

Управление образования Администрации города Когалыма
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Цветик-семицветик»

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
МАДОУ «Цветик – семицветик»
протокол от «31» августа 2022 г. № 1



УТВЕРЖДАЮ
Заведующий
МАДОУ «Цветик – семицветик»
Давыдова Л.В.
приказ от «31» августа 2022г. № 205

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Развивайка»
направленность: социально - гуманитарная**

Уровень: базовый
Возраст обучающихся: 4 - 5 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Сафиуллина Юлия Сергеевна,
воспитатель

г. Когалым, 2022 г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	4-9
1.1. Направленность программы.....	4
1.2. Новизна.....	5
1.3. Актуальность, педагогическая целесообразность программы.....	5
1.4. Цель и задачи дополнительной образовательной программы.....	6
1.5. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы.....	7
1.6. Сроки реализации программы.....	7
1.7. Формы реализации программы.....	7
1.8. Режим занятий.....	7
1.9. Планируемые результаты и мониторинг результатов освоения программы.....	7
1.10. Формы подведения итогов реализации программы.....	9
1.11. Принципы построения и реализации программы.....	9
2. Учебно-тематический план.....	10-12
3. Содержание базовых тем программы.....	12-47
4. Календарный учебный график.....	47
5. Методическое обеспечение программы.....	48
6. Материально-техническое обеспечение.....	51
7. Список литературы.....	52

*«Это — не просто игра, это —
познавательная деятельность».*

(В.В. Воскобович)

1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Развивайка» МАДОУ «Цветик – семицветик» разработана в соответствии с действующим Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ, Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС, приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013г. № 1155), приказа Минобрнауки РФ от 30.08.2013г. № 1014 «От утверждении порядка организации и осуществления деятельности по основным общеобразовательным программам образовательным программам ДО», Постановления главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013г. № 26 «Об утверждении СанПин 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы ДОО», образовательной программы дошкольного образования МАДОУ «Цветик – семицветик», устава ДОО.

1.1. Направленность программы

Дополнительная образовательная программа «Развивайка» реализуется в рамках познавательного развития дошкольников и направлена на интеграцию разных видов детской деятельности: двигательная, игровая, познавательная, коммуникативная, восприятие художественной литературы, продуктивная.

Программа дополнительного образования направлена на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей, на развитие самостоятельности мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и умение доказать его правильность; устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

1.2 Новизна

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению. Новизна заключается в том, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико- математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, участвовать в экспериментировании, рисовать придуманный предмет, представлять себя персонажем,

и от его лица рассказывать, как он будет действовать. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

1.3 Актуальность, педагогическая целесообразность программы

Актуальность: содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находить сходства и различие, видеть разные образы в знакомых предметах. Интеграция методов и приемов эффективно развивает волевую регуляцию. в методике реализуется деятельный подход к развитию детей 4-5 лет. Они, осваивая различное содержание – математическое, речевое, об окружающем мире - манипулируют с различными предметами и получают результат от действий с ними.

Педагогическая целесообразность: использование сюжета позволяет затрагивать нравственные проблемы сказочных героев в различных бытовых ситуациях, беседовать о нормах и правилах поведения, принятых в социальном обществе. В игровом общении друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура. Коллективная работа развивает у детей умение самостоятельно принимать общее для всех решение, учитывать мнение других, слушать и слышать другого.

1.4. Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель: всестороннее развитие, развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Обучающие:

- Учить детей понимать и решать логические задачи.
- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Формировать умение понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.

- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику и речь детей.
- Развивать математические представления о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развивать у детей навыки самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Развивать у детей самостоятельность, инициативность, стремление к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.

Воспитательные:

- Воспитывать желание помочь, желание добиваться успеха собственным трудом;
- Воспитывать умение слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умение работать в парах.
- Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.

1.5. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Занятия проводятся с детьми в возрасте 4-5 лет, посещающими детский сад. В состав группы входит не более одиннадцати человек. Работа ведется с детьми, имеющими индивидуальные возможности усвоить больше материала, чем программные задачи. Возможности детей выявляются в ходе индивидуальной повседневной деятельности и диагностике.

1.6. Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год, для детей 4-5 лет. Количество занятий - 2 раза в неделю. Продолжительность каждого занятия 20—25 минут.

1.7. Формы реализации программы

Работа осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга длительностью 20 минут.

Форма организации детей на занятии: групповая.

Форма проведения занятия: комбинированная (индивидуальная и групповая работа, самостоятельная и практическая работа).

1.8. Режим занятий

Учебный план рассчитан на 70 занятий. Периодичность занятий - два раза в неделю во вторую половину дня. Длительность занятий: 20-35 минут. Занятия кружка начинаются с сентября и заканчиваются в мае.

1.9. Планируемые результаты и мониторинг результатов освоения программы

Планируемые результаты:

- сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности;
- Развита у детей познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы;
- Развита у детей способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях;
- Социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность.
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук

1.10. Формы подведения итогов реализации программы

Контроль эффективности проведения занятий осуществляется через следующие формы подведения итогов реализации программы:

- фотоотчет кружковой деятельности;
- показ открытых занятий для педагогов и родителей;
- создание презентаций, видеофильмов о формировании у детей математических представлений и развития логического мышления посредством игр В.В. Воскобовича;
- участие детей в конкурсах муниципального, регионального, федерального уровня;
- мониторинг результатов освоения программы в начале и конце года.

1.11. Принципы построения и реализации программы

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

2. Учебно-тематический план

Средний дошкольный возраст		
№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	1
2.	Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	1
3.	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1
4.	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жужа лодочку»	1
5.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	1
6.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	1
7.	Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	1
8.	Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1
9.	Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	1
10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	1

11.	Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»	1
12.	Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	1
13.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	1
14.	Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	1
15.	Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	1
16.	Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	1
17.	Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	1
18.	Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»	1
19.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1
20.	Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	1
21.	Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»	1
22.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	1
23.	Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	1
24.	Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	1
25.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	1
26.	Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	1
27.	Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1
28.	Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	1
29.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	1

30.	Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	1
31.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»	1
32.	Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	1
33.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»	1
34.	Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	1
35.	Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	1
36.	Игровая ситуация «Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	1
37.	«Как друзья Играли в интеллектуальные фанты»	1

3. Содержание базовых тем программы

Тема	Программные задачи:	Материалы:
Сентябрь		
1 неделя: Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик.
2 неделя: Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветик» (по количеству детей);

	действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.
3 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.
4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жужа лодочку»	Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.	1.Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи Жужа и Крутик По.
5 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.
Октябрь		
6 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей,	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»;

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

		3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.
11 неделя: Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пирог будущего» и составлять их силуэты из частей.	1. Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5. Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.
12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.
13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.
14 неделя: Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с	1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей);

	учётом пространственного положения относительно друг друга.	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3«Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);
Декабрь		
15 неделя: Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Силуэтная схема «плот»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок, Китёнок Тимошка и Краб Крабыч.
16 неделя: Игровая ситуация «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.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька».
17 неделя: Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2“Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»;

		3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.
Январь		
18 неделя: Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька;
19 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)
20 неделя: Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.
21 неделя: Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей;

	характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).	3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.
Февраль		
22 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.
23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.
24 неделя: Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)	1. Игры «Шнур - затыльник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.
25 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.

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

30 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.
Апрель		
31 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.	1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; 4. Схема «туфелька»; 5. Персонаж Гусеница Фифа.
32 неделя: Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы.
33 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»	Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4 Девочка Долька.
34 неделя: Игровая ситуация «Как друзья добрались до	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей);

Поляны Золотых Плодов»	геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.
Май		
35неделя Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей	1. Игры «Логорифмочки» и «Лепестки» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа.
36 неделя Игровая ситуация «Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	Развивать умение рисовать изображение заданной площади; составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям. Видоизменять его. Предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать , рисовать и конструировать приспособление, рассказывать о нем; беседовать на нравственную тему «Ценность подарка для окружающих»	1. Игры«Геоконт Малыш» , «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича»(всё по количеству детей); 2. Пособие «Игровизор +маркер», «Коврограф “Ларчик”» 3. Персонажи Паучок, Незримка Всясь, гусеница Фифа, Лопушок.
37неделя Игровая ситуация «Как друзья Играли в интеллектуальные фанты»	Развивать умение рисовать изображение заданной площади; составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям. Видоизменять его. Предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать , рисовать и конструировать приспособление, рассказывать о нем; беседовать на нравственную тему «Ценность подарка для окружающих»	1. Игры «Чудо крестики3», «Конструктор букв» (по количеству детей), 3. Пособие схема буквы К, «Коврограф“Ларчик”», 5. Персонажи: Пчелка Жужа, Галчонок, Каррчик, Китенок Тимоша, Краб Крабыч.

4. Календарный учебный график

1. Календарные периоды учебного года:

1.1. Дата начала учебного года: сентябрь.

1.2. Продолжительность учебного года 37 учебных недель:

Начало учебного года: сентябрь.

Начало учебных занятий; сентябрь.

Окончание учебного года: май.

5. Методическое обеспечение программы

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). -СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016.-304с.	1
2.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.	1
3.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Ранний и младший возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -208с.	1
4.	Методические рекомендации «Геокопт»	22
5.	«Малыш ГЕО, ворон МЕТР и Я, дядя Слава или сказка об удивительном геокопте», методическая сказка	6
6.	Пособие «Лабиринты букв» (гласные)	4
7.	Пособие «Лабиринты букв» (согласные)	4
8.	Пособие «Лабиринты цифр»	4
9.	«Игровой калейдоскоп» (приложение к игровизору)	4
10.	«Катя, Рыжик и Рыбка» (приложение к игровизору)	4
11.	«Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата», методическая сказка.	4
12.	Методическое пособие «Двухцветный квадрат Воскобовича» (Схемы сложения) (2-5 лет)	30

13.	Методическое пособие «Квадратные забавы» (3-10 лет)	26
14.	Методическое пособие «Змейка - приемы сложения»	26
15.	Методическое пособие «Нетающие льдинки озера Айс»	1
16.	Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и к игровому комплекту «МиниЛарчик»	5

6. Материально-техническое обеспечение

Демонстрационный материал

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Коврограф «Фиолетовый цвет»	1
2.	Геоконт большой	2
3.	Резинка «Радуга» (набор 7 цветов)	2
4.	«Демонстрационный конструктор букв»	2
5.	«Ворон Метр» (персонаж)	1
6.	«Паучок» (персонаж)	1
7.	«Малыш Гео» (персонаж)	1
8.	«Медвежонок Мишик» (персонаж)	2
9.	«Незримка Всюсь» (персонаж)	1
10.	«Пчёлка Жужа» (персонаж)	1
11.	«Лопушок» (персонаж)	1
12.	«Гусь капитан и лягушки матросы» (персонажи)	1
13.	«Чудо крестики 2 Ларчик»	1
14.	«Чудо соты 1 Ларчик»	1
15.	«Прозрачная цифра»	1
16.	Коврограф «Долгоиграющий восторг»	1
17.	Касса трехрядная	1
18.	Буквы, цифры, знаки	1
19.	Забавные буквы из буквоцирка (гласные)	1
20.	Забавные цифры из цифроцирка (1-0)	1

Раздаточный материал

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Коврограф-миниларчик	16
2.	Геоконт средний	20
3.	Комплект к коврографу Ларчик «Образные карточки»	8
4.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные веревочки»	17
5.	Комплект к коврографу Ларчик «Круговерт и стрелочка»	17
6.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные кружки»	17

7.	Комплект к коврографу Ларчик «Слон и слоник»	17
8.	Зажимы на липучке для коврографа	20
9.	Комплект для коврографа «Кармашки»	10
10.	Карточки отрицания на прозрачной основе	6
11.	Набор карточек «Разноцветные гномы»	10
12.	Комплект к коврографу «Образные карточки»	16
13.	Конструктор букв	16
14.	Двухцветный квадрат Воскобовича	30
15.	Игра-головоломка «Змейка»	26
16.	Серия «Эрудит» - «Яблонька»	4
17.	Серия «Эрудит» - «Ромашка»	4
18.	Серия «Эрудит» - «Парусник»	4
19.	Серия «Эрудит» - «Снеговик»	4
20.	«Игровизор» - игровой графический тренажер	30
21.	Маркеры (цвет голубой)	30
22.	Шнур-затейник	16
23.	Шнур-малыш	18
24.	Чудо крестики 2	12
25.	Чудо соты 1	12
26.	Математические корзинки	12
27.	Чудо цветик	12
28.	Кораблик «Плюх-плюх»	12
29.	Счетовозик	12
30.	Прозрачный квадрат	12

7. Список литературы

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры». - ООО «РИВ», 2007-110с.

3. Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 - 192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 - 192с.
6. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабиринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г.
7. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
8. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов.

Ф.И. ребенка	Систематизация математических представлений у детей.				Совершенствование речи, развитие эмоционально- образного и логического мышления.						Планирование действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.						Развитие мысл процессо			
	Колич ествен ные и порядк овые числит ельны е		Ориен тиров ка в прост ранств е и во време ни		Испол зует констр уктивн ые решен ия в процес се		Речев ые высказ ывани я ребенк а		Приме няет способ ы скрепл ения, соеди нения детале й.		Этапн ость действ ий		Умеет прини мать общую цель		Создае т постро йки по замыс лу, схема м		Констр уирован ие по словесн ой модели		Постро ение симмет ричных и несимм етричн ых фигур.	
Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	
ИТОГО																				

Уровни развития детей по реализации программы «Развивайка»

3-Высокий уровень - задание выполняет самостоятельно;

2- Средний уровень - с помощью взрослого выполняет некоторые параметры;

1-Низкий уровень - не может выполнить все параметры.