

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 228»

Принято на Педагогическом совете

Протокол № 4 от 10.06.2020 г.

Утверждаю:
Заведующий МДОУ «Детский сад № 228»
Чубарнова Е.А.



Приказ № 68 от 22.06.2020г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Сказки фиолетового леса»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Направленность: естественнонаучная

Составитель:
Семёнова Анна Александровна,
Учитель-логопед

Ярославль, 2020 г.

Пояснительная записка

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добывается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия

для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально -творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Фиолетовый лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико-математических способностей у детей 5 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

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

Принципы и подходы к формированию Программы

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);

- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Модуль 1 Старшая группа	1. Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10). 2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет). 3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр). 4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу. 5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку. 6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра. 7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу. 8. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма. 11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными. 10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.
Модуль 2 Подготовительная группа	1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20. 2. Соотносит цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки. 3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок. 4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник. 5. Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать. 6. Трансформирует геометрические фигуры. 7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат. 8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки- неделя, неделя – месяце, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже. 9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.

Мониторинг реализации Программы

Цель: Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

1. На основе наблюдения за ребенком в самостоятельных играх, совместных с педагогом и в организованных видах деятельности.

В процессе наблюдения за ребенком выявляются основные представления, умения, инициативные и речевые проявления. Далее представлены две диагностические карты (приложение 1): в одной даны показатели исходной диагностики, которая проводится методом наблюдения в конце сентября — в октябре, в другой — показатели итоговой диагностики, которая проводится в конце апреля — в мае.

Воспитатели по результатам наблюдений за детьми и записей относительно каждого ребенка, на основе анализа полученных данных выявляют уровни освоенности ими логико-математических представлений и умений.

Ребенку, который обнаружил повышенный уровень развития, ставится знак «красное яблоко», средний — «желтое яблоко», сниженный (низкий) — «зеленое яблоко». Знак ставится в каждом столбце, а в рубрике «Выводы» рисуется красно-желтое, желто-зеленое яблоко (с преобладанием какого-либо цвета) или полностью красное, желтое или зеленое (см.: Методическое пособие для педагогов ДОУ Михайлова З. А., Чеплашкина И. Н. «Математика — это интересно». — СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008, с. 12, 13).

Сформулированные по результатам диагностики выводы являются средством совершенствования качества развития и обучения детей.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

Описание образовательной деятельности по программе.

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

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты

решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым **развиваются речь и коммуникативная культура**, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-магематического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

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

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

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

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

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

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

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

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

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

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

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

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геокопт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»),

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде **игровых ситуаций**, которые являются **организованной образовательной деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается **подвижной** или **хороводной игрой**. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям **итоговый вопрос**, который показывает,

внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Перспективное планирование развития логико–математических способностей детей представлено по неделям.

Учебный план

Возраст	Длительность занятий			Количество занятий в неделю	Количество занятий в год.	Количество часов в год		
	всего	теория	практика			теория	практика	всего
Старшая группа	25 минут.	6 мин	19мин	2	72	7 ч.12 мин	22ч 48мин	30 ч
Подготовительная группа	30 минут.	10мин	20мин	2	72	12ч	24 ч	36 ч

В академических часах:

Модуль 1 Старшая группа – 72 часа

Модуль 2 Подготовительная группа – 72 часа

Модуль 1 Старшая группа возраст детей 5-6 лет

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Сентябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как ежик помог зверьям»	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ .	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей); 2. Персонаж Зайка-укротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 181)
2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»	Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.	1. Игра «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
3 неделя: Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей); 2. Пособие	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки

		«Каврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.	фиолетового леса»
4 неделя: Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Схема «лошадка» ; 3. Пособие «Геоконт Великан»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик и Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
Октябрь			
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	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Пчёлка	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 11)

	(технология ТРИЗ).	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 действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 12)
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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 14)
4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже 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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 20)
5 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и	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	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития

<p>Гусеница Фифа гуляла по Ковровой Полянке»</p>		<p>«Коврограф“Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>	<p>дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 21)</p>
<p>Ноябрь</p>			
<p>6 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</p>	<p>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, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)</p>
<p>7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»</p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 27)</p>
<p>8 неделя: Игровая ситуация</p>	<p>Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать</p>	<p>1.Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей);</p>	<p>Т. Г. Харько</p>

<p>«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»</p>	<p>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).</p>	<p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);</p>	<p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 33)</p>
<p>9 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»</p>	<p>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».</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»;</p> <p>2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей).</p> <p>3. Персонажи Гусь и Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)</p>
<p>Декабрь</p>			
<p>10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма»</p>	<p>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.</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»;</p> <p>2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей);</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 37)</p>

<p>11 неделя:Игровая ситуация«Как друзья пили чай с пирогами»</p>	<p>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 «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.</p>	<p>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.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 40)</p>
<p>12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»</p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудосоты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 43)</p>
<p>13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»</p>	<p>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.</p>	<p>1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей;</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 49)</p>

		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 учётом пространственного положения относительно друг друга.	1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.«Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 73)
Январь			
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	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 58)

		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».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 63)
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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 67)
Февраль			
18 неделя: Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на	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	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»

<p>лепестки»</p>	<p>они нужны.</p>	<p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька;</p>	<p>(стр 55)</p>
<p>19 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»</p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Две схемы «дерево»;</p> <p>4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82)</p>
<p>20 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»</p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»;</p> <p>3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 99)</p>

<p>21 неделя:Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука»</p>	<p>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 характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2.Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 109)</p>
<p>Март</p>			
<p>22 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 118)</p>
<p>23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»</p>	<p>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).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2.Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 121)</p>

<p>24 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</p>	<p>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)</p>	<p>1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 125)</p>
<p>25 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»</p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей);</p> <p>2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»;</p> <p>4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)</p>
<p>Апрель</p>			
<p>26 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»</p>	<p>Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3.Схема «Птичка»;</p> <p>4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 139)</p>
<p>27 неделя:</p> <p>Игровая ситуация</p>	<p>Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний»,</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-</p>

<p>«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</p>	<p>«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».</p>	<p>количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.</p>	<p>творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 143)</p>
<p>28 неделя: Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 148)</p>
<p>29 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 140)</p>

<p>30 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»</p>	<p>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).</p>	<p>1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 152)</p>
<p>Май</p>			
<p>33 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)</p>
<p>34 неделя: Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»</p>	<p>Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка2 путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)</p>
<p>35неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька</p>	<p>Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза»,</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-</p>

составила букет»	обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4 Девочка Долька.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 170)
3 неделя: Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 172)

Модуль 2

Подготовительная группа возраст детей 6-7 лет

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Сентябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет»,	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш» (всё по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития

<p>узнал о волшебстве считалки»</p>	<p>придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.</p>	<p>2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»;</p> <p>3. Персонажи Малыш Гео, Паучок, Медвежонок мишик.</p>	<p>дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 10)</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»</p>	<p>Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» в «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.</p>	<p>1. Игры «Волшебная восьмёрка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3», любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и Крыска – силачка);</p> <p>5. Персонаж Малыш Гео</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 12)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»</p>	<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 (цвет и пространственное расположение), трансформировать цифру «восемь в цифру «девять», придумывать и вышивать узор, рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.</p>	<p>1. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмёрка 1», «Шнур – затеёник» (все по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3»;</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи)</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 16)</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация «Как у Девочки»</p>	<p>Развивать умение составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными</p>	<p>1.Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик»;</p> <p>2. Альбомные листы,</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития</p>

Дольки появились цветы»	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 картинки.	фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схема силуэта; 5. Персонажи Девочка Долька.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 21)
5 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»	Развивать умение 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, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Любые игры по выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 24)
Октябрь			
6 неделя: Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме, исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования предмета (технология ТРИЗ).	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (всё - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка»; 3. Схема контура 4. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимошка, Пчёлка Жужа .	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 29)

<p>7 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведет Крутику По великую тайну»</p>	<p>Развивать умение 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 ТРИЗ) .</p>	<p>1. Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей)</p> <p>2. Схема букв К;</p> <p>3. Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33)</p>
<p>8 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»</p>	<p>Развивать умения понимать отношение 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».</p>	<p>1. Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 37)</p>
<p>9 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»</p>	<p>Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»;</p> <p>4. Картинки с изображением стола, «прошлого» стола.</p> <p>5. Персонажи Крокодил –</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 38)</p>

		канатоносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.	
Ноябрь			
10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	1. Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); 2. Любые игры по выбору; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харьков Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 47)
11 неделя:Игровая ситуация«Как Лопушок ловил мух»	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).	1.Игры «Чудо- крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; 3.Схема силуэта «домик»; 4. Персонаж Лопушок.	Т. Г. Харьков Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 51)
12 неделя: Игровая ситуация	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной	1.Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра»,	Т. Г. Харьков

<p>«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»</p>	<p>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 проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>«Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема контура. 4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всясь.</p>	<p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 61)</p>
<p>13 неделя: Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 63)</p>
<p>14 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей) , «Логоформочки 5» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всясь;</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 65)</p>

Декабрь

<p>15 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».</p>	<p>Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).</p>	<p>1. Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры» ;</p> <p>3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 53)</p>
<p>16 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»</p>	<p>Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходить к единому мнению).</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Полученный квадрат» (по количеству подгрупп);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>3. Схема «кувшин» 4. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей)</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 67)</p>
<p>17 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»</p>	<p>Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Малыш Гео и</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7</p>

	контур; рассказывать, как можно использовать предметы.	Незримка Всюсь.	лет) (стр 71)
Январь			
18 неделя: Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры 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; беседовать о рыбной ловле.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудоты»; 2. Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Две схемы силуэтов; 5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведенок Мишик и Пчёлка Жужа;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 75)
19 неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игры «Геовизор» и «Чудоты 1», листы бумаги (всё – по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Схемы половины силуэта; 4. Персонаж Околесик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 79)
20 неделя:	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по	1. Игры «Чудо-соты 1» и	Т. Г. Харько

Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	координатным точкам; понимать закономерность в уменьшение размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.	«Геовизор», листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», силуэтная (1:1); 3. Персонаж Околесик.	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 81)
21 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	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; беседовать о транспорте.	1. Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»; 4. Персонаж Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 86)
Февраль			
22 неделя: Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 91)

		«Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.	
23 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»; 3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 92)
24 неделя: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу); 4. Схема силуэта «лиса» 4. Персонаж Кот Филимон.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 96)
25 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»	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	1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё-по количеству	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для

	схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .	детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема силуэтов «посуда», «якорь» 4. Персонажи: Гусь, Лягушки.	детей 5-7 лет) (стр 98)
Март			
26 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»; 2. Силуэтная схема «мобильный телефон»; 4. Листы бумаги (всё-по количеству детей).	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 102)
27 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	Развивать умение 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 нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»; 2. Листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей (всё-по количеству детей); 3. Любые игры по выбору детей; 4. Персонажи Паучок, Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 105)
28 неделя:	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше);	1. Игры «Математические корзинки 10» и «Чудо-	Т. Г. Харько

<p>Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»</p>	<p>составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>соты»;</p> <p>2. Альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей)</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи);</p> <p>4. Девять схем силуэтов «цифра».</p>	<p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 107)</p>
<p>29 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»</p>	<p>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; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.</p>	<p>1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки»;</p> <p>3. Персонаж Гусеница Фифа.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 109)</p>

<p>30 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»</p>	<p>Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игра «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору детей;</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>4. Схемы контура и половинки силуэта «лодочка»;</p> <p>5. Персонажи Околесик.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 119)</p>
<p>Апрель</p>			
<p>31 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; «вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей);</p> <p>2. Персонажи Гусь, Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 121)</p>
<p>32 неделя:</p> <p>Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний»</p>	<p>Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.</p>	<p>1. Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудосоты 1» (всё-по количеству детей);</p> <p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»;</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 130)</p>

		<p>(персонажи: Кот-акробат, Зайка-укротитель);</p> <p>3. Силуэтная схема «лошадка»;</p> <p>4. Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик.</p>	
<p>33 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»</p>	<p>Развивать умения складывать фигуру путём трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь, правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении; решать проблемную ситуацию, возникшую в результате изменений предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат»;</p> <p>2. Пособие «Игровизор + маркер», листы с изображениями плодов (всё – по количеству детей);</p> <p>3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;</p> <p>4. Силуэтная схема «лодочка»;</p> <p>5. Персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа и Ворон Метр.</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 133)</p>
<p>34 неделя: Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих</p>	<p>Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; определять закономерность перемещение фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представлять предмет и придумывать вопросы о нём (технология ТРИЗ); рассказывать о</p>	<p>1. Игры «Геовизор» и «Чудосоты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей);</p> <p>2. Любые игры по выбору</p>	<p>Т. Г. Харько</p> <p>Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей</p>

каникулах»	предстоящих действиях персонажей.	детей; 3. Схема силуэта «слон».	5-7 лет) (стр 136)
Май 35,36 неделя Мониторинг			

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение Программы

Для реализации содержания программы **создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 12 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	22 шт.
3.	Коврографы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	3 штук
6.	Детские стулья	12 штук

Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
2.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
3.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

Перечень литературных источников

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 познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
6. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр
7. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г
8. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
9. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
10. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры: игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет
11. С. И. Гин Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)