6. Приказ от 27 июля 2022 г. № 629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
7. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
8. Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 г. № 1441 «Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг» (действует до 31 декабря 2026 г.) (пункты 3, 6, 7 - 10, 13, 14, 16);
9. Распоряжение департамента образования администрации Города Томска от 01.11.2013г. № р498 «Об утверждении предельных цен на платные услуги, предоставляемые муниципальными учреждениями, подведомственными департаменту образования администрации Города Томска»;
10. Постановление администрации Города Томска от 24.03.2011 №249 «Об утверждении предельных цен на платные услуги муниципальных учреждений, в отношении которых функции и полномочия учредителя осуществляет департамент образования администрации Города Томска»;
11. Постановление администрации Города Томска от 06.06.2014г. № 485 и от 24.04.2014г. № 326 «О внесении изменений в постановление администрации Города Томска от 24.03.2011г. № 249 «Об утверждении предельных цен на платные услуги муниципальных учреждений, подведомственных департаменту образования администрации Города Томска»;
12. Устав МАДОУ № 82 г. Томска.

Возрастные особенности детей.

Возрастные особенности детей 1,5 - 3 лет.

На третьем году жизни дети становятся самостоятельнее. Развивается предметная деятельность, ситуативно-деловое общение ребенка и взрослого; совершенствуются восприятие, речь, начальные формы произвольного поведения, игры, наглядно-действенное мышление.

Развитие предметной деятельности связано с усвоением культурных способов действия с различными предметами. Развиваются соотносящие и орудийные действия.

Умение выполнять орудийные действия развивает произвольность, преобразуя натуральные формы активности в культурные на основе предлагаемой взрослыми модели, которая выступает в качестве не только объекта для подражания, но и образца, регулирующего собственную активность ребенка.

В ходе совместной со взрослыми предметной деятельности продолжает развиваться понимание речи. Слово отделяется от ситуации и приобретает самостоятельное значение. Дети продолжают осваивать названия окружающих предметов, учатся выполнять простые словесные просьбы взрослых в пределах видимой наглядной ситуации.

Количество понимаемых слов значительно возрастает. Совершенствуется регуляция поведения в результате обращения взрослых к ребенку, который начинает понимать не только инструкцию, но и рассказ взрослых. Интенсивно развивается активная речь детей. К трем годам они осваивают основные грамматические структуры, пытаются строить простые предложения, в разговоре со взрослым используют практически все части речи. Активный словарь достигает примерно 1000-1500 слов.

К концу третьего года жизни речь становится средством общения ребенка со сверстниками. В этом возрасте у детей формируются новые виды деятельности: игра, рисование, конструирование.

Игра носит процессуальный характер, главное в ней — действия, которые совершаются с игровыми предметами, приближенными к реальности. В середине третьего года жизни появляются действия с предметами заместителями.

Появление собственно изобразительной деятельности обусловлено тем, что ребенок уже способен сформулировать намерение изобразить какой либо предмет. Типичным является изображение человека в виде «головонога» — окружности и отходящих от нее линий.

На третьем году жизни совершенствуются зрительные и слуховые ориентировки, что позволяет детям безошибочно выполнять ряд заданий: осуществлять выбор из 2-3 предметов по форме, величине и цвету; различать мелодии; петь.

Совершенствуется слуховое восприятие, прежде всего фонематический слух. К трем годам дети воспринимают все звуки родного языка, но произносят их с большими искажениями.

Основной формой мышления становится наглядно-действенная. Ее особенность заключается в том, что возникающие в жизни ребенка проблемные ситуации разрешаются путем реального действия с предметами.

Для детей этого возраста характерна неосознанность мотивов, импульсивность и зависимость чувств и желаний от ситуации. Дети легко заражаются эмоциональным состоянием сверстников. Однако в этот период начинает складываться и произвольность поведения. Она обусловлена развитием орудийных действий и речи. У детей появляются чувства гордости и стыда, начинают формироваться элементы самосознания, связанные с идентификацией с именем и полом. Ранний возраст завершается кризисом трех лет. Ребенок осознает себя как отдельного человека, отличного от взрослого. У него формируется образ Я. Кризис часто сопровождается рядом отрицательных проявлений: негативизмом, упрямством, нарушением общения со взрослым и др. Кризис может продолжаться от нескольких месяцев до двух лет.

Возрастные особенности детей 3 - 4 лет.

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью физического и психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность; более разнообразными и координированными становятся движения.

С 3-4 лет происходят существенные изменения в характере и содержании деятельности ребенка, в отношениях с окружающими: взрослыми и сверстниками. Ведущий вид деятельности в этом возрасте - предметно-действенное сотрудничество.

Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности - игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого.

У малышей этого возраста ярко выражена потребность в общении со взрослыми и сверстниками. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. В играх возникают первые «творческие» объединения детей. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

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

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

Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина, но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

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

Достижения в психическом развитии ребенка создают благоприятные условия для существенных сдвигов в характере обучения. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания.

Возрастные особенности детей 4 - 5 лет

Возраст от четырех до пяти лет — период относительного затишья. Ребенок вышел из кризиса и в целом стал спокойнее, послушнее, покладистее. Все более сильной становится потребность в друзьях, резко возрастает интерес к окружающему миру.

В этом возрасте у вашего ребенка активно проявляются:

- стремление к самостоятельности. Ребенку важно многое делать самому, он уже больше способен позаботиться о себе и меньше нуждается в опеке взрослых. Обратная сторона самостоятельности — заявление о своих правах, потребностях, попытки устанавливать свои правила в окружающем его мире;

- этические представления. Ребенок расширяет палитру осознаваемых эмоций, он начинает понимать чувства других людей, сопереживать. В этом возрасте начинают

формироваться основные этические понятия, воспринимаемые ребенком не через то, что говорят ему взрослые, а исходя из того, как они поступают;

- творческие способности. Развитие воображения входит в очень активную фазу. Ребенок живет в мире сказок, фантазий, он способен создавать целые миры на бумаге или в своей голове. В мечтах, разнообразных фантазиях ребенок получает возможность стать главным действующим лицом, добиться недостающего ему признания;

- страхи как следствие развитого воображения. Ребенок чувствует себя недостаточно защищенным перед большим миром. Он задействует свое магическое мышление для того, чтобы обрести ощущение безопасности. Но безудержность фантазий может порождать самые разнообразные страхи;

- отношения со сверстниками. У ребенка появляется большой интерес к ровесникам, и он от внутрисемейных отношений все больше переходит к более широким отношениям с миром. Совместная игра становится сложнее, у нее появляется разнообразное сюжетно-ролевое наполнение (игры в больницу, в магазин, в войну, разыгрывание любимых сказок). Дети дружат, ссорятся, мирятся, обижаются, ревнуют, помогают друг другу. Общение со сверстниками занимает все большее место в жизни ребенка, все более выраженной становится потребность в признании и уважении со стороны ровесников;

- активная любознательность, которая заставляет детей постоянно задавать вопросы обо всем, что они видят. Они готовы все время говорить, обсуждать различные вопросы. Но у них еще недостаточно развита произвольность, то есть способность заниматься тем, что им неинтересно, и поэтому их познавательный интерес лучше всего утоляется в увлекательном разговоре или занимательной игре.

Математика

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

1. Ребенок может уметь определять расположение предметов: справа, слева, посередине, сверху, внизу, сзади, спереди.

2. Ребенок может знать основные геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, треугольник и прямоугольник)

3. Ребенок может знать все цифры (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Считать предметы в пределах десяти, соотносить количество предметов с нужной цифрой.

4. Ребенок может уметь расставлять цифры от 1 до 5 в правильной последовательности и в обратном порядке.

5. Ребенок может уметь сравнивать количество предметов, понимать значение: больше - меньше, поровну. Делать равными неравные группы предметов: добавлять один предмет к группе с меньшим количеством предметов.

6. Ребенок знакомится с графическим образом числа, учится правильно писать цифры.

Логическое мышление

- Развитие Мышления, Памяти, Внимания

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

1. Ребенок может уметь находить отличия и сходства между двумя картинками (или между двумя игрушками).

2. Ребенок может уметь складывать по образцу постройки из конструктора.

3. Ребенок может уметь складывать разрезанную картинку из 2-4 частей.

4. Ребенок может, не отвлекаясь, в течение 5 минут выполнять задание.

5. Ребенок может уметь складывать пирамидку (чашечки, вкладывая их друг в друга) без посторонней помощи.

6. Ребенок может уметь вкладывать в отверстия недостающие фрагменты картинок.

7. Ребенок может уметь называть обобщающим словом группу предметов (корова, лошадь, коза-домашние животные; зима, лето, весна- времена года). Находить лишний предмет в каждой группе. Находить пару каждому предмету.

8. Ребенок может уметь отвечать на такие вопросы как: Можно ли летом кататься на санках? Почему? Зачем зимой одевают теплые куртки? Для чего нужны окна и двери в доме? И т.д.

9. Ребенок может уметь подбирать противоположные слова: стакан полный - стакан пустой, дерево высокое - дерево низкое, идти медленно - идти быстро, пояс узкий - пояс широкий, ребенок голодный - ребенок сытый, чай холодный - чай горячий и т.д.

10. Ребенок может уметь запоминать пары слов, после прочтения взрослым: стакан-вода, девочка-мальчик, собака-кошка и т.д.

11. Ребенок может уметь видеть на картинке неправильно изображенные предметы, объяснять, что не так и почему.

Развитие речи

Ребенок в возрасте от 4 до 5 лет может уметь:

1. Ребенок может использовать тысячу слов, строить фразы из 6-8 слов. Понимать ребенка должны даже посторонние люди, а не только родители.

2. Ребенок может понимать, чем отличается строение человека от строения животных, называть их части тела (руки - лапы, ногти - когти, волосы - шерсть).

3. Ребенок может уметь правильно ставить существительные в форму множественного числа (цветок - цветы, девочка - девочки).

4. Ребенок может уметь находить предмет по описанию (яблоко - круглое, сладкое, желтое). Уметь самостоятельно составлять описание предмета.

5. Ребенок может понимать значение предлогов (в, на, под, за, между, перед, около и т. д.).

6. Ребенок может знать, какие бывают профессии, чем занимаются люди этих профессий.

7. Ребенок может уметь поддерживать беседу: уметь отвечать на вопросы и правильно их задавать.

8. Ребенок может уметь пересказывать содержание услышанной сказки, рассказа. Рассказать наизусть несколько стихов, потешек.

9. Ребенок может называть свое имя, фамилию, сколько ему лет, называть город, в котором живет.

10. Ребенок может уметь отвечать вопросы, касательно недавно произошедших событий: Где ты был сегодня? Кого встретил по дороге? Что мама купила в магазине? Что было на тебе одето?

Возрастные особенности детей 5 - 6 лет

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка о себе; оценки и мнение товарищей становятся для них существенными. Повышается избирательность и устойчивость взаимоотношений с ровесниками. Свои предпочтения дети объясняют успешностью того или иного ребёнка в игре («С ним интересно играть» и т. п.) или его положительными качествами («Она хорошая», «Он не дерётся» и т. п.). Общение детей становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т. д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друзей.

В 5-6 лет у ребёнка формируется система первичной половой идентичности по существенным признакам (женские и мужские качества, особенности проявления чувств, эмоций, специфика поведения, внешности, профессии). При обосновании выбора сверстников противоположного пола мальчики опираются на такие качества девочек, как красота, нежность, ласковость, а девочки - на такие, как сила, способность заступиться за другого.

Повышаются возможности безопасности жизнедеятельности ребенка 5-6 лет. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребёнок становится способным встать на позицию другого).

Игровая деятельность: В игровом взаимодействии существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры. Дети часто пытаются контролировать действия друг друга - указывают, как должен себя вести тот или иной персонаж. В случаях возникновения конфликтов во время игры дети объясняют партнёрам свои действия или критикуют их действия, ссылаясь на правила. При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать и попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вместе с тем согласование действий, распределение обязанностей у детей чаще всего возникает ещё по ходу самой игры.

Общая моторика: Более совершенной становится крупная моторика: ребенок хорошо бегаёт на носках, прыгает через веревочку, попеременно на одной и другой ноге, катается на двухколесном велосипеде, на коньках. Появляются сложные движения: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю одной рукой несколько раз подряд. Активно формируется осанка детей, правильная манера держаться. Развиваются выносливость (способность достаточно длительное время заниматься физическими упражнениями) и силовые качества (способность применения ребёнком небольших усилий на протяжении достаточно длительного времени). Ловкость и развитие мелкой моторики проявляются в более высокой степени самостоятельности ребёнка при самообслуживании: дети практически не нуждаются в помощи взрослого, когда одеваются и обуваются. Некоторые из них могут обращаться со шнурками — продевать их в ботинок и завязывать бантиком.

Речевое развитие: Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Сравнивая свою речь с речью взрослых, дошкольник может обнаружить собственные речевые недостатки. Ребёнок шестого года жизни свободно использует средства интонационной выразительности: может читать стихи грустно, весело или торжественно, способен регулировать громкость голоса и темп речи в зависимости от ситуации (громко читать стихи на празднике или тихо делиться своими секретами и т. п.).

Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей активно пополняется существительными, обозначающими названия профессий, социальных учреждений (библиотека, почта, универсам, спортивный клуб и т. д.); глаголами, обозначающими трудовые действия людей разных профессий, прилагательными и наречиями, отражающими качество действий, отношение людей к профессиональной деятельности. Использует в речи синонимы, антонимы; слова, обозначающие материалы, из которых сделаны предметы (бумажный, деревянный и т. д.).

Дошкольники могут использовать в речи сложные случаи грамматики: несклоняемые существительные, существительные множественного числа в родительном падеже, следовать орфоэпическим нормам языка; способны к звуковому анализу простых трёхзвуковых слов.

Дети учатся самостоятельно строить игровые и деловые диалоги, осваивая правила речевого этикета, пользоваться прямой и косвенной речью; в описательном и повествовательном монологах способны передать состояние героя, его настроение, отношение к событию, используя эпитеты и сравнения.

Круг чтения ребёнка 5-6 лет пополняется произведениями разнообразной тематики, в том числе связанной с проблемами семьи, взаимоотношений со взрослыми, сверстниками, с историей страны. Малыш способен удерживать в памяти большой объём информации, ему доступно чтение с продолжением. Практика анализа текстов, работа с иллюстрациями способствуют углублению читательского опыта, формированию читательских симпатий.

Ребенок к 6 годам свободно называет свое имя, фамилию, адрес, имена родителей и их профессии.

1.2. Цель и задачи Программы.

Цель: развитие познавательно-творческих способностей детей раннего и дошкольного возраста посредством игровой деятельности с применением пособий и игр В.В.Воскобовича.

Задачи:

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

Условия реализации программы:

Адресат программы – дети в возрасте 1,5-6 лет.

Численность детей в группе не более 12 человек.

Занятия проводятся в специально-оборудованном кабинете, оборудованном по методике В.В.Воскобовича.

Форма обучения – очная.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на 4 учебных года (144 ч.).

Допускается вариативность продолжительности реализации Программы на любом году обучения, срок освоения программы определяется содержанием Программы и должен обеспечить возможность достижения планируемых результатов конкретного возрастного периода.

Режим занятий - 1 раз в неделю, **периодичность** - с сентября по май включительно.

Длительность занятий в соответствии с Постановлением администрации Города Томска от 24.03.2011 №249 составляет 30 минут с учетом постоянной смены деятельности в соответствии с возрастными особенностями детей старшего дошкольного возраста. В структуру занятия включена организованная образовательная деятельность в соответствии с СанПин (для детей 1,5-3 лет: 10 минут; 3-4 года: 15 минут; 4-5 лет: 20 минут; 5-6 лет: 25 минут).

1.3. Содержание программы.

1.3.1. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана.

Первый год обучения (возраст 1,5-3 года)

№	Название раздела, темы	Формы проверки реализации программы	Содержание	Количество часов	
				Теория	Практика
1.	«Фонарики»		Определение и называние цвета (красный и зеленый), размера (большой, маленький), составление целого из двух частей. Сравнение фигур по цвету (красный и зеленый),	1	3

			определение геометрической фигуры (круг) по цвету и размеру. Поиск фигур по размеру (маленький), группировка по форме (круг, квадрат, треугольник), определение цвета (красный, зеленый), понимание пространственных характеристик (слева, справа).		
2.	«Черепашки»		Поиск фигур по цвету (красный), определение и название размера (большой, поменьше, маленький), нанизывание фигур на стержень по уменьшению их размера (пирамидка). Группировка фигур по цвету (красный и зеленый). Поиск фигур по цвету (синий и желтый), группировка по размеру (большой, маленький), понимание простой проблемной ситуации и ее решение	1	3
3.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		Сгибание квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника, образное название формы («как шоколадка»), определение цвета.	1	3
4.	«Чудо крестики 1»		Придумывание образного названия предмета («На что похож?»), составление целого из двух, трех, четырех частей по простому алгоритму (цвет). Сравнение фигур по форме и размеру, название формы и цвета геометрической фигуры (круг). Сравнение целого (круг) из двух частей, придумывание образа к геометрической фигуре («на что похож?»)	1	3
5.	«Лепестки»		Поиск фигур по цвету, составление силуэта «цветок» из двух и трех частей по образцу, сравнение количества частей (много, мало).	1	3

			Сравнение по цвету (красный, синий, зеленый, желтый), понимание простой проблемной ситуации и ее решение.		
6.	«Логоформочки 3»		Определение цвета (красный, зеленый) и формы геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник), составление целого из двух частей, придумывание образа к геометрическим фигурам. Определение формы геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник), сравнение по цвету, составление силуэта «домик» из двух частей по простому словесному описанию.	1	3
7.	«Чудо цветик»		Составление целого из частей, деление предмета на две части, сравнение по количеству, понимание характеристики «поровну», беседа о строении растений. Творческое конструирование силуэтов «цветы», придумывание названий и составление простых описательных рассказов.	1	3
8.	«Чудо–соты 1»		Составление силуэта «горшочек с кашей» из двух частей по образцу. Составление силуэта «растение» путем наложения частей на схему по образцу; придумывание названий цветам. Конструирование силуэта «клюшка» из частей по образцу	1	3
9.	«Кораблик «Плюх – Плюх»		Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа налево», сравнение по цвету. Умение восстановить в памяти и передать в речи содержание предшествующей образовательной ситуации, определение высоты, количества предметов,	1	3

			тренировка мелкой моторики рук, умения видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.		
ИТОГО				9	27
				36	

**1.3.2. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана.
Второй год обучения (возраст 3-4 года)**

№	Название раздела, темы	Формы проверки реализации программы	Содержание	Количество часов	
				Теория	Практика
1.	В гостях у Гнома Кохле и Гнома Зеле		Формировать и закреплять умение выделять и называть предметы по цвету (красный, зеленый). Познакомить с геометрическими фигурами круг и квадрат. Содействовать запоминанию и самостоятельному употреблению в речи предэталонного названия («как мяч», «как кубик»), свойств (цвет, форма) предметов. Развивать мелкую моторику, зрительное и осязательно-двигательное обследование фигур с целью определения формы, ощупывание, обведение контура ладонью, указательным и большим пальцем по очереди. Способствовать овладению детьми простейшими способами конструирования, способом наложения на схему	1	3
2.	Осенние посиделки с Гомом Желе и Гномом Селе		Способствовать овладению умением выделять и называть предметы по цвету. Познакомить с геометрическими фигурами треугольник и овал. Содействовать запоминанию и самостоятельному употреблению в речи предэталонного названия («как крыша», «как яичко»), свойств (цвет, форма) предметов. Развивать в детях самостоятельность, уверенность в познавательной деятельности. Развивать	1	3

			зрительное и осязательно-двигательное обследование фигур с целью определения формы. Развивать мелкую моторику руки, внимание, умение ориентироваться на словесное указание взрослого. Формировать умение выделять идентичный объект (по двум признакам – форма и цвет) по образцу, по словесному описанию. Стимулировать проявление интереса к количественной стороне множеств предметов. Воспитывать интерес к коллективным играм.		
3.	Путешествие с Гномами к Озеру Айс		Закреплять умение соотносить и называть предметы по цвету (красный, желтый, зеленый, синий).. Закреплять названия геометрических фигур (квадрат, треугольник, круг, овал) Развивать конструктивные навыки, творческое воображение. Развивать мелкую моторику, обследовательские действия. Развивать умение упорядочивать, выделять и называть предметы. Развивать зрительные и осязательно-двигательные обследовательские действия (ощупывание контура кистями обеих рук). Способствовать овладению детьми простейшими способами конструирования по образцу и словесному указанию. Формировать умение составлять фигуру (кораблик, маяк), ориентируясь на образец и словесное указание взрослого.	1	3
4.	Фокусы от волшебных Гномов		Знакомство с геометрическими фигурами: прямоугольник и треугольник Содействовать запоминанию и самостоятельному употреблению в речи предэталонного названия («как кирпичик»), «как	1	3

			<p>мячик», «как крыша»), свойств (цвет, форма) предметов. Продолжать формировать умение различать и называть геометрические фигуры по цвету (красный, желтый, зеленый, синий, оранжевый), величине (большой-маленький). Познакомить со способами конструирования из прямоугольника и треугольника, способом наложения на цветную схему.. Формировать временные представления на основе характерных событий (пробуждение, завтрак, ночной сон и т.д.) контрастных частей суток «утро-ночь», умение повторять за педагогом части суток. Развивать мелкую моторику, координацию «глаз+рука».</p>		
5.	Знакомство с Гомом Геле и Гномом Бельшом		<p>Способствовать овладению умением выделять и называть предметы по цвету (голубой, белый). Продолжать развивать умение упорядочивать, выделять и называть предметы одновременно по цвету и величине. Развивать конструкторские навыки путём наложения деталей на схему. Формировать умение сравнивать предметы по величине. Закреплять знание цвета спектрального ряда, умение различать и называть геометрические фигуры. Стимулировать проявление интереса к количественной стороне множеств предметов.</p>	1	3
6.	Любимые игры Гномов		<p>Знакомство детей с шестиугольником, предэталонное название – «сота». Закреплять цвета теплой и холодной гаммы, геометрические фигуры. Развивать мелкую моторику, координацию движений «глаз+рука».</p>	1	3

			<p>Формировать целостное восприятие, дополняя незаконченный образ недостающими деталями; умение выделять знакомые геометрические фигуры из готового образа, называть их. Формировать временные представления на основе характерных событий. Развивать память, внимание, целостность восприятия, элементарное начало анализа геометрической формы и сличение ее с эталоном.</p>		
7.	<p>Знакомство с Гусем Капитаном Океанкиным и его Матросами</p>		<p>Закреплять умение называть и различать основные цвета и геометрические фигуры. Продолжить формировать величинные представления. Формировать понятия «часть», «целое», умение различать и правильно называть их. Продолжить развивать зрительные и осязательно-двигательные обследовательские действия, мелкую моторику рук.. Развивать конструкторские навыки. Познакомить с понятием «волнистая линия». Воспитывать в ребенке самостоятельность, уверенность, поощрять творческую инициативу.</p>	1	3
8.	<p>Портреты разноцветных Гномов</p>		<p>Закреплять умение выделять, называть и соотносить предметы по цвету (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый). Закреплять названия геометрических фигур. Развивать конструкторские навыки. Воспитывать в ребенке самостоятельность, уверенность, поощрять творческую инициативу, желание играть в коллективе. Развивать кисти рук и мелкую моторику, обследовательские действия, координацию движений.. Продолжить развивать величинные представления.</p>	1	3
9.	<p>По цветным дорожкам</p>		<p>Продолжить формировать умение сравнивать</p>	1	3

	Фиолетового леса		предметы по величине. Закреплять цвета спектрального ряда, умение соотносить предметы по цвету. Закреплять знания о геометрических фигурах. Развивать кисти рук и мелкую моторику.		
ИТОГО				9	27
				36	

**1.3.3. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана.
Третий год обучения (возраст 4-5 лет)**

№	Название раздела, темы	Формы проверки реализации программы	Содержание	Количество часов	
				Теория	Практика
1.	Сказка «Репка»		Закреплять пространственные представления («перед», «за», «после», «впереди») и знания о геометрических фигурах (круг, прямоугольник, треугольник, полукруг). Формировать сенсорные эталоны и умение работать по образцу, умение создавать, запоминать последовательность.	1	1
2.	«Как друзья подарили друг другу по конфете»		Развивать умения составлять фигуру-головоломку по алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу, самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета»	1	1
3.	«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»		Развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1	1
4.	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»		Развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов,	1	1

			придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».		
5.	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»		Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, 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.	0,5	0,5
6.	Сказка «Заюшкина избушка»		Формировать умение создавать образы по показу и по словесной инструкции. Закреплять пространственные представления («вверху», «внизу», «справа», «слева»)	1	1
7.	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»		Развивать умения составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов.	0,5	0,5
8.	«Как прошло вечернее представление в Цифроцирке»		Развивать умения сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путём наложения пластинок друг на друга и на трафарет, обозначать числа цифрами.	0,5	0,5
9.	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»		Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	0,5	0,5
10.	«Как друзья украшали ёлку в		Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать	0,5	0,5

	Цифроцирке»		и конструировать силуэт «ёлочка», находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учетом пространственного положения относительно друг друга. Развивать умения складывать из большого квадрата меньший по размеру путём перемещения частей в пространстве, придумывать и конструировать контур «ёлочная игрушка».		
11.	«Как малыш Гео принес ёлку на чудесную поляну Золотых плодов»		Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учетом пространственного положения относительно друг друга. Развивать умения складывать из большого квадрата меньший по размеру путём перемещения частей в пространстве, придумывать и конструировать контур «ёлочная игрушка».	0,5	0,5
12.	«Как праздновали Новый год на Ковровой полянке»		Развивать умения выкладывать контуры геометрических фигур, придумывать и составлять из частей силуэт «ёлочные украшения», определять фигуры по пространственному положению их частей 9»вверху», «внизу»), делить поровну игрушки между персонажами.	0,5	0,5
13.	«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	0,5	0,5

			предмета «шкатулка».		
14.	«Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная»	Викторина	Развивать умения запоминать пространственное положение частей, находить и исправлять ошибку, решать логические задачи на поиск предмета по признакам.	0,5	0,5
15.	«Как Магнолик показал еще одно волшебное свойство «восьмёрки»		Развивать умения составлять цифру из палочек, обозначать числа цифрами, запоминать очередность цифр в ряду,, придумывать и рассказывать , что будут делать артисты.	0,5	0,5
16.	«Как Гусеница Фифа вырастила цветы»		Развивать умения называть этапы процесса выращивания растений, конструировать геометрические фигуры за счет перемещения частей в пространстве, придумывать и конструировать силуэты «цветы».	0,5	0,5
17.	Сказка «Волк и козлята»		Формировать пространственное мышление на основе понятий «справа от», «слева от», «в центре». Формировать внутренний план действий, учить придумывать изменения в постройке и лишь затем выполнять их.	0,5	0,5
18.	«Как друзья помогли Девочке Дольке»		Развивать умения выкладывать ряд из фигур, руководствуясь определенной закономерностью, составлять целое из пяти частей, конструировать силуэт «цветок» из частей по образцу, придумывать название цветку и для чего он нужен.	0,5	0,5
19.	«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 путём наложения друг на друга и на трафарет, понимать количественную характеристику «поровну».	0,5	0,5
20.	«Как Лопушок и Гусеница Фифа		Развивать умения решать задачи на пересечение	0,5	0,5

	делили фигуры»		множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.		
21.	«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»		Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок».	0,5	0,5
22.	«Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»		Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырех прямоугольников два квадрата, достраивать квадрат до предметного силуэта.	0,5	0,5
23.	«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.	0,5	0,5
24.	«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»		Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	0,5	0,5
25.	«Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»		Развивать умения обозначать числа цифрами (1, 3, 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево»,	0,5	0,5

			«вправо», «вниз», «вверх», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур, путем наложения пластинок друг на друга.		
26.	«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»		Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части.	0,5	0,5
27.	«Как команду кораблика встретили на Чудо-островах»		Развивать умения конструировать контур фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образца, составлять силуэт «стол» по схеме, видеть в силуэте недостающие части и добавлять их, понимать пространственные характеристики «слева», «справа».	0,5	0,5
28.	«Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	Викторина	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры 4 и 5 из частей путем наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам.	0,5	0,5
29.	«Как Гусеница Фифа путешествовала»		Развивать умения ориентироваться на плоскости понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вниз», «вверх», находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор сказочного персонажа, ,	0,5	0,5

			составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты.		
30.	Сказка «Кот, петух и лиса»		Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации. Формировать умение создавать образы персонажей на основе словесных инструкций. Совершенствовать умение конструировать образы с помощью развивающих игр В.В.Воскобовича	0,5	0,5
31.	«Как Девочка Долька составила букет»		Развивать умения решать задачу на составление целого из определенного количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывать необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	0,5	0,5
ИТОГО				18	18
				36	

1.3.4. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана. Четвертый год обучения (возраст 5-6 лет)

№	Название раздела, темы	Формы проверки реализации программы	Содержание	Количество часов	
				Теория	Практика
1.	Знакомство с Мальшом Гео и его волшебной считалкой		Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предложения. Игры: «Чудо-крестики 2», «Геокопт»; пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Цветные квадраты»; персонажи: Мальш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик.	0,5	0,5
2.	Как Магнолик удивил Мальша Гео		Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения	0,5	0,5

			<p>частей на игровом поле , трансформировать одну цифру в другую «8» в «4»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть 4 части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.</p> <p>Игры: «Волшебная восьмерка 1», «Игры по выбору детей»; пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Забавные цифры»; персонажи: Малыш Гео, Магнолик, Крыса-силачка.</p>		
3.	Как цветок исполнял желания		<p>Развивать умения складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформировать её в фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей силуэт «самолет» по схеме, рассказывать как его будет использовать персонаж, придумывать и конструировать картинки из частей, рассказывать о желании сказочного героя.</p> <p>Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-крестики 2», игры по выбору детей; пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Лепестки» «разноцветные веревочки», схема силуэта «самолет»; персонажи: Малыш Гео, Лопушок и Гусеница Фифа.</p>	0,5	0,5
4.	Арена Цифроцирка		<p>Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, трансформировать цифры друг в друга («8» в «9»), придумывать и вышивать</p>	0,5	0,5

			узор, рассказывать, что он может украшать. Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами, составлять силуэт «расческа» по схеме, предлагать варианты решения проблемных ситуаций. Игры: «Прозрачные цифры», «Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник», «Чудо-цветик»; пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Забавные цифры»		
5.	Как у Девочки Дольки появились цветы		Развивать умения составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме силуэт из частей, придумывать на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинке. Игры: «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», альбомные листы, фломастеры или карандаши; пособие «Коврограф «Ларчик»», схема силуэта, персонаж Девочка Долька.	0,5	0,5
6.	Гусь-капитан собирает команду в плавание		Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру «рыбка» путём трансформации; рассказывать о среде обитания рыб; предлагать варианты решения проблемной ситуации. Игры: «Квадрат	0,5	0,5

			Воскобовича» (двухцветный), «Кораблик «Брызг-Брызг»», пособие «Коврограф «Ларчик»», персонажи Гусь и Лягушки.		
7.	Команда Кораблика спешит на помощь Девочке Дольке		Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку и них; определять сходства и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу. Игры: «Чудо-цветик», «Геоконт», игры по выбору детей, схемы силуэтов «дерево» и «цветок», персонажи: Девочка Долька, Гусь и Лягушки	0,5	0,5
8.	Приз для Малыша Гео		Развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их, находить сходства и различия, аргументировать свое решение; составлять силуэты «ёлочка» по образцу и «конфета» по собственному замыслу; называть первую букву в слове «конфета», придумывать другие предметы на эту букву; конструировать предметные силуэты; договариваться между собой и принимать решения. Игры: «Прозрачный квадрат», игры по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик»», персонаж Малыш Гео.	0,5	0,5
9.	Как друзья делили фигуры		Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера),	0,5	0,5

			<p>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 предмета (технология ТРИЗ). Игры: «Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2 «Ларчик»», пособия «Коврограф «Ларчик»», «Круговерт и стрелочка», схема контура, персонажи: Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчёлка Жужа., Краб Крабыч</p>		
10.	Великая тайна Кота Филимона		<p>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, придумывать на что похожи фигуры, называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТИРЗ). Игры: «Конструктор букв», «Логоформочки 5», схема буквы «К», персонажи: Филимон Коттерфильд, Крутик По.</p>	0,5	0,5
11.	Представление в Буквоцирке		<p>Развивать умения составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву, составлять силуэты из частей по схеме и собственному замыслу, решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, проявлять инициативу. Игры: «Конструктор букв», «Чудо-соты 1», схемы букв У, Р, Е, З, Б, четыре схемы</p>	0,5	0,5

			силуэта «человечек», игры по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик»», персонаж Филимон Коттерфильд.		
12.	Прогулка в лес		Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Развивать умение конструировать контур по точкам координатной сетки (шестиугольник), достраивать его до предметного контура. Игры: «математические корзинки 10», «Счетовозик», «Геоконт», пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Забавны цифры».	0,5	0,5
13.	Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку		Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры, называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление-окаменение); придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать	0,5	0,5
14.	Новогодние игрушки от Паучка		Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять квадрат из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; определять количество	0,5	0,5

			<p>частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев.</p> <p>Игры: «Геоконт», «Прозрачный квадрат, пособие «Коврограф «Ларчик»», персонажи: Ворон Метр и Паучок.</p>		
15.	Малыш Гео и его игры		<p>Развивать умения составлять силуэты из пластинок по схеме, действуя по правилам; складывать фигуру путем трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; группировать геометрические фигуры по признакам (количество сторон углов); объяснять значение пословиц; придумывать дополнительные функции предметам (технология ТРИЗ).</p> <p>Игры: «прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); пособие «Коврограф «Ларчик»», силуэтная схема «палатка», персонажи: Малыш Гео, Ворон Метр.</p>	0,5	0,5
16.	Краб Крабыч украшает Чудо-острова		<p>Развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов; вышивать её контур; обводить геометрическую фигуру на листе бумаги; придумывать и дорисовывать изображения до предметной картинке; рассказывать о ней.</p> <p>Игры: «Волшебная Восьмерка 1», «Шнурзатейник», «Чудо-соты 1», листы бумаги, фломастеры или карандаши, «Волшебная</p>	0,5	0,5

			Восьмерка 3», пособие «Коврограф «Ларчик»», персонаж Краб Крабыч.		
17.	Как друзья гостили на Чудо-островах	Викторина	Развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путем трансформации; решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрическую фигуру по ощупь; вышивать её контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле. Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Шнур-Затейник», «Логоформочки 5», «Чудосоты 1», пособие «Коврограф «Ларчик»», «чудесный мешочек, персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По.	0,5	0,5
18.	Украшения для Гусеницы Фифы		Развивать умения определять и называть порядковый номер; ориентироваться в плоскости; понимать предлоги, которые отражают в речи пространственное положение предметов; составлять по схеме силуэт путем наложения пластинок друг на друга; придумывать на что похож силуэт; составлять букву из частей, придумывать предметы, которые начинаются на эту букву. Игры: «Прозрачная цифра», «Конструктор букв», схема буквы Б, пособия: «Лепестки, «Коврограф «Ларчик»», схема силуэта «шкатулка», персонаж Гусеница Фифа.	0,5	0,5
19.	Как Лопушок ловил муху		Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» по схеме и словесной инструкции (пространственное	0,5	0,5

			положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять положение предмета (убыстрение, замедление) и придумывать что в этом хорошего ,что плохого (технология ТРИЗ). Игры: «Чудо-крестики 2», пособие «Игровизор+маркер», лист с волшебными палочками, пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы», схема силуэта «домик», персонаж Лопушок.		
20.	Как в Буквоцирке появились новые артисты		Развивать умение дифференцировать первую букву в словах; находить зеркальное написание букв; складывать фигуру по схеме путем трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт, называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «парадоксальная гимнастика» - технология ТРИЗ). Игры: «Конструктор букв» , «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Прозрачные буквы, цифры», персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Филимон Коттерфильд.	0,5	0,5
21.	Незримка Всяюсь		Развивать умения составлять силуэт «собака» по схеме, действуя по правилам; рисовать изображения с помощью графического диктанта; придумывать и конструировать контур предмета, называть его; составлять «ковер» из частей по частично силуэтной схеме; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	0,5	0,5

			Игры: «прозрачный квадрат», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2», Пособия: «Игровизор+маркер», «Коврограф «Ларчик»», схемы силуэтов «собака», «ковер», персонажи: Малыш Гео, Незримка Всюсь.		
22.	Галчонок Каррчик и его друзья		Развивать умения конструировать контур геометрических фигур по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение. Игры: «Геоконт», «Прозрачная цифра», «Чудосоты 1», пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры, пособия: «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», две схемы силуэта «цветок», персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик и Пчелка Жужа.	0,5	0,5
23.	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 её до силуэта «цветок», называть места произрастания цветов; составлять картинку из частей; договариваться друг с другом, понимать и слышать другого. Игры: «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат», пособия «Коврограф «Ларчик»», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки»,	0,5	0,5

			«Лепестки», персонажи: Лопушок, Гусеница Фифа.		
24.	Занятия в школе Волшебства		Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть его; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ). Игры: «Геовизор», «Чудоты 1», листы бумаги, «Геоконт Великан», схема половины силуэта, пособие «Коврограф «Ларчик»», персонаж Околесик.	0,5	0,5
25.	Как Околесик встретил Крутика По		Развивать умения анализировать структуру целого и мысленно определять части, из которого оно составлено; решать задачу на составление силуэта «зонт» из разного количества частей; делить предметы между персонажами поровну; придумывать разные назначения одного предмета (технология ТРИЗ); конструировать картинку, рассказывать о ней. Игры: «Логоформочки 5», «Чудо-цветик», детские зонты, игры по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик»», силуэтная схема «зонт», персонажи: Околесик, Крутик По.	0,5	0,5
26.	Как команда кораблика сражалась с льдинками		Развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеция, треугольник) и размеру; составлять из них квадраты путем наложения пластинок друг на друга; называть признаки геометрических	0,5	0,5

			<p>фигур; придумывать, на что похож квадрат; предлагать варианты решения проблемных ситуаций; конструировать картинку, рассказать о ней.</p> <p>Игры: «Кораблик «Брызг-Брызг»», «Прозрачный квадрат», игры по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик»», персонажи: Гусь, Лягушки.</p>		
27.	Замок Превращений		<p>Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два); сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p> <p>Игры: «Счетовозик», «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), игры по выбору детей, пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Забавные цифры», персонаж Магнолик.</p>	0,5	0,5
28.	Как друзья нашли загадочный след		<p>Развивать умения образовывать числа путем присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать ее до предметного изображения.</p> <p>Игры: «Математические корзинки 10» «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры, пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Забавные цифры», персонаж Крутик По.</p>	0,5	0,5
29.	Праздник для друзей	Викторина	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме;	0,5	0,5

			<p>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.</p> <p>Игры: «Чудо-цветик», «Шнур-затейник», пособие «Коврограф «Ларчик»», силуэтная схема «семидолька», персонажи: Малыш Гео, Девочка Долька.</p>		
30.	<p>Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу</p>		<p>Развивать умения составлять силуэт из частей, придерживаясь правил; рассказывать о предмете; ориентироваться на плоскости; конструировать букву из частей; трансформировать ее в другую; придумывать глаголы на заданную букву; придумывать и составлять силуэт на предложенную тему.</p> <p>Игры: «Прозрачный квадрат», «Конструктор букв», игры по выбору детей, Пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Разноцветные веревочки», «Забавные буквы (персонаж Арлекин)» силуэтная схема «животное», персонажи: Лопушок и Гусеница Фифа.</p>	0,5	0,5
31.	<p>Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм</p>		<p>Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажей.</p> <p>Игры: «Кораблик «Брызг-Брызг»», «Чудо-крестики 2»,</p>	0,5	0,5

			«Прозрачные цифры», пособие «Коврограф «Ларчик»», схемы силуэтов «посуда» и «якорь», персонажи: Гусь, Лягушки.		
32.	Как команда кораблика гостила на Чудо-островах		Развивать умения вышивать узор с помощью графического диктанта; решать логическую задачу на определение фигур-головоломок по признакам; придумывать и конструировать картинки с изображениями сказочной природы; рассказывать о ней и предполагаемых действиях персонажей. Игры: «Шнур-затейник», «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», персонажи: <u>усь, Лягушки, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа.</u>	0,5	0,5
33.	Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу		Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа, рассказывать о нем; высказывать предложения. Игры: «Геонт», «Геовизор», листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей, игры по выбору детей, персонажи: Паучок, Ворон Метр.	0,5	0,5
34.	Как зверята спорили из-за грибов		Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношения чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; предлагать варианты решения проблемной ситуации. Игры: «Математические корзинки 10» «Чудо-соты 1»,	0,5	0,5

			альбомные листы, карандаши или фломастеры, пособия : «Коврограф «Ларчик»», «Забавные цифры», 9 схем силуэтов «цифра».		
35.	Удивление Гусеницы Фифы		Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; сотрудничать друг с другом. Игры «конструктор букв», игры по выбору детей, пособия: «Коврограф «Ларчик»», «Лепестки», персонаж Гусеница Фифа.	0,5	0,5
36.	Артисты Цифроцирка собирают плоды		Развивать умения конструировать цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение); понимать отношения между числами в числовом ряду; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и предлагать движения под музыку. Игры: «Волшебная Восьмерка 1», «Счетовозик» Пособия: «Игровизор+маркер», лист с изображениями плодов, пособия «Коврограф «Ларчик»», «Цветные квадраты», «Забавные цифры».	0,5	0,5
ИТОГО				18	18
				36	

1.4. Планируемые результаты.

1.4.1. Планируемые результаты в раннем возрасте (к трём годам)

- ребёнок различает, выделяет и называет цвет, форму, величину, фактуру и другие признаки предметов и явлений при выполнении ряда действий с предметами;

- ребёнок группирует в соответствии с образцом предметы по цвету, форме, величине и другим свойствам;
- ребенок пользуется общепринятыми словами-названиями цвета;
- ребенок успешно пользуется как правой, так и левой рукой при обследовании предметов;
- ребенок имеет представление о составлении целого из 4 частей и о сравнении 3 предметов.

1.4.2. Планируемые результаты в дошкольном возрасте (к четырём годам)

- ребенок самостоятельно группирует в соответствии с образцом предметы по цвету, форме, величине и другим свойствам. Активно использует «определенные» слова-названия для обозначения формы;
- ребенок использует навыки конструирования по схеме способом наложения, приложения;
- ребенок имеет представление о составлении целого из 6 частей и о сравнении 5 предметов;
- у ребенка улучшается ориентировка во времени и пространстве;
- ребенок положительно настроен, общается и участвует в совместных действиях с педагогом; переносит показанные игровые действия в самостоятельные игры.

1.4.3. Планируемые результаты в дошкольном возрасте (к пяти годам)

- ребенок осваивает счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- ребенок способен концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- ребенок умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у ребенка совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- у ребенка хорошо развита мелкая моторика рук.

1.4.4. Планируемые результаты в дошкольном возрасте (к шести годам)

- ребенок способен креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами;
- у ребенка хорошо развиты мыслительные процессы; эмоционально-образное и логическое мышление.
- у ребенка хорошо систематизированы математические представления.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1.1. Календарный учебный график занятий с детьми 1,5- 3 лет

на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	ОД	1	«Фонарики»	Специально оборудованный кабинет с играми и пособиями В.В. Воскобовича	Мониторинг
2.	сентябрь	ОД	1	«Фонарики»		Мониторинг
3.	сентябрь	ОД	1	«Фонарики»		Наблюдение
4.	сентябрь	ОД	1	«Фонарики»		Наблюдение
5.	октябрь	ОД	1	«Черепашки»		Наблюдение
6.	октябрь	ОД	1	«Черепашки»		Наблюдение
7.	октябрь	ОД	1	«Черепашки»		Наблюдение
8.	октябрь	ОД	1	«Черепашки»		Наблюдение
9.	ноябрь	ОД	1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		Наблюдение
10.	ноябрь	ОД	1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		Наблюдение
11.	ноябрь	ОД	1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		Наблюдение
12.	ноябрь	ОД	1	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)		Наблюдение
13.	декабрь	ОД	1	«Чудо крестики 1»		Наблюдение
14.	декабрь	ОД	1	«Чудо крестики 1»		Наблюдение
15.	декабрь	ОД	1	«Чудо крестики 1»		Наблюдение
16.	декабрь	ОД	1	«Чудо крестики 1»		Наблюдение
17.	январь	ОД	1	«Лепестки»		Наблюдение
18.	январь	ОД	1	«Лепестки»		Наблюдение
19.	январь	ОД	1	«Лепестки»		Наблюдение
20.	январь	ОД	1	«Лепестки»		Наблюдение
21.	февраль	ОД	1	«Логоформочки 3»		Наблюдение

22.	февраль	ОД	1	«Логоформочки 3»		Наблюдение
23.	февраль	ОД	1	«Логоформочки 3»		Наблюдение
24.	февраль	ОД	1	«Логоформочки 3»		Наблюдение
25.	март	ОД	1	«Чудо цветик»		Наблюдение
26.	март	ОД	1	«Чудо цветик»		Наблюдение
27.	март	ОД	1	«Чудо цветик»		Наблюдение
28.	март	ОД	1	«Чудо цветик»		Наблюдение
29.	апрель	ОД	1	«Чудо–соты 1»		Наблюдение
30.	апрель	ОД	1	«Чудо–соты 1»		Наблюдение
31.	апрель	ОД	1	«Чудо–соты 1»		Наблюдение
32.	апрель	ОД	1	«Чудо–соты 1»		Наблюдение
33.	май	ОД	1	«Кораблик «Плюх – Плюх»		Наблюдение
34.	май	ОД	1	«Кораблик «Плюх – Плюх»		Наблюдение
35.	май	ОД	1	«Кораблик «Плюх – Плюх»		Мониторинг
36.	май	ОД	1	«Кораблик «Плюх – Плюх»		Мониторинг
Количество учебных недель - 36						
Количество учебных дней - 36						
Продолжительность каникул: 31.12.2023 – 09.01.2024 (зимние каникулы) 31.05.2024 – 31.08.2024 (летние каникулы)						
Дата начала и окончания учебных периодов: 01.09.2023 - 31.12.2023 10.01.2024 – 30.05.2024						

**2.1.2. Календарный учебный график занятий с детьми 3-4 лет
на 2023-2024 учебный год**

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	ОД	1	В гостях у Гнома Кохле и Гнома Зеле	Специально оборудованный кабинет с играми и пособиями В.В. Воскобовича	Мониторинг
2.	сентябрь	ОД	1	В гостях у Гнома Кохле и Гнома Зеле		Мониторинг
3.	сентябрь	ОД	1	В гостях у Гнома Кохле и Гнома Зеле		Наблюдение
4.	сентябрь	ОД	1	В гостях у Гнома Кохле и Гнома Зеле		Наблюдение

5.	октябрь	ОД	1	Осенние посиделки с Гомом Желе и Гномом Селе		Наблюдение
6.	октябрь	ОД	1	Осенние посиделки с Гомом Желе и Гномом Селе		Наблюдение
7.	октябрь	ОД	1	Осенние посиделки с Гомом Желе и Гномом Селе		Наблюдение
8.	октябрь	ОД	1	Осенние посиделки с Гомом Желе и Гномом Селе		Наблюдение
9.	ноябрь	ОД	1	Путешествие с Гномами к Озеру Айс		Наблюдение
10.	ноябрь	ОД	1	Путешествие с Гномами к Озеру Айс		Наблюдение
11.	ноябрь	ОД	1	Путешествие с Гномами к Озеру Айс		Наблюдение
12.	ноябрь	ОД	1	Путешествие с Гномами к Озеру Айс		Наблюдение
13.	декабрь	ОД	1	Фокусы от волшебных Гномов		Наблюдение
14.	декабрь	ОД	1	Фокусы от волшебных Гномов		Наблюдение
15.	декабрь	ОД	1	Фокусы от волшебных Гномов		Наблюдение
16.	декабрь	ОД	1	Фокусы от волшебных Гномов		Наблюдение
17.	январь	ОД	1	Знакомство с Гомом Геле и Гномом Бельшом		Наблюдение
18.	январь	ОД	1	Знакомство с Гомом Геле и Гномом Бельшом		Наблюдение
19.	январь	ОД	1	Знакомство с Гомом Геле и Гномом Бельшом		Наблюдение
20.	январь	ОД	1	Знакомство с Гомом Геле и Гномом Бельшом		Наблюдение
21.	февраль	ОД	1	Любимые игры Гномов		Наблюдение
22.	февраль	ОД	1	Любимые игры Гномов		Наблюдение
23.	февраль	ОД	1	Любимые игры Гномов		Наблюдение
24.	февраль	ОД	1	Любимые игры Гномов		Наблюдение
25.	март	ОД	1	Знакомство с Гусем Капитаном Океанкиным и его Матросами		Наблюдение

26.	март	ОД	1	Знакомство с Гусем Капитаном Океанкиным и его Матросами		Наблюдение	
27.	март	ОД	1	Знакомство с Гусем Капитаном Океанкиным и его Матросами		Наблюдение	
28.	март	ОД	1	Знакомство с Гусем Капитаном Океанкиным и его Матросами		Наблюдение	
29.	апрель	ОД	1	Портреты разноцветных Гномов		Наблюдение	
30.	апрель	ОД	1	Портреты разноцветных Гномов		Наблюдение	
31.	апрель	ОД	1	Портреты разноцветных Гномов		Наблюдение	
32.	апрель	ОД	1	Портреты разноцветных Гномов		Наблюдение	
33.	май	ОД	1	По цветным дорожкам Фиолетового леса		Наблюдение	
34.	май	ОД	1	По цветным дорожкам Фиолетового леса		Наблюдение	
35.	май	ОД	1	По цветным дорожкам Фиолетового леса		Мониторинг	
36.	май	ОД	1	По цветным дорожкам Фиолетового леса		Мониторинг	
Количество учебных недель - 36							
Количество учебных дней - 36							
Продолжительность каникул: 31.12.2023 – 09.01.2024 (зимние каникулы) 31.05.2024 – 31.08.2024 (летние каникулы)							
Дата начала и окончания учебных периодов: 01.09.2023 - 31.12.2023 10.01.2024 – 30.05.2024							

2.1.3. Календарный учебный график занятий с детьми 4-5 лет на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	ОД	1	Сказка «Репка»	Специально оборудованный кабинет с играми и пособиями В.В. Воскобовича	Наблюдение
2.	сентябрь	ОД	1	Сказка «Репка»		Наблюдение
3.	сентябрь	ОД	1	«Как друзья подарили друг другу по конфете»		Наблюдение
4.	сентябрь	ОД	1	Как друзья подарили друг другу по конфете»		Наблюдение

5.	октябрь	ОД	1	«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»		Наблюдение
6.	октябрь	ОД	1	«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»		Наблюдение
7.	октябрь	ОД	1	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»		Наблюдение
8.	октябрь	ОД	1	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»		Наблюдение
9.	ноябрь	ОД	1	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»		Наблюдение
10.	ноябрь	ОД	1	Сказка «Заюшкина избушка»		Наблюдение
11.	ноябрь	ОД	1	Сказка «Заюшкина избушка»		Наблюдение
12.	ноябрь	ОД	1	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»		Наблюдение
13.	декабрь	ОД	1	«Как прошло вечернее представление в Цифроцирке»		Наблюдение
14.	декабрь	ОД	1	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»		Наблюдение
15.	декабрь	ОД	1	«Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»		Наблюдение
16.	декабрь	ОД	1	«Как малыш Гео принес ёлку на чудесную поляну Золотых плодов»		Наблюдение
17.	январь	ОД	1	«Как праздновали Новый год на Ковровой полянке»		Наблюдение
18.	январь	ОД	1	«Как артисты Цифроцирка нашли новую игру»		Наблюдение
19.	январь	ОД	1	«Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная»		Викторина
20.	январь	ОД	1	«Как Магнолик показал еще одно волшебное свойство»		Наблюдение

				«восьмёрки»	
21.	февраль	ОД	1	«Как Гусеница Фифа вырастила цветы»	Наблюдение
22.	февраль	ОД	1	Сказка «Волк и козлята»	Наблюдение
23.	февраль	ОД	1	«Как друзья помогли Девочке Дольке»	Наблюдение
24.	февраль	ОД	1	«Как в Цифроцирке появился новый артист»	Наблюдение
25.	март	ОД	1	«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	Наблюдение
26.	март	ОД	1	«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Наблюдение
27.	март	ОД	1	«Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	Наблюдение
28.	март	ОД	1	«Как артисты Цифроцирка катались на паровозике- счетовозике»	Наблюдение
29.	апрель	ОД	1	«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	Наблюдение
30.	апрель	ОД	1	«Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	Наблюдение
31.	апрель	ОД	1	«Как кораблик Плюх- Плюх путешествовал»	Наблюдение
32.	апрель	ОД	1	«Как команду кораблика встретили на Чудо-островах»	Наблюдение
33.	май	ОД	1	«Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	Викторина
34.	май	ОД	1	«Как Гусеница Фифа путешествовала»	Наблюдение

35.	май	ОД	1	Сказка «Кот, петух и лиса»	Наблюдение
36.	май	ОД	1	«Как Девочка Долька составила букет»	Наблюдение
Количество учебных недель - 36					
Количество учебных дней - 36					
Продолжительность каникул: 31.12.2023 – 09.01.2024 (зимние каникулы) 31.05.2024 – 31.08.2024 (летние каникулы)					
Дата начала и окончания учебных периодов: 01.09.2023 - 31.12.2023 10.01.2024 – 30.05.2024					

2.1.4. Календарный учебный график занятий с детьми 5-6 лет на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	ОД	1	Знакомство с Малышом Гео и его волшебной считалкой	Специально оборудованный кабинет с играми и пособиями В.В. Воскобовича	Наблюдение
2.	сентябрь	ОД	1	Как Магнолик удивил Малыша Гео		Наблюдение
3.	сентябрь	ОД	1	Как цветок исполнял желания		Наблюдение
4.	сентябрь	ОД	1	Арена Цифроцирка		Наблюдение
5.	октябрь	ОД	1	Как у Девочки Дольки появились цветы		Наблюдение
6.	октябрь	ОД	1	Гусь-капитан собирает команду в плавание		Наблюдение
7.	октябрь	ОД	1	Команда Кораблика спешит на помощь Девочке Дольке		Наблюдение
8.	октябрь	ОД	1	Приз для Малыша Гео		Наблюдение
9.	ноябрь	ОД	1	Как друзья делили фигуры		Наблюдение
10.	ноябрь	ОД	1	Великая тайна Кота Филимона		Наблюдение
11.	ноябрь	ОД	1	Представление в Буквоцирке		Наблюдение
12.	ноябрь	ОД	1	Прогулка в лес		Наблюдение
13.	декабрь	ОД	1	Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку		Наблюдение

14.	декабрь	ОД	1	Новогодние игрушки от Паучка	Наблюдение
15.	декабрь	ОД	1	Малыш Гео и его игры	Наблюдение
16.	декабрь	ОД	1	Краб Крабыч украшает Чудо-острова	Наблюдение
17.	январь	ОД	1	Как друзья гостили на Чудо-островах	Викторина
18.	январь	ОД	1	Украшения для Гусеницы Фифы	Наблюдение
19.	январь	ОД	1	Как Лопушок ловил муху	Наблюдение
20.	январь	ОД	1	Как в Буквоцирке появились новые артисты	Наблюдение
21.	февраль	ОД	1	Незримка Всюсь	Наблюдение
22.	февраль	ОД	1	Галчонок Каррчик и его друзья	Наблюдение
23.	февраль	ОД	1	Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка	Наблюдение
24.	февраль	ОД	1	Занятия в школе Волшебства	Наблюдение
25.	март	ОД	1	Как Околесик встретил Крутика По	Наблюдение
26.	март	ОД	1	Как команда кораблика сражалась с льдинками	Наблюдение
27.	март	ОД	1	Замок Превращений	Наблюдение
28.	март	ОД	1	Как друзья нашли загадочный след	Наблюдение
29.	апрель	ОД	1	Праздник для друзей	Викторина
30.	апрель	ОД	1	Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу	Наблюдение
31.	апрель	ОД	1	Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм	Наблюдение
32.	апрель	ОД	1	Как команда кораблика гостила на Чудо-островах	Наблюдение
33.	май	ОД	1	Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу	Наблюдение
34.	май	ОД	1	Как зверята спорили из-за грибов	Наблюдение
35.	май	ОД	1	Удивление Гусеницы Фифы	Наблюдение

36.	май	ОД	1	Артисты Цифроцирка собирают плоды	Наблюдение
Количество учебных недель - 36					
Количество учебных дней - 36					
Продолжительность каникул: 31.12.2023 – 09.01.2024 (зимние каникулы) 31.05.2024 – 31.08.2024 (летние каникулы)					
Дата начала и окончания учебных периодов: 01.09.2023 - 31.12.2023 10.01.2024 – 30.05.2024					

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Материально-техническое обеспечение:

Помещение для занятий – кабинет, с рисунком «Фиолетовый лес» на стене.

Мебель: шкаф для пособий, стол и стул для педагога, столы и стулья для детей, мольберт, доска магнитная, коврограф «Ларчик», «Теремки Воскобовича»

Техническое оборудование: ноутбук, магнитофон.

Учебно-методические и игровые материалы по программе.

2.2.2. Информационное обеспечение:

- Фотоаппаратура.
- Компьютер в методическом кабинете.
- Аудиоаппаратура.

2.2.3. Кадровое обеспечение

ФИО	должность	квалификационная категория	сведения о повышении квалификации
Ковалева Юлия Александровна	Заместитель заведующего по учебно-воспитательной работе	нет	Обучающий вебинар мастер-класс «Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»» – 2 часа Обучающий вебинар мастер-класс «Введение в игровую развивающую технологию Воскобовича» – 2 часа
Гельм Елена Филипповна	Воспитатель	Первая квалификационная категория	Обучающий вебинар мастер-класс «Сказочная математика» (технология Воскобовича на занятиях по ФЭМП) – 2 часа Обучающий вебинар мастер-класс «Технология «Сказочные лабиринты игры» как средство реализации программы «Интеллектика» А.З. Зака. – 2 часа Обучающий вебинар

			<p>мастер-класс «Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»» – 2 часа</p> <p>Обучающий вебинар мастер-класс «Введение в игровую развивающую технологию Воскобовича» – 2 часа</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.3. Способы проверки результатов освоения программы

2.3.1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

- заполнение листов наблюдений на основе мониторинга познавательного развития,
- заполнение журнала посещаемости,
- участие в конкурсах и викторинах направленных на выявление познавательно-творческих способностей (муниципальный, региональный, Всероссийский).

2.3.2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

Текущий контроль осуществляется педагогом, практически, на каждом занятии в форме педагогического наблюдения и результатов продуктивной деятельности.

Контроль уровня достижения планируемых предметных результатов осуществляется два раза в год. Начальный контроль в начале учебного года в сентябре и итоговый в конце учебного года в мае.

Для выявления уровня развития психических процессов используются дидактические игры.

Результаты обследования заносятся в разработанную таблицу.

2.4. Оценочные материалы

Цель диагностики: выявление уровня развития внимания, кратковременной речевой памяти, кратковременной зрительной памяти, логического мышления, наглядно-образного мышления, восприятия, воображения.

Психический процесс	Название методики	Автор методики
ВНИМАНИЕ	«Найди отличия» «Сложи картинку»	Н. Гатанова, Е. Тунина
КРАТКОВРЕМЕННАЯ РЕЧЕВАЯ ПАМЯТЬ	«Исследование словесной памяти»	Н. Гатанова, Е. Тунина
КРАТКОВРЕМЕННАЯ ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ	«Исследование зрительной памяти»	Н. Гатанова, Е. Тунина
ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ	«Разложи по размеру»	Н. Гатанова, Е. Тунина
НАГЛЯДНО-ОБРАЗНОЕ МЫШЛЕНИЕ	«Нелепицы»	Р.С. Немов
ВОСПРИЯТИЕ	«Какие предметы спрятаны в рисунках»	Р.С. Немов
ВООБРАЖЕНИЕ	«На что похоже»	Н. Гатанова, Е. Тунина

Обработка и анализ результатов:

0 баллов – с заданием не справился: уровень развития не сформирован.

1 балл – с заданием справился с помощью педагога: уровень развития сформирован в недостаточной мере.

2 балла – с заданием справился полностью: уровень развития сформирован в достаточной мере.

Таблица результатов

Фамилия имя ребенка	1 блок Упражнение на развитие внимания	2 блок Упражнение на развитие кратковременной речевой памяти	3 блок Упражнение на развитие кратковременной зрительной памяти	4 блок Упражнение на развитие логического мышления	5 блок Упражнение на развитие наглядно-образного мышления	6 блок Упражнение на развитие восприятия	7 блок Упражнение на развитие воображения
1.							
2.							
3.							
4.							

2.5. Методические материалы

Материалом являются развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры Воскобовича» (ООО «РИВ»). Им свойственны:

– вариативность и некая незавершенность игровых действий, то есть возможность решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи;

– широкий возрастной диапазон участников игр – от малышей до взрослых;

– возможность проявлять творчество и детям, и взрослым. Все это помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

Картина «Фиолетовый лес» на стене

«Коврограф «Ларчик», «Теремки Воскобовича»

Все персонажи фиолетового леса, Забавные цифры, Забавные буквы

Игры для детей 2-3 лет:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)
2. «Квадрат Воскобовича» + сказка
3. «Фонарики»

4. «Фонарики «Ларчик»
5. «Чудо - крестики 1»
6. «Лепестки»
7. «Логоформочки 3»
8. «Черепашки «Пирамидка»
9. «Черепашки «Ларчик»
10. «Коврограф «Ларчик»
11. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По,

Гусеница Фифа.

Игры для детей 3–4 лет:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)
2. «Квадрат Воскобовича» + сказка
3. «Фонарики»
4. «Фонарики «Ларчик»
5. «Чудо - крестики 1»
6. «Лепестки»
7. «Логоформочки 3»
8. «Черепашки «Пирамидка»
9. «Черепашки «Ларчик»
10. «Коврограф «Ларчик»
11. «Чудо - соты 1»
12. «Чудо - цветик»
13. «Геоконт Малыш»
14. «Геоконт Великан»
15. «Математические корзинки 5»
16. «Шнур-затейник»
17. «Игровизор» + маркер
18. «Прозрачный квадрат»
19. «Прозрачная цифра»
20. «Кораблик «Плюх - Плюх»
21. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По,

Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок; забавные цифры – Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер.

Игры для детей 4–5 лет:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)
2. «Квадрат Воскобовича» + сказка
3. «Фонарики»
4. «Фонарики «Ларчик»
5. «Чудо - крестики 2»
6. «Чудо – крестики «Ларчик»
7. «Лепестки»
8. «Логоформочки 3»
9. «Геоконт Малыш»
10. «Геоконт Великан»
11. «Прозрачный квадрат»
12. «Прозрачная цифра»
13. «Математические корзинки 10»
14. «Счетовозик»
15. «Кораблик «Плюх - Плюх»
16. «Чудо - соты 1»
17. «Чудо – соты «Ларчик»
18. «Чудо - цветок»
19. «Игровизор» + маркер
20. «Волшебная восьмерка 1»
21. «Волшебная восьмерка 3»
22. «Шнур-затейник»
23. «Коврограф «Ларчик»
24. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По,

Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок, Ворон Метр, Малыш Гео; забавные цифры – Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат.

Игры для детей 5-6 лет:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)
2. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)
3. «Чудо - крестики 2»
4. «Чудо – крестики «Ларчик»
5. «Чудо - соты 1»
6. «Лепестки»
7. «Логоформочки 5»

8. «Геоконт Малыш»
9. «Геоконт Великан»
10. «Прозрачный квадрат»
11. «Прозрачная цифра»
12. «Математические корзинки 10»
13. «Счетовозик»
14. «Кораблик «Брызг – Брызг»
15. «Чудо - цветик»
16. «Игровизор» + маркер
17. «Волшебная восьмерка 1»
18. «Волшебная восьмерка 3»
19. «Геовизор»
20. «Шнур-затейник»
21. «Теремки Воскобовича»
22. «Конструктор букв 1»
23. «Коврограф «Ларчик»

24. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок, Ворон Метр, Малыш Гео, Незримка Всясь, Филимон Коттерфильд, Околесик; забавные цифры – Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат, Крокодил – канатоходец, Обезьяна – заклинательница змей, Лиса – фокусница; забавные буквы – близнецы-акробаты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ерлекин, Ирлекин.

Список литературы

1. Бабич Е.В., Бубусова С.Н., Возняк О.А., Данилина Н.А., Иванова Н.Г. Малыш в мире открытий. Дополнительная общеобразовательная программа развития познавательной активности у детей 2-3 лет / Под ред. О.М.Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2019. – 376 с.
2. Буйлова Т.Н. Технология разработки и оценки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: новое время – новые подходы. Методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2015. – 272с.
3. Правила оказания платных образовательных услуг в сфере дошкольного и общего образования, утвержденными Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».
4. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие / Под ред. В.В.Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.-СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», --2017. – 176 с.
5. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (средний и старший дошкольный возраст). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. – 304 с.
6. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (средний дошкольный возраст). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021. – 192 с.
7. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (2-4 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021. – 192 с.