

Управление образования администрации г. Коврова
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 52

Принято
Педагогическим Советом МБДОУ
Протокол № 1 от 20.08.2025 г.

Утверждаю
Заведующий Т. В. Зими́на
Приказ № 01-П от 22.08.2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Игрумка»

Направленность -социально-гуманитарная

Уровень сложности – базовый

Возраст обучающихся 5-7 лет

Срок реализации программы 1 год

Автор - составитель:
Скляр Лариса Михайловна,
педагог дополнительного образования

г. Ковров, 2025 г.

Содержание

1 .Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка.....	3
Направленность программы.....	3
Новизна, актуальность.....	3
Отличительные особенности программы.....	4
Адресат программы.....	5
Срок реализации программы.....	5
1.2. Цель и задачи программы.....	8
1.3. Содержание программы.....	9
1.4. Планируемые результаты реализации программы.....	12
2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Календарный учебный график.....	15
2.2. Условия реализации программы.....	49
2.3. Формы аттестации.....	52
2.4. Оценочные материалы.....	52
2.5. Методические материалы	54
2.6. Список литературы.....	53

1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1 Пояснительная записка

Программа развития множественного интеллекта дошкольников средствами игр и игровых комплексов В.В.Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса «Игрумка» разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области образования Российской Федерации, Владимирской области, города Коврова и образовательной организации:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 26.05.2021 г. 144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 .07.2022г № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных . общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
7. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 июня 2023 г. N АБ-2324/05 "О внедрении Единой модели профессиональной ориентации"
8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций по реализации адаптированных . дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социальнопсихологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
9. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети»;
10. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой . модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021 № 38)
11. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного . санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28.

Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования во Владимирской области:

1. Указ губернатора Владимирской области от 02.06.2009г. № 10 «Об утверждении . стратегии социально-экономического развития Владимирской области до 2030 года (с изменениями на 6 декабря 2024 года)
2. Постановление Администрации Владимирской области от 3 1.01.2019 № 48 «О государственной программе Владимирской области «Развитие образования» (с изменениями на 27 февраля 2025 года)
3. Распоряжение Администрации Владимирской области от 18 мая 2020 № 396-р «О создании Межведомственного совета по внедрению и реализации Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей во Владимирской области».

4. Распоряжение Администрации Владимирской области от 9.04.2020 г. № 270р «О введении системы ПФДО на территории Владимирской области»;
5. Распоряжение Департамента образования и молодежной политики Вл.обл. № 1020 от 31.10.2022г. «Об утверждении программы развития регионального и муниципальных центров детско-юношеского туризма Владимирской области до 2030».
6. Постановление Администрации Владимирской области от 09.06.2020 №365 "Об утверждении Концепции персонифицированного дополнительного образования детей на территории Владимирской области".

Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования в городе Коврове:

1. Постановление администрации г. Коврова № 1865 от 14.08.2023 г. «Об утверждении положения о персонифицированном дополнительном образовании в г. Коврове».

Направленность программы

Программа «Игрумка» социально-гуманитарной направленности, ориентирована на детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Новизна, актуальность, своевременность программы

Актуальность программы

Вопрос полноценного развития познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста остается по-прежнему актуальным. Ведь интеллектуальное развитие детей имеет первостепенное значение, потому что формирует навыки для успешного овладения учебной деятельностью. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее осваивают и запоминают новый материал, более уверены в собственных силах и, как показывает практика, имеют большее желание учиться.

Разработчики ФГОС дошкольного образования ставят в современных условиях перед педагогами задачи, важнейшая из которых – обеспечить игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность детей. Самым привлекательным и естественным видом деятельности для детей была и будет игра. Данная программа ориентирована на оптимальное развитие множественного интеллекта дошкольников средствами развивающих игр и игровых комплексов В.В.Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса.

Своевременность

Погружение ребенка в социо-игровую, исследовательскую среду на основе развивающих игр и игровых комплексов В.В.Воскобовича способствует эффективному развитию психических процессов (внимания, памяти, воображения, интеллекта, речи), развитию творческих способностей, речи и коммуникативной культуры.

Данная программа ориентирована на формирование нравственно-волевых качеств личности ребенка (волевая регуляция, любознательность, целеустремленность, самостоятельность, усидчивость), что позволяет создать положительную мотивацию к школьному обучению.

Новизна

- развитие множественного интеллекта средствами игр и игровых комплексов В.В.Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса;
- взаимосвязь интеллектов в социо-игровой среде в рамках реализации программы;

- создание интеллектуально-игрового центра, ситуаций в нем – хранителей развития, знания, когда ребенок начинает учиться сам, а не педагог является хранителем знаний;
- каждый ребенок развивается в своем ритме и достижения на занятии могут быть самыми разными (обеспечение эмоционального благополучия);
- создание условий для исследовательского азарта и естественного стремления к познанию;
- дети естественным образом учатся договариваться, слышать и понимать друг друга в ровеснических группах (внутри микрогрупп, межгрупповое взаимодействие) (становление элементов коммуникативной культуры);
- создание и апробация дополнительной образовательной программы развития множественного интеллекта дошкольников средствами игр и игровых комплексов В.В.Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса «Игрумка»

Отличительные особенности программы

Принципы:

- Развивающее интегрированное обучение детей с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

- Использование приёмов организации проблемно – поисковой деятельности

(*приёмов, направленных на поддержание мотивации:* игровой интриги, специально допущенной ошибки, интеллектуального жребия; *приёмов, направленных на активизацию мыслительных процессов:* создание наглядно представленного содержания, создание неизвестных изображений, «волшебная буква», распутывание лабиринтов, «цветные» загадки поисковые вопросы; *приёмов, направленных на активизацию речи детей :* проблемные вопросы, наделении предмета или персонажа необычными характеристиками, эпитетами, образными словами и др.; *приёмов, направленных на организацию творческой деятельности детей:* иллюстрирование эмоционального восприятия заданного слова, придумывание окончания сказочного сюжета, «социальное радование» и др.)

- Интеллектуально – игровой центр является хранителем развития, исследовательского азарта, когда ребенок начинает познавать сам, а не педагог является хранителем знаний.

- Каждый ребёнок развивается в своем ритме и достижения могут быть самыми разными.

- Дети естественным образом учатся договариваться, слышать и понимать друг друга в ровеснических группах (внутри микрогрупп, межгрупповое взаимодействие).

Адресат программы

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Режим занятий

Занятия проводятся во второй половине дня 2 раза в неделю (7 игровых интегрированных занятий, 8 – итоговое игровое)

Продолжительность занятия – 30 минут.

Состав группы – постоянный.

Форма обучения – очная.

1.2. Цель и задачи

Цель:

- развитие множественного интеллекта старших дошкольников в социо-игровой, исследовательской среде на основе развивающих игр и игровых комплексов В.В.Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса Т.Г.Харько

Задачи:

личностные:

- создавать условия для успешной социализации детей (развитие положительного самоощущения, формирование позитивного отношения к окружающим, умения взаимодействовать с окружающими людьми (взрослыми и детьми), достигать общих интересов, выстраивать свое поведение и деятельность, учитывая потребности и интересы других);

метапредметные:

- создавать условия для исследовательского азарта и естественного стремления к познанию;
- способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность;
- способствовать социально-нравственному развитию;
(усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками, развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания).

предметные:

- развивать множественный интеллект старших дошкольников (логико-математический, визуально-пространственный, кинестетический, межличностный, внутриличностный, вербально-лингвистический, экзистенциальный, музыкальный);

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ занятия	Разделы, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теор.	Практ.	
1.	«В гости к гномам»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
2.	«Волшебная считалка»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
3.	«Цифроцирк и разноцветные палочки»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
4.	«Цветок на Ковровой Полянке»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
5.	«Новые артисты в Цифроцирке»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
6.	«Фокусник Филимон Коттерфильд»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
7.	«Девочка Долька и Поляна Чудесных цветов»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
8.	Спортивное развлечение «Прогулка по Фиолетовому лесу».	1	-	1	
9.	«Голубой Ручей и Кораблик Брызг-Брызг»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
10.	« Пчелка Жужа и дождливый день»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
11.	«Озеро Айс и таинственный Хранитель»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
12.	«Кто прав?»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
13.	«Домашние питомцы»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
14.	«Крутик По и тайна новой игры»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
15.	«Подарок от Ворона Метра»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
16.	Развлечение «Путешествие по городу Коврову».	1	-	1	
17.	«За грибами в лес»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
18.	« Лесные ягоды»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
19.	«Малыш Гео играет и летает»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
20.	«Краб Крабыч ждет гостей»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
21.	«Веселое плавание»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
22.	«День игры на полянке»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение

23.	«Цветик-восьмицветик и волшебная шкатулка»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
24.	Интеллектуальная зарядка «Путешествие на Озеро Айс».	1	-	1	Беседа, наблюдение
25.	«Медвежонок Мишик - строитель»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
26.	«Зима в Фиолетовом лесу»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
27.	«Цифрята на лесных тропинках»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
28.	«Сказочный герой в гостях у Паучка»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
29.	«Девочка Долька наряжает елку»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
30.	«Новогодняя елка Паучка»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
31.	«Волшебный кувшин и новогодние желания»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
32.	Праздник «Новый год в Фиолетовом лесу».	1	-	1	
33.	«Трудный путь в Замок Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
34.	« Малыш Гео в Замке Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
35.	«Представление в Цифроцирке»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
36.	«Рыбалка на Озере Айс»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
37.	«Пчелка Жужа – художница»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
38.	«Завтрак на борту Кораблика»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
39.	«Солнышко и цветок»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
40.	КВН «Школа Волшебства».	1	-	1	
41.	«Школа Волшебства Ворона Метра»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
42.	«Новый урок в Школе Волшебства»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
43.	«Встреча Околесика и Крутика По»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
44.	«Кораблик в плену у летающих льдинок»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
45.	«Поездка Магнолика в Замок Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
46.	«Репетиция в Замке Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
47.	«Цифрята и Крутик По в лесу»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
48.	Развлечение «Богатыри земли русской».	1	-	1	

49.	«Праздник Девочки Дольки»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
50.	«Подарок для Гусеницы Фифы»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
51.	«Кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
52.	«Команда Кораблика на острове»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
53.	«Турнир в Замке Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
54.	«Паучок делит квадрат пополам»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
55.	«Грибные полянки»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
56.	Развлечение по ПДД «Автосказки».	1	-	1	
57.	«Гусеница Фифа и прозрачные пластинки»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
58.	«Цифрята собирают плоды»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
59.	«Обида Незримки Всяся»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
60.	«Подготовка к представлению в Замке Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
61.	«Филимон Коттерфильд в Замке Превращений»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
62.	«Новый день в Школе Волшебства»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
63.	«Пропавший голос Гуся-капитана»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
64.	Игрофестиваль «Космические приключения».	1	-	1	
65.	«Цифрята отдыхают на берегу Озера Айс»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
66.	«Задачки Краб Крабыча»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
67.	«Потеря Крутика По»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
68.	«Малыш Гео ищет Плод Знаний»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
69.	«Поиск Плода Знаний продолжается»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
70.	«Необычное представление»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
71.	«Скоро каникулы!»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
72.	Развлечение с родителями «Папа, мама, я – интеллектуальная семья».	1	-	1	
	Итого	72	31,5	40,5	

1.4. Планируемые результаты реализации программы:

Целевые ориентиры (образовательный результат):

- ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх; способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности;
- у ребенка развита крупная и мелкая моторика, он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими;
- ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками;
- ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.;
- ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

Предполагаемые результаты:

1. Личностные:

- соблюдение «правил порядка» (убрать за собой игрушки, материалы по окончании деятельности, расставить мебель и т.д.);
- увеличение доли самостоятельности в любой деятельности ребенка.

Достижения в социальной области:

- появление у детей в соответствии с возрастом социальных форм поведения, связанных с эффективным взаимодействием со взрослыми и сверстниками;
- сохранение интереса к сюжетно-ролевой игре и повышение интереса к игре с правилами;
- принятие детьми 6-7 лет норм социальной позиции школьника, имеющего круг определенных обязанностей и прав;

- сознательное поведение в различных ситуациях, не противоречащее культурным нормам, потребность добиваться соблюдения этих норм другими;
- получение опыта выработки определенных норм и правил поведения в общественных местах;
- развитие навыков самообслуживания.

2. Метапредметные:

- умение знакомиться друг с другом, налаживать первые контакты,
- умение обратиться к педагогу со своими трудностями;
- умение пользоваться культурными формами привлечения внимания;
- умение высказывать свое отношение к происшедшему;
- умение обсуждать произошедшую ситуацию;
- умение избегать конфликтных ситуаций во взаимодействии со сверстниками;
- проявление отказа или недовольства конкретными словами и действиями, не обижая друг друга;
- умение объяснять свое поведение;
- умение спрашивать другого о его желании;
- умение уступать другому, делиться игрушками, предметами, уметь угостить, конструктивно соперничать;
- получение опыта участия в коллективном обсуждении, взаимодействии в совместной деятельности.

Произвольность поведения:

Двигательная сфера:

- умение произвольно направлять свое внимание на мышцы, участвующие в движении;
- умение различать и сравнивать мышечные ощущения;
- умение определять соответствующий характер ощущений (напряжение-расслабление, тяжесть-легкость и др.), характер движений, сопровождающих эти ощущения (сила-слабость, резкость-плавность, темп, ритм);
- умение менять характер движений, опираясь на контроль своих ощущений.

Эмоциональная сфера:

- умение ребенка произвольно направлять свое внимание на эмоциональные ощущения, которые он испытывает;
- умение различать и сравнивать эмоциональные ощущения, определять их характер (приятно, неприятно, беспокойно, удивительно, страшно ...);
- умение одновременно направлять свое внимание на мышечные ощущения и на экспрессивные движения, сопровождающие любые собственные эмоции и эмоции, которые испытывают окружающие;
- умение «воспроизводить» произвольно и подражательно или по заданному образцу.

Сфера общения:

- умение улавливать, понимать и различать чужие эмоциональные состояния;
- способность сопереживать (то есть принимать позицию партнера по общению и полноценно проживать – прочувствовать его эмоциональное состояние);
- умение отвечать адекватным чувствам (то есть в ответ на эмоциональное состояние товарища проявить такие чувства, которые принесут удовлетворение участникам общения).

Поведение:

- умение определять конкретные цели своих поступков;
- умение искать и находить, выбирая из множества вариантов, средства достижения этих целей;
- умение проверять эффективность выбранных путей; действиями, ошибаясь и исправляя ошибки, опытом чувств или прошлых аналогичных ситуаций;
- умение предвидеть конечный результат своих действий и поступков;
- умение брать на себя ответственность.

3. . Предметные:

Относительно пространства:

- умение «удерживаться» в пространстве занятий определенное время;
- умение ориентироваться в образовательном пространстве группы, разделенном на разные зоны;

Относительно информации:

- получение первого осознанного опыта в пользовании взрослыми, книгами, интерактивной доской и др. как источниками информации;

Относительно заданий:

- умение воспринимать задание, сообщать о том, что надо сделать (это прообраз умения анализировать);
- умение выполнять задание в определенный срок, обозначенный педагогом, или, по согласованию со взрослым, в удобное для ребенка время;
- умение выполнять задание согласно инструкции педагога;
- получение опыта придумывания аналогичных заданий педагога;
- умение комментировать свои действия, проявлять свое понимание задания (это прообраз школьного умения контроля и оценки);

Относительно занятий:

- возникновение интереса к занимательной деятельности, проявление любопытства;
- появление форм произвольного поведения;
- проявление инициативного поведения;
- получение опыта выполнения задания индивидуально, с кем-то в паре или группой;
- умение набирать материал для конкретной деятельности и пользоваться им по назначению;

- умение договариваться о совместной работе, распределять роли и функции под руководством взрослого;

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Игровая интегрированная образовательная деятельность

Сентябрь

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «В гости к гномам»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать память, внимание, воображение и мышление; - осуществлять целенаправленное сенсорное (цвет, форма, величина) и логико-математическое развитие (классификация, сериация, пространственные отношения); - обучение детей смешиванию красок; - способствовать формированию умения находить способы решения различных проблем с помощью пробующих действий, делать выводы на основе практических действий -тренировать умение двигаться в заданном направлении и сравнивать длины с помощью мерки 	<ul style="list-style-type: none"> - Прогулка с Малышом Гео в Фиолетовый лес; - Веселые гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи; - Разноцветные дорожки к дому гномов; - Поможем гномам сварить компот из ягод; - Творческое задание и экспериментирование с красками «Плащ для Охле»; - Рефлексия «Гномы веселые и грустные» 	Персонажи: Малыш Гео и Гномы; «Коврограф МиниЛарчик»; комплект «Разноцветные веревочки»; дидактический набор «Разноцветные кружки»; альбомные листы, краски: желтая, красная, зеленая, синяя; кисти	Беседа, наблюдение
2. «Волшебная считалка»	<ul style="list-style-type: none"> -стимулировать развитие речи и интеллект детей; - развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы, 	<ul style="list-style-type: none"> - Встреча с Малышом Гео; - Приглашение в Фиолетовый лес и волшебная считалка; - Чудо-острова и Медвежонок Мишик с игрой «Чудо-крестики 2»; - Игра рассыпалась; - Паучок и игра 	Персонажи Малыш Гео, Медвежонок Мишик и Паучок; пособие «Разноцветные квадраты»; игра «Чудо-Крестики 2»; игра «Геоконт Малыш»	Беседа, наблюдение

	выкладывать их контуры	«Геокоонт»; - Творческое задание: предмет из волшебных резиночек; - Рефлексия «Теперь я знаю...»		
3. «Цифроцирк и разноцветные палочки»	- продолжать в игровой, сказочной форме знакомить детей с образами цифр; - развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей); - развивать зрительное восприятие, внимание, память, связную речь; - развивать творчество в двигательной деятельности (формировать умение придумывать и показывать физические упражнения)	- Малыш Гео получает билет в Цифроцирк; - Знакомство с Великим Магом-Магноликом; - Волшебная считалка и игра «Волшебная восьмерка»; - Игра «Найди ошибку»; - Артисты Цифроцирка (0-6); - Творческое задание «Номер для артиста»; - Рефлексия «Дерево успеха»	Персонажи: Малыш Гео, Магнолик, Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-воздушная гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат; игра «Волшебная восьмерка», схемы; физкультурное оборудование: гантели, мячи, гимнастические палки, кегли, ленты и т.д.	Беседа, наблюдение
4. «Цветок на Ковровой Полянке»	- совершенствовать процессы анализа, сравнения, воображения и памяти; - развивать умения складывать фигуру путем перемещения частей в пространстве, трансформировать ее в фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей силуэт по схеме; - развивать связную речь.	- Малыш Гео встречаются на Ковровой Полянке Лопушка и Гусеницу Фифу; - «Волшебная считалка» и цветок; - «Придумай название для цветка»; - Лепестки-желания; - «Конфетные превращения» для Гео; - Чашка для Лопушка; - Творческое задание «Тайное желание» Фифы; - Рефлексия «Цветы и бабочки»	Персонажи: Малыш Гео, Лопушок, Гусеница Фифа; пособие «Лепестки Ларчик»; комплект «Разноцветные веревочки»; игра «Квадрат Воскобовича двухцветный»; игра «Чудо-Крестики 2», схема «чашка»	Беседа, наблюдение
5. «Новые	- развивать умения	- Репетиция в	Персонажи:	Беседа,

артисты в Цифроцирке»	называть порядок чисел в числовом ряду, находить и исправлять ошибки; - развивать словесно-логическую память, пространственное и логическое мышление, точные движения руки; - развивать творчество в продуктивной деятельности; - развивать умение сохранять равновесие при ходьбе по канату.	Цифроцирке; - Игра «Путаница»; - «Волшебная считалка» и новый артист; - Номер Крокодила-канатоходца; - «Волшебная восьмерка» и обезьяна-заклинательница змей; - Творческое задание « Узор из змеек»; - Лиса-фокусница и ночь; - Рефлексия «Звездопад настроения»	«Забавные цифры» (все персонажи); пособие «Чудо-круг»; игра «Волшебная восьмерка»; игра «Шнур-Затейник»; канат	наблюдение
6. «Фокусник Филимон Коттерфильд»	- расширять представления о профессии «фокусник»; - развивать способность конструирования фигур с опорой на схемы; - формировать навыки ориентировки в пространстве; - развивать внимание, воображение, творческие способности; - развивать умение предлагать варианты решения проблемной ситуации; - тренировать мелкую моторику, тактильно-осознательные анализаторы.	- Новый артист Цифроцирке; - У фокусника пропала волшебная палочка; - Творческое задание «Придумай волшебную палочку»; - Первый фокус – «Превращения»; - Второй фокус – «Мышка из квадрата»; - Третий фокус – «Чудесные дорожки»; - Рефлексия «Аплодисменты»	Персонаж Фокусник Коттерфильд; игра «Чудо-Крестики 2»; игра «Геоконт»; игра «Квадрат Воскобовича (двухцветный); игра «Шнур-затейник»	Беседа, наблюдение
7. «Девочка Долька и Поляна Чудесных цветов»	- расширять представления о цветах и условиях, необходимых для роста растений; - способствовать развитию саморегуляции (умения играть в парах); - упражнять в	- Встреча с Девочкой Долькой; - «Чудо-цветик» (лепесток, двухдолька, трехдолька, четырехдолька); - Красивая клумба на Поляне; - Творческое	Персонаж Девочка долька; игра «Чудо-цветик»; игра «Чудо-Крестики 2»; пособие «Чудо-круг»; пособие «Цветы»	Беседа, наблюдение

	конструировании заданной формы; - познакомить с соотношением целого и части; - развивать внимание, зрительную память.	задание – «Приспособление для полива» (работа в парах); - Игра «Что изменилось?» (цветы на Поляне); - Игра «Цвет и цветы»; - Рефлексия «Настроение и краски»		
--	---	---	--	--

8. Итоговое мероприятие: Спортивное развлечение «Прогулка по Фиолетовому лесу».
 Всего 8 занятий

Октябрь

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Голубой Ручей и Кораблик Брызг-Брызг»	- развивать координацию «глаз – рука», глазомер, умение определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру путем трансформации; - расширять представления о среде обитания рыб; - развивать у детей гибкость мышления, способность предлагать варианты решения проблемной ситуации; - развивать творческие способности; - развивать силовую выносливость; - воспитывать навыки коллективных взаимодействий в соревновательной	- Встреча с Гусем-капитаном и его командой-лягушками-матросами; - Голубой Ручей и Кораблик Брызг-Брызг; - Игра «Надеть флажки на мачты» («Радуга», «Тельняшка»); - Плавание – подвижная игра «Перетягивание каната»; - Рыбка за бортом; - Рыбка на палубе (коробка, клетка, аквариум) – дидактическая игра «Хорошо - плохо»; - Творческая рефлексия «Подводный мир Голубого ручья».	Персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы (Речкин, Озеркин, Морейкин); игра «Кораблик «Брызг-Брызг»; игра «Квадрат Воскобовича (двухцветный)»; канат; пособие «Разноцветные квадраты»; дидактический набор «Разноцветные кружки»; комплект «Разноцветные веревочки»	Беседа, наблюдение

	обстановке.			
2. «Пчелка Жужа и дождливый день»	<ul style="list-style-type: none"> - формировать представления о сенсорных свойствах и качествах; - развивать способность конструирования фигур с опорой на схему; - способствовать освоению пространственных отношений и геометрических представлений; - развивать пластику, пантомимическую выразительность; - совершенствовать интеллект (внимание, память, речь) 	<ul style="list-style-type: none"> - Медвежонок Мишик получил приглашение от Пчелки Жужа; - Дождь – нужен «зонтик»; - Пчелка Жужа и закрытые бутоны цветов; - Самолет разогнал тучи; - Творческий пластический этюд «Цветок после дождя»; - Жужа собирает в соты нектар (по пространственному расположению); - Рефлексия «Радуга в Фиолетовом лесу» 	Персонажи: Медвежонок Мишик и Пчелка Жужа; игра «Геокопт Малыш» и схема «зонтик»; игра «Чудо-Крестики 2», схема «самолет»; игра «Чудо-Соты 1»; комплект «Разноцветные веревочки»	Беседа, наблюдение
3. «Озеро Айс и таинственный Хранитель»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать и находить сходство и различие, аргументировать свое решение; - развивать умение составлять силуэты по образцу и по собственному замыслу; - организовать совместную творческую деятельность (придумывание окончания сказочного сюжета); - способствовать активному взаимодействию со 	<ul style="list-style-type: none"> - Малыш Гео на берегу озера Айс; - Голос Хранителя озера Айс и летающие льдинки; - «Правила для льдинок»; - Игра «Найди лишнюю льдинку»; - Превращение льдинок в «кораблик»; - «Придумай название для корабля»; - Безветрие и колдовство Хранителя; - Волны на озере; - Творческое задание «Что увидел Малыш Гео на берегу» (по группам); - Рефлексия «Фонарики на кораблике» («Сегодня я узнал...») 	Персонаж Малыш Гео; игра «Прозрачный квадрат»; схема «кораблик»; игра «Шнурзатейник»; дидактический набор «Разноцветные кружки»	Беседа, наблюдение

	сверстниками и взрослыми.			
4. «Кто прав?»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); - развивать умение исправлять специально допущенную ошибку; - создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры, поощрять стремление к самоорганизации в разных видах деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> - Медвежонок Мишик и Китенок Тимошка; - Игра «Раздели фигуры» (зеленые фигуры и четырехугольники) (круги Эйлера); - Друзья чуть не поссорились; - Как разрешить спор?; - Пчелка Жужа решила помирить друзей; - Ошибка Пчелки Жужи; - Игра «На что похожа фигура?»; - Жужа пригласила друзей организовать чаепитие; - Творческое задание (по группам): мебель, посуда, угощение; - Рефлексия «Лесенка успеха» 	Персонажи: Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа; игра «Чудо-Крестики 2»; игра «Геокоонт»; - комплект «Круговерт и стрелочка»; комплект «Разноцветные веревочки»; игра «Чудо-Соты 1»	Беседа, наблюдение
5. «Домашние питомцы»	<ul style="list-style-type: none"> - расширять представления о домашних животных, о способах ухода за ними; - развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры (четырехугольник, пятиугольник); - организовать деятельность, стимулирующую развитие мышления, воображения и 	<ul style="list-style-type: none"> - Медвежонок Мишик и Китенок Тимошка играют с геометрическими фигурами; - «Кошка» и «собака» - «Придумай клички животным»; - Просмотр фильма «Братья наши меньшие» (ИКТ); - Задание «Построим будку для собаки»; - Творческое задание «Домик для кошки»; - Рефлексия «Угощение для домашних питомцев» 	Персонажи: Медвежонок Мишик и Китенок Тимошка; игра «Чудо-Крестики 2»; силуэтные схемы «собака» и «кошка»; фильм «Братья наши меньшие»; игра «Геокоонт Малыш»; конструкторы по выбору детей; комплект «Разноцветные веревочки»; дидактический набор «Разноцветные кружки»	Беседа, наблюдение

	<p>детского творчества;</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать доброе и чуткое отношение к животным 			
6. «Крутик По и тайна новой игры»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умения 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; -развивать внимание, пространственную ориентировку; - развивать монологическую речь 	<ul style="list-style-type: none"> - Знакомство с Крутиком По; - Игра «Муха»; - Крутик По находит на поляне игру «Логоформочки 5»; - Задание «Назови красные фигуры»; - Тайна красных фигур; - Задание «Придумай названия для зеленых фигур»; - Творческая игра «Часть целого» (технология ТРИЗ); - Рефлексия «Мяч по кругу» («Теперь я знаю...») 	<p>Персонаж Крутик По;</p> <p>пособие «Разноцветные квадраты»;</p> <p>кружок из дидактического набора «Разноцветные кружки»;</p> <p>игра «Логоформочки 5»;</p> <p>мяч</p>	Беседа, наблюдение
7. «Подарок от Ворона Метра»	<ul style="list-style-type: none"> - активизировать умственную деятельность, развивать мыслительные и логические способности, умение решать задачи на составление слова из букв; - развивать мелкую моторику руки, точность движений; - создавать условия для становления коммуникативной культуры (умение высказывать свою точку зрения, умение слушать, 	<ul style="list-style-type: none"> - Знакомство с мудрым Вороном Метром; - Ворон отправляет Малышу Гео подарок в конверте; - Пропажа конверта и следы на поляне; - Подсказка – лабиринт из веревочек; - Появление Незримки Всюся; - Всюсь возвращает конверт; - «Игровизор» (знакомство); - Творческое задание «Нарисуем игрушки для Незримки Всюся»; - Рефлексия «Если бы я был сегодня Незримкой Всюсем...» 	<p>Персонажи: Ворон Метр, Малыш Гео, Незримка Всюсь;</p> <p>игра «Квадрат Воскобовича двухцветный»;</p> <p>схема «конверт»;</p> <p>следы;</p> <p>комплект «Разноцветные веревочки»;</p> <p>цифры и буквы из наборов букв и цифр;</p> <p>«Игровизор» и маркеры, салфетки</p>	Беседа, наблюдение

	умение аргументировать и отстаивать свою позицию)			
--	--	--	--	--

8. Итоговое занятие: Развлечение «Путешествие по городу Коврову».

Всего 8 занятий

Ноябрь

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «За грибами в лес»	- развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа; - создать условия для активизации речи детей (предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать окончание сказочного сюжета); - формировать навыки ориентировки в пространстве (умение понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево»)	-Зверята-цифрята собрались в лес за грибами; - Магнолик выбирает пассажиров для поездки; - Артисты садятся в «Счетовозик» (знакомство с игрой); - Путешествие по лесу; - Корзинки для Крокодила и Лисы; - Сбор грибов; - На пути – болото; - Творческое задание «Как выбраться из болота?»; - Рефлексия «Корзинки с трудностями и успехами»	Персонажи «Забавные цифры»; игра «Счетовозик»; пособие «Коврограф «Ларчик»; комплект «Разноцветные веревочки»; игра «Математическ ие корзинки 10»; пособие «Разноцветные квадраты»	Беседа, наблюдение
2. « Лесные ягоды»	- расширять представления детей о лесных ягодах; - развивать умение конструировать контур по точкам координатной сетки, называть геометрическую фигуру,	- Гусеница Фифа и Лопушок отправились в лес за ягодами; - Ягодные полянки (красные, синие и фиолетовые); -Емкость для ягод; - Подвижная игра- эстафета «Собери ягоды»; - Лопушок сушит ягоды	Персонажи: Гусеница Фифа и Лопушок; дидактический набор «Разноцветные кружки»; игра «Геоконт Малыш»; комплект «Разноцветные	Беседа, наблюдение

	<p>достраивать ее до предметного контура;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать у детей интерес к играм-эстафетам; - способствовать развитию познавательного интереса детей; - заинтересовать детей смешиванием красок для получения другого цвета. 	<p>на веревочках;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Творческое задание: рисование-экспериментирование «Варим ягодное варенье»; - Рефлексия «Хлопните! Топните!» 	<p>веревочки»; альбомные листы, краски, кисти.</p>	
3. «Малыш Гео играет и летает»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать пространственные представления, внимание, мелкую моторику; -развивать умение составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам; складывать фигуру путем трансформации, видоизменять одну фигуру в другую; - формировать умение связно и последовательно рассказывать о своих впечатлениях, упражнять в использовании в речи сложных предложений; - создавать условия для проявления детьми творческой активности. 	<ul style="list-style-type: none"> - Малыш Гео на берегу Озера Айс находит летающие льдинки; - игра «Рисуем фигуры» (повторяем, симметрично отображаем); - Палатка на песке; - Чудесные превращения: ежик, башмачок, самолетик; - Творческое рассказывание «Полет над озером»; - Рефлексия «Пилот или пассажир». 	<p>Персонаж Малыш Гео; игра «Прозрачный квадрат»; схема «палатка»; приложение к «Игровизору» «Игровой калейдоскоп 1»; «Игровизор»; маркеры; игра «квадрат Воскобовича двухцветный».</p>	Беседа, наблюдение
4. «Краб Крабыч ждет гостей»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение составлять из палочек предметный силуэт и цифру, понимать алгоритм расположения частей на игровом 	<ul style="list-style-type: none"> - Краб Крабыч пригласил гостей; - Волшебная считалка и «Волшебная восьмерка»; - стол из палочек; - Кохле, Охле, Зеле, Геле, Селе, Фи (что 	<p>Персонаж Краб Крабыч; игра «Волшебная восьмерка»; игра «Шнурзатейник»; игра «Чудо-</p>	Беседа, наблюдение

	поле (цвет и пространственное расположение), определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов, вышивать ее контур, обводить геометрическую фигуру на листе бумаги, придумывать и дорисовывать изображение до предметной картинки, рассказывать о ней.	получится?); - игра «Шнур-затейник» и шестиугольник; - Детали какой игры похожи на шестиугольники?; - Творческое задание: «Превращение шестиугольников» (предметы, необходимые для приема гостей); - Рефлексия «Мне сегодня было интересно (трудно) ...)	Соты 1»; альбомные листы, фломастеры или карандаши.	
5. «Веселое плавание»	- развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; Формировать умение понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); - развивать творческие способности, умение конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; - развивать ловкость, умение действовать в коллективе согласованно, развивать навыки общения.	- Команда Кораблика снова отправляется в плавание; - Две команды (по считалке), задание «Придумай название»; - Игра-соревнование «Кто быстрее оснастит флажками кораблик?» («лесенка»); - Команды отдыхают - подвижная игра «Веселый мяч»; - Кораблик причалил к берегу, но выйти на берег команда не может; - Задание «Придумай приспособление для выхода на берег»; - Творческое задание «Что увидела команда на берегу?»; - Рефлексия «Звездное небо»	Персонажи: Гусь-капитан и матросы; Игра «Кораблик «Брызг-Брызг»; пособие «Чудо-круг»; мяч; комплект «Разноцветные веревочки»; игры по выбору детей; игра «Квадрат Воскобовича двухцветный».	Беседа, наблюдение
6. «День игры на полянке»	- развивать умение складывать фигуру по схеме путем трансформации; - упражнять в счете фигур; - развивать	- Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Крутик По и Пчелка Жужа собралась на полянке поиграть; - Краб Крабыч сложил «конверт» и стал	Персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Крутик По, Пчелка Жужа; игра «Квадрат	Беседа, наблюдение

	<p>логическое мышление, память, мелкую моторику;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать тактильно двигательное восприятие (умение определять геометрическую фигуру на ощупь); - формировать умение контролировать свои движения и управлять ими, быстро ориентироваться в обстановке; - формировать способность выражать свои мысли и впечатления. 	<p>задавать вопросы (Сколько в конверте квадратов красного цвета? Сколько квадратов зеленого цвета? Сколько двухцветных квадратов?);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Крутик По принес «чудесный мешочек» - игра «Определи фигуру на ощупь»; - Пчелка Жужа и подвижная игра «Кто быстрее выложит цветок»; - Творческое задание «Какую игру предложил Китенок Тимошка?»; - Рефлексия «Мне понравилось играть в...» 	<p>Воскобовича двухцветный»; схема «конверт»; «чудесный мешочек»; игра «Логоформочка и 5»; «Разноцветные лепестки. Ларчик (ковролин)); комплект «Разноцветные веревочки»</p>	
<p>7. «Цветик-восьмицветик и волшебная шкатулка»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умения определять и называть порядковый номер; ориентироваться на плоскости; понимать и использовать предлоги, которые отражают в речи пространственное положение предметов; составлять по схеме силуэт путем наложения пластинок друг на друга; - развивать творческие способности, воображение, фантазию. 	<ul style="list-style-type: none"> - Гусеница Фифа и Галчонок Каррчик на полянке; - Вырос цветик-восьмицветик; - Может ли цветик исполнять желания?; - Подул сильный ветер и лепестки стали отрываться и ложиться на землю; - На что похож силуэт из лепестков?; - Новая игра «Прозрачная цифра»; - Волшебная шкатулка из пластинок с палочками; - Творческое задание: украшения для Гусеницы Фифы или инструменты для Галчонка Каррчика; - Рефлексия «Цветик-восьмицветик» (мне сегодня удалось...) 	<p>Персонажи: Гусеница Фифа и Галчонок Каррчик; пособие «Лепестки»; игра «Прозрачная цифра»; схема силуэта «шкатулка»; комплект «Разноцветные веревочки»; дидактический набор «Разноцветные кружки»</p>	<p>Беседа, наблюдение</p>

8. Итоговое мероприятие: Интеллектуальная зарядка «Путешествие на Озеро Айс».
Всего 8 занятий

Декабрь

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Медвежонок Мишик - строитель»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломки; - конструировать по словесной инструкции, определяя пространственное расположение частей; - развивать сенсорную и пространственную базу для конструирования; - развивать навыки рисования с помощью геометрических фигур, формировать умение строить поэтапно процесс выполнения работы; - развивать образное мышление, восприятие и внимание. 	<ul style="list-style-type: none"> - Медвежонок Мишик строит двухэтажный домик из деталей игры «Чудо-Крестики 2»; - игра «Номера на двери квартир»; - Домик увидел Лопушок и предложил построить игровую площадку; - Творческое задание «Игровая площадка для жителей Фиолетового леса»; - Рефлексия «Я в Фиолетовом лесу» 	Персонажи: Медвежонок Мишик и Лопушок; игра «Чудо-Крестики 2»; игра «Прозрачная цифра»; схемы цифр; альбомные листы, простые и цветные карандаши, трафареты «Чудо-Крестики 2» и «Чудо-Соты 1»	Беседа, наблюдение
2. «Зима в Фиолетовом лесу»	<ul style="list-style-type: none"> - обобщить представления о зиме как времени года; - развивать речевое творчество (умение придумывать и рассказывать о сказочной зиме); - развивать умение находить геометрические фигуры по форме, сравнивать их между собой и подбирать 	<ul style="list-style-type: none"> - В Фиолетовый лес пришла зима; - Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка и Краб Крабыч решили покататься с горки; - Друзья выбирают «ватрушку» (выбор по форме, сходство и различие фигур); - Творческое задание: «Одежда, головные уборы и обувь для зимней прогулки» (по 	Персонажи: Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч; игра «Чудо-Крестики 2»; игра «Геоконт Малыш»; «Игровизор» и маркеры; комплект	Беседа, наблюдение

	<p>обобщающее слово;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать творческие способности при конструировании по замыслу; - формировать умение ориентироваться на плоскости листа, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти. 	<p>группам);</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Построим горку для друзей» (графический диктант); - Рефлексия «Снежинки» («Сегодня я узнал...») 	<p>«Разноцветные веревочки»; дидактический набор «Разноцветные кружки».</p>	
3. «Цифрята на лесных тропинках»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение составлять цифру из частей путем накладывания пластинок друг на друга и на образец; - развивать зрительную память, объем кратковременной слуховой памяти; - закреплять навыки счета, формировать представления о составе числа; - формировать умение ориентироваться на плоскости и называть пространственные характеристики; - развивать образное мышление и связную речь. 	<ul style="list-style-type: none"> - Магнолик решил отправить в лес за грибами двух артистов; - Трафарет и игра «Прозрачная цифра» (Обезьяна-заклинательница змей); - Вторая цифра зашифрована; - Зайка и Обезьяна взяли свои корзинки и отправились в лес; - Артисты двигаются по запутанным дорожкам и находят геометрические фигуры; - Творческое задание: «Что на что похоже?»; - Цифрята наполнили корзинки и пошли домой; - Корзинка «10» (состав числа); - Рефлексия «Корзинка успеха» 	<p>Персонажи: Магнолик, Обезьяна-заклинательница змей, Зайка-укротитель; игры «Прозрачная цифры», «Волшебная восьмерка 1», «Математическое корзинки 10»; пособия «Цветные квадраты», «Кармашки», «Разноцветные веревочки», «Коврограф «Ларчик».</p>	Беседа, наблюдение
4. «Сказочный герой в гостях у Паучка»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; составлять силуэт по схеме; - формировать умение передавать 	<ul style="list-style-type: none"> - Паучок играет с паутинками; - Появление сказочного героя; - «Сказочный» чайник и чаепитие; - Творческое задание: «Рассказ о 	<p>Персонаж Паучок; игра «Геоконт Малыш»; игра «Чудо-Крестики 2»; схема «чайник»;</p>	Беседа, наблюдение

	<p>события во временной последовательности, способствовать развитию детского речевого творчества;</p> <p>- формировать умение анализировать ряд геометрических фигур;</p> <p>- развивать внимание, наблюдательность;</p> <p>- развивать мелкую моторику рук, совершенствовать ловкость, координацию и быстроту движений.</p>	<p>приключения сказочного героя»;</p> <p>- Игра-моталочка «В гости к Паучку»;</p> <p>- Игра с льдинками «Что изменилось?»</p> <p>- Рефлексия «Топните! Хлопните!»</p>	<p>игра-моталочка «В гости к Паучку»;</p> <p>игра «Прозрачный квадрат»;</p> <p>пособие «Кармашки»</p>	
5. «Девочка Долька наряжает елку»	<p>- развивать умение определять количество частей в целом и составлять силуэт по словесной инструкции;</p> <p>- развивать у детей гибкость мышления, способность решать проблемные ситуации;</p> <p>- закреплять навыки и умения по конструированию и аппликации из геометрических фигур;</p> <p>- развивать у детей творческие способности, воображение и индивидуальное самовыражение при выполнении творческих работ.</p>	<p>- Малыш Гео пришел в гости к Девочке Дольке;</p> <p>- Новогоднее дерево;</p> <p>- Пропажа коробки с елочными украшениями (следы Незримки Всюся);</p> <p>- Незримка придумывает гирлянду из пластинок;</p> <p>- Творческое задание: аппликация «Игрушки для елки»;</p> <p>- Рефлексия «Бусы для елки»</p>	<p>Персонажи: Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь;</p> <p>игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра»;</p> <p>заготовки из цветной бумаги (детали игры «Чудо-Крестики 2»), клей-карандаш, картон, ножницы;</p> <p>комплект «Разноцветные веревочки»;</p> <p>пособие «Разноцветные кружки».</p>	Беседа, наблюдение
6.	- продолжать	- Паучок решил сделать	Персонажи:	Беседа,

«Новогодняя елка Паучка»	<p>знакомить детей с изображением симметричных предметов;</p> <p>- знакомить детей с различными приемами работы с бумагой;</p> <p>- развивать внимание, память, логическое и пространственное воображение;</p> <p>- развивать мелкую моторику рук и глазомер;</p> <p>- развивать художественный вкус, творческие способности и фантазию детей.</p>	<p>елку из паутинок («дорисуй половинку»);</p> <p>- Ворон Метр предложил смастерить звезду из нетающих льдинок;</p> <p>- Творческое задание: «Игрушки из квадрата» (оригами, по желанию раскрасить игрушку);</p> <p>- Украшаем елку;</p> <p>- Рефлексия «Красные и синие шары»</p>	<p>Паучок и Ворон Метр; игры «Геоконт Малыш» и «Прозрачный квадрат»; заготовки бумаги – квадраты; цветные фломастеры.</p>	наблюдение
7. «Волшебный кувшин и новогодние желания»	<p>- развивать познавательный интерес, воображение, креативность мышления, сенсорные способности;</p> <p>- способствовать активному взаимодействию со сверстниками, формировать способность договариваться, учитывать мнение других;</p> <p>- развивать связную речь;</p> <p>- совершенствовать интеллект (внимание, память).</p>	<p>- На праздник на Чудесную Поляну приходят гости;</p> <p>- Игра «Угадай гостя по его тени»;</p> <p>- Под елкой гости находят предмет (силуэтная схема);</p> <p>- «Волшебный кувшин», исполняющий желания;</p> <p>- Творческое задание (групповое) «Я хочу, чтобы...»</p> <p>- Рефлексия «Хоровод вокруг елки».</p>	<p>Персонажи: Ворон Метр, Незримка Всюсь, Девочка Долька, Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Малыш Гео, Крутик По, Гусеница Фифа, Лопушок, Паучок, Галчонок Каррчик; игры по выбору детей.</p>	Беседа, наблюдение

8. Итоговое мероприятие: Праздник «Новый год в Фиолетовом лесу».

Всего 8 занятий

Январь

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Трудный путь в Замок Превращений»	<p>- развивать внимание, память, мышление и воображение;</p>	<p>- Малыш Гео отправился в Замок Превращений;</p> <p>- Гео взял с собой</p>	<p>Персонаж Малыш Гео; игры «Прозрачный</p>	Беседа, наблюдение

	<ul style="list-style-type: none"> - развивать мелкую моторику руки, точность движений; - поощрять проявление самостоятельности и инициативности в разных видах деятельности; - расширять двигательный опыт детей, совершенствовать двигательные навыки; - приобщать к элементарным нормам и правилам взаимоотношений с взрослыми и сверстниками. 	<ul style="list-style-type: none"> собаку («Придумай кличку собаке»); - Глубокий обрыв на пути; -«Придумай приспособление для перехода через ров»; -Перед путешественниками – горы; - Волшебная считалка и ковер-самолет; - Полет; - Творческое задание «Фантастические облака»; - Рефлексия «Меня сегодня удивило...» 	<ul style="list-style-type: none"> квадрат» и «Шнур-Затейник»; «Игровизор» и маркеры; комплект «Разноцветные веревочки»; пособие «Чудо-круг». 	
2. « Малыш Гео в Замке Превращений»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение придумывать и конструировать силуэт замка; - способствовать освоению геометрических представлений и пространственных отношений; - способствовать развитию логического мышления, освоению приемов сложения предметных форм; - развивать связную речь. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ковер-самолет опустился перед Замком Превращений; - Творческое задание «Замок Превращений»; - Гостей встретил расстроенный Король (пропала корона); - Задание «Корона из паутинок»; - Шуты и новая игра; - Превращения квадрата; - Рефлексия «Флаги на башнях Замка» 	<ul style="list-style-type: none"> Пособие «Чудо-круг»; игры «Чудо-Крестики 2», «Геокопт Малыш», «Квадрат Воскобовича четырехцветный»; флажки из игры «Кораблик «Брызг-Брызг» 	Беседа, наблюдение
3. «Представление в Цифроцирке»	<ul style="list-style-type: none"> - закреплять умение ориентироваться в числовом ряду (обратный счет); - развивать внимание, наблюдательность; формировать навыки ориентировки в 	<ul style="list-style-type: none"> - Афиша в Фиолетовом лесу; - Магнолик на арене; - Выход артистов (в обратном порядке); - Лиса-фокусница – «Превращения квадрата» (квадрат-прямоугольник-треугольник, прямоугольник); 	<ul style="list-style-type: none"> Персонажи: Магнолик, Лиса-фокусница, Обезьяна-заклинательница змей, Крокодил-канатоходец; игры «Геокопт Малыш», 	Беседа, наблюдение

	<p>пространстве;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать творческое воображение; - совершенствовать физические качества, упражнять в ходьбе по ограниченной поверхности, развивать чувство равновесия. 	<ul style="list-style-type: none"> - Обезьяна-заклинательница змей – «Узор из змеек»; - Номер Крокодила-канатоходца (подвижная игра «По канату с кружкой воды»); - Творческое задание (по группам) «Цирковое представление» (сюжетная картинка); - Рефлексия «Аплодисменты!!!» 	<p>«Шнур-затейник», «Чудо-Крестики 2»; канат и кружка; пособие «Чудо-круг»</p>	
4. «Рыбалка на Озере Айс»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение конструировать контур по координатным точкам, делить его на одинаковые части, составлять предметное изображение путем наложения пластинок друг на друга; - развивать связную выразительную речь детей, их творческую активность и самостоятельность; - формировать навыки доброжелательного общения и взаимодействия со сверстниками; - способствовать становлению самостоятельности и саморегуляции собственных действий. 	<ul style="list-style-type: none"> - Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик собрались на рыбалку; - «Что необходимо для рыбалки?»; - «Сеть» (игра «Хорошо - плохо»); - «Разноцветные удочки»; - Друзья взяли все необходимое и сели в лодку; - Вдруг послышался стук о борт лодки; - Бутылка с письмом; - Творческое задание: составление рассказа «Письмо из бутылки» (по группам); - Рефлексия «Красные и зеленые лодки» 	<p>Персонажи: Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик; Игры «Геокопт Малыш», «Прозрачная цифра», «Квадрат Воскобовича двухцветный».</p>	Беседа, наблюдение
5. «Пчелка Жужа – художница»	<ul style="list-style-type: none"> - расширять представления детей о жанрах живописи, о профессии художника; - развивать 	<ul style="list-style-type: none"> - Пчелка Жужа хочет нарисовать картину; - Дидактическая игра «Портрет, пейзаж, натюрморт»; - «Что нужно художнику?»; 	<p>Персонаж Пчелка Жужа; «Игровизор» и маркеры; игра «Чудо-Соты 1»; игры по</p>	Беседа, наблюдение

	зрительные анализаторы, воображение, внимание, мышление, речь; - формировать основы коммуникативной культуры (умение слышать друг друга, договариваться о совместных действиях).	- Графический диктант «Холсты на полках»; - Задание «Баночка с водой»; - Творческое задание (работа в парах): «Зимний пейзаж»; - Рефлексия «Я – художник»	выбору детей.	
6. «Завтрак на борту Кораблика»	- развивать умение решать логико-математические задачи, развивать математические представления о цвете, пространственные представления; - развивать детское двигательное творчество; - развивать воображение и творческие способности.	- Команда и Гусь-капитан отправляются в плавание; - Задание «Придумай гимнастику для лягушат»; - Команда «Надеть флажки на мачты» («пестрое одеяло»); - Игра «Ветер срывает флажки»; - Задание «Чайник»; - Творческое задание «Посуда для завтрака»; - Рефлексия «Штурвал» (по кругу)	Персонажи: Гусь-капитан и Лягушата; «Кораблик «Брызг-Брызг»; игры «Геокопт Малыш», «Чудо-Крестики 2»; штурвал.	Беседа, наблюдение
7. «Солнышко и цветок»	- развивать умение измерять длину с помощью условной мерки; - расширять представления об условиях, необходимых для роста растений и местах обитания цветов; - развивать творческие способности; - формировать коммуникативные умения (умение слушать другого, формулировать и объяснять свою позицию, договариваться и	- Солнечный день на полянке; - Гусеница Фифа выращивает цветок; - «Что нужно цветку для роста?»; - Лопушок обратил внимание на солнышко (лучики – разной длины); - «Как измерить лучи?»; - Самый длинный лучик коснулся цветка и он зацвел; - Спор Лопушка и Гусеницы Фифы о том, где растут цветы; - Творческое задание (в парах): «Цветок на реке, на лугу, в лесу и т.д.»;	Персонажи: Гусеница Фифа и Лопушок; пособия: «Лепестки», «Разноцветные веревочки», «Кармашки», «Прозрачные цифры», «Цветные квадраты»; игра «Прозрачный квадрат»	Беседа, наблюдение

	т.д.); - способствовать совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, речи).	- Рефлексия «Солнышко или туча»		
--	---	------------------------------------	--	--

8. Итоговое мероприятие: КВН «Школа Волшебства».

Всего 8 занятий

Февраль

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Школа Волшебства Ворона Метра»	- продолжать знакомить с симметричными изображениями; - развивать умение рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; - поощрять проявление самостоятельности, инициативности в двигательной деятельности; - развивать творческие способности (умение придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного изображения); - развивать связную речь; - развивать познавательную мотивацию к школьному обучению	- Школа Волшебства в Фиолетовом лесу; - Ученик Околесик и тайна его имени; - Игра «Находим отражение в зеркале»; - Перемена: подвижная игра «Смешные вращения» (глаза, колени, пальцы и т.д.); - Ворон Метр приготовил новую игру «Геовизор»; - Околесик знакомится с игрой, сравнивает ее с игрой «Геоконт»; - Задание «Рисуем под диктовку отрезками»; - Творческое задание «Превращаем шестиугольники в предметы»; - Рефлексия «Хотел бы я учиться в Школе Волшебства или нет».	Персонажи: Ворон Метр, Околесик; игры: «Чудо-Соты 1», «Геоконт Малыш», «Геовизор»; листы бумаги, простые карандаши.	Беседа, наблюдение
2. «Новый урок в Школе Волшебства»	- способствовать освоению математического содержания (соотнесение цифры и количества);	- Околесик приехал на занятия; - Задание от Ворона Метра «Правильные и неправильные цифры»; - Задание «Машина» («Отгадай, из каких	Персонажи: Околесик и Ворон Метр; пособие «Лабиринты цифр (лист 6)»,	Беседа, наблюдение

	<ul style="list-style-type: none"> - развивать познавательные способности; - развивать пространственное мышление, внимание, память; - формировать пространственные представления; - способствовать освоению приемов конструирования из геометрических фигур. 	деталей?»); - Творческое задание «Придумай узор»; - Рефлексия «Оценка за занятие».	«Игровизор», маркеры; игры «Чудо-Соты 1», «Треузорчик Ларчик», «Волшебная восьмерка».	
3. «Встреча Околесика и Крутика По»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать координацию «глаз-рука», умение сравнивать, анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи и зависимости, сообразительность; - развивать представления о пространственных отношениях; - развивать творческие способности в конструировании на плоскости; - развивать способность предлагать способы решения проблемной ситуации. 	<ul style="list-style-type: none"> - Околесик катается на роликах по Фиолетовому лесу; - Околесик столкнулся с Крутиком По и рассыпал игру «Логоформочки 5»; - Игра «Перекрестки»; - Туча, сверкнула молния, полил дождь; - Игра «Рисуем по образцу» - «Зонтик»; - Дождик закончился, но вся поляна оказалась затоплена водой; - Творческое задание «Помоги друзьям добраться домой»; - Рефлексия «Улыбка» 	Персонажи: Околесик и Крутик По; игры «Логоформочка и 5», «Геоконт Малыш», «Чудо-Крестики 2»; комплект «Разноцветные веревочки».	Беседа, наблюдение
4. «Кораблик в плену у летающих льдинок»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение решать логико-математические задачи; - развивать математические представления о цвете, высоте предметов, количественном счете, составе числа; 	<ul style="list-style-type: none"> - Команда «Кораблика «Брызг-Брызг» отправилась в плавание; - Игра «Надеваем флажки на мачты» (по словесной инструкции); - Вдруг Кораблик остановился, вокруг – летающие льдинки; - Задание «Собери льдинки в 9 квадратов»; 	Персонажи: Гусь-капитан, лягушки-матросы; «Кораблик «Брызг-Брызг»; игра «Прозрачный квадрат»; пособие «Разноцветные кружки».	Беседа, наблюдение

	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать знакомить с геометрическими фигурами (формой, величиной, соотношением целого и части); - расширять представления детей о звездах и созвездиях; - совершенствовать интеллект: внимание, память, мышление, речь; - развивать творческие способности. 	<ul style="list-style-type: none"> - Лягушата оттолкнули квадраты от Кораблика и поплыли дальше; - Ночь – звездное небо; - Творческое задание «Созвездия»; - Рефлексия «Остров Радости или Остров Грусти». 		
5. «Поездка Магнолика в Замок Превращений»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение действовать с числами (прибавлять по два); - совершенствовать интеллект (внимание, память, мышление, воображение); - развивать творческие способности и гибкость ума, развивать самостоятельность мышления, способность найти решение, иногда нестандартное и фантастическое, аргументировать выбор. 	<ul style="list-style-type: none"> - Магнолик решил съездить в Замок Превращений; - Задание «Украсим «Счетовозик» фонариками»; - Может ли Счетовозик ехать по Фиолетовому лесу; - Задание «Железная дорога для Счетовозика»; - Физкультминутка «Мы в вагончиках сидим...»; - На дороге – снежный завал; - Творческое задание: «Приспособление для очистки путей от снега»; - Рефлексия «Дерево успеха». 	Персонаж Магнолик; игра «Счетовозик»; комплект «Разноцветные веревочки»; игры по выбору детей; модульные элементы – листочки.	Беседа, наблюдение
6. «Репетиция в Замке Превращений»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; - развивать сенсорные способности (восприятие формы, величины); 	<ul style="list-style-type: none"> - Магнолик прибыл в Замок Превращений; - Король пригласил Магнолика на репетицию; - Шуты показывают «квадратные забавы» (одноцветный и двухцветный квадраты); - Задание «Шляпа 	Персонаж Магнолик; игры «Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геокопт Малыш», «Волшебная восьмерка»; игры по выбору детей.	Беседа, наблюдение

	<ul style="list-style-type: none"> - развивать творческие способности, тренировать мелкую моторику кисти и пальцев; - закреплять умение составлять цифры. 	фокусника»; - Творческое задание «Что может появиться из шляпы фокусника?»; - Магнолик играет с шутами – игра «Сколько предметов?»; - Рефлексия «Хлопните! Топните!»		
7. «Цифрята и Крутик По в лесу»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение образовывать числа путем присчитывания по одному; - развивать слуховое внимание; - формировать умение заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; - развивать связную речь. 	- Магнолик отправил цифрят в лес за грибами; - Игра «Угадай, кто» (по хлопкам)); - Цифрята наполняют свои корзинки; - Следы Незримки Всяся; - Встреча с Крутиком По, Незримка рассыпал «Логоформочки» по лесу; - Поиск фигур; - Творческая рефлексия «Я в Фиолетовом лесу».	Персонажи: Магнолик, Ежик-наездник, Мышка-воздушная гимнастка, Кот-акробат, Зайка-укротитель, Крутик По; игры «Математическое корзинки 10», «Логоформочки и 5»; комплект «Разноцветные веревочки»; пособие «Разноцветные кружки», «Эталонные фигуры»	Беседа, наблюдение

8. Итоговое мероприятие: Развлечение «Богатыри земли русской».

Всего 8 занятий

Март

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Праздник Девочки Дольки»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; - развивать умение достраивать симметричный узор и придумывать, на что он похож; - развивать творческие 	- Девочка Долька пригласила Малыша Гео на свой праздник; - Долька украшает Поляну к празднику; - Задание «Вышиваем новый ковер»; - Творческое задание «Подарок от Малыша Гео»; - Подвижная игра «Собери бусинки, разбросанные в	Персонажи: Девочка Долька, Малыш Гео; Игры «Чудо-цветик», схема «семидолька», «Шнур-Затейник»; игры по выбору детей;	Беседа, наблюдение

	<p>способности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве; - развивать умение пользоваться выразительными средствами для передачи образа; развивать творчество и воображение. 	<p>Фиолетовом лесу (по группам);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Игра «Изображалки» (карточки с изображением персонажей Фиолетового леса); - Рефлексия «Я желаю тебе...» 	<p>пособие «Разноцветные кружки»; карточки с изображением персонажей.</p>	
<p>2. «Подарок для Гусеницы Фифы»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение ориентироваться на плоскости; - формировать умение придумывать и составлять предметный силуэт на предложенную тему; - формировать представления о прозрачности-непрозрачности; - способствовать освоению геометрических представлений; - развивать творческие способности. 	<ul style="list-style-type: none"> - Лопушок пришел на поляну поздравить Гусеницу Фифу с праздником, но ее на полянке нет; - Гусеница Фифа ползет по дорожке; - Находка – прозрачные пластинки; - Задание «Бабочка»; - Новые повороты и новая находка – детали игры; - Творческое задание «Транспорт для Фифы»; - Фифа встретила Лопушка и он подарил ей тюльпан; - Рефлексия «На что похожа радость» 	<p>Персонажи: Лопушок, Гусеница Фифа; «Коврограф МиниЛарчик»; комплект «Разноцветные веревочки»; игра «Прозрачная цифра», схема «бабочка»; игра «Чудо-Крестики 2»; игра «Геокоонт Малыш», схема «тюльпан»</p>	<p>Беседа, наблюдение</p>
<p>3. «Кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение решать логическую задачу на поиск по признакам; - развивать мелкую моторику, точность движений, способствовать подготовке руки к письму; - развивать интеллектуальную культуру, умение принимать задачу, находить пути ее решения, контролировать себя в процессе 	<ul style="list-style-type: none"> - Кораблик отправляется в новое плавание; - Гусь-Капитан приказал оснастить флажками только одну мачту; - Творческое задание «Завтрак для команды» (сервируем стол); - Подвижная игра «Прятки»; - Начался шторм; - Команда «бросить якорь»; - Рефлексия «Флажки на мачтах» («Сегодня я узнал...») 	<p>Персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы; игры «Кораблик «Брызг-Брызг», «Прозрачная цифра», схема «якорь»; пособие «Чудо-круг»; «Игровизор», маркеры, салфетки.</p>	<p>Беседа, наблюдение</p>

	<p>работы, достигать результата;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать скоростные способности и реакцию на сигнал, развивать координационные способности, приобщать к соблюдению техники безопасности при выполнении коллективных действий. 			
4. «Команда Кораблика на острове»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение вышивать с помощью графического диктанта; - развивать воображение творческие способности; - способствовать математическому развитию, развивать умение учитывать количество элементов, их взаимное расположение и соединение; - развивать мелкую моторику, координацию «глаз-рука»; - совершенствовать интеллект (внимание, память, логическое мышление, воображение, речь) 	<ul style="list-style-type: none"> - Кораблик подплыл к острову; - Задание «Лестница-трап»; - Путешествие по острову; - Творческое задание «Что увидели путешественники на острове»; - Команда проголодалась, Гусь произнес волшебную считалку; - Пчелка Жужа раздает соты с медом; - Лягушата подарили Жуже новые башмачки; - Рефлексия «Ваза настроения» 	<p>Персонажи: Гусь-капитан, Лягушата-матросы, Пчелка Жужа; игры «Шнур-Затейник», «Чудо-Крестики 2», «Чудо-Соты 1», «Прозрачный квадрат», схема «башмачок»</p>	Беседа, наблюдение
5. «Турнир в Замке Превращений»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение решать задачи на складывание геометрических фигур путем трансформации; - формировать 	<ul style="list-style-type: none"> - В Замке Превращений проходит турнир; - Шуты показывают номера Королю; - Номер первого шута «Превращение в одноцветный 	<p>Игры «Квадрат Воскобовича четырехцветный», «Геовизор», листы бумаги, карандаши,</p>	Беседа, наблюдение

	<p>умение рисовать изображение по координатным точкам;</p> <ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать интеллект (внимание, воображение, память, мышление); - развивать изобразительные способности; - развивать связную речь, формировать умение строить свое развернутое высказывание. 	<p>треугольник»;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Номер второго шута «Превращение в двухцветный четырехугольник»; - Номер третьего шута «Превращение в трехцветный пятиугольник»; - Номер четвертого шута – задание «Домик» («Рисуем под диктовку отрезками»); - Творческое задание «Мой домик»; - Король выбрал победителя, награда – телефон; - Рефлексия «Если бы я был участником турнира, я показал бы номер...» 	<p>цветные фломастеры; игра «Чудо-Крестики 2», силуэтная схема «мобильный телефон»</p>	
6. «Паучок делит квадрат пополам»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение выкладывать контур по координатным точкам, переносить изображение на бумагу; - формировать умение решать задачу на определение размера частей фигуры; - совершенствовать процессы анализа, сравнения, воображения и памяти; - развивать творческие способности. 	<ul style="list-style-type: none"> - Паучок играет с паутинками; - Паучок делит квадрат на две части; - Одинаковые ли части получились?; - За советом Паучок решил обратиться к Ворону Метру; - На полянке Ворон Метр и Малыш Гео делают кормушки и развешивают их; - Ворон Метр посоветовал перенести изображение на бумагу и разрезать квадрат; - Задание «Сравни части квадрата»; - Творческая рефлексия «Птички у кормушки» 	<p>Персонажи: Паучок, Ворон Метр, Малыш Гео;</p> <p>игры «Геокопт Малыш», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Геоизор», листы бумаги, карандаши, ножницы; «Эталонные фигуры»</p>	Беседа, наблюдение
7. «Грибные полянки»	<ul style="list-style-type: none"> - формировать умение отсчитывать нужное количество, понимать отношения чисел (больше, меньше); - развивать мышление, 	<ul style="list-style-type: none"> - Пес-жонглер и Обезьяна-заклинательница змей отправились в лес со своими корзинами; - Цифрята заполнили корзинки грибами; - Задание «Кто набрал грибов больше? На 	<p>Персонажи: Пес-жонглер, Обезьяна-заклинательница змей; игра «Математическое корзинки 10»;</p> <p>игры по</p>	Беседа, наблюдение

	пространственные представления, закреплять понятия «вправо», «влево», «вверх», «вниз»; - тренировать зрительную память, логическое мышление, концентрацию внимания; - тренировать умение сравнивать длины с помощью мерки.	сколько?; - Новая грибная поляна; - Творческое задание «Куда собрать грибы?»; - Зверята заблудились; - На пути – болото; - Задание «Найди самый короткий путь домой и выведи героев»; - Цифрята вернулись в Цифроцирк; -Рефлексия «Корзинка радости и корзинка огорчения»	выбору детей; «Коврограф Ларчик», пособие «Разноцветные веревочки»	
--	--	--	---	--

8. Итоговое мероприятие: Развлечение по ПДД «Автосказки».

Всего 8 занятий

Апрель

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Гусеница Фифа и прозрачные пластинки»	- способствовать освоению пространственного расположения предметов и его смыслового отражения в речи (использование предлогов «над, под, за, между, рядом, слева, справа»); - способствовать развитию процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления; - способствовать закреплению представлений о свойствах прозрачности-непрозрачности; - развивать умение составлять из элементов буквы; - закреплять представления о букве и звуке, развивать слуховое внимание; - развивать умение сотрудничать друг с другом;	-На Полянке у Гусеницы Фифы вырос красивый цветок; - Игра «Шаловливый ветерок» (срывает лепестки); - Стрелочка-указатель и прозрачные пластинки; - Задание «Сложи букву» (по подгруппам); - Игра «Назови слово на букву...»; - Творческое задание «Вещи для Фифы»; - Рефлексия «Цветок» («Теперь я знаю...»)	Персонаж Гусеница Фифа; пособие «Лепестки»; игра «Прозрачная цифра», схемы букв; игра «Чудо-Крестики 2»	Беседа, наблюдение

	- развивать творческие способности детей.			
2. «Цифрята собирают плоды»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение конструировать цифру по модели; - развивать интеллект: процессы внимания, словесно-логической памяти, операции пространственного и логического мышления; - способствовать формированию умения решать логические задачи на поиск предмета по признакам; - развивать творческие способности и связную речь. 	<ul style="list-style-type: none"> - Магнолик решил отправиться в лес за плодами; - Выбор помощников- цифрят; - Цифрята занимают места в «Счетовозике»; - Извилистая дорога; - Дерево с волшебными плодами; - Цифрята собирают плоды; - Творческое задание «Предмет для переноски плодов»; - Рефлексия «Дерево успеха» 	Персонажи: Магнолик, Мышка-воздушная гимнастка, Крыска-силачка; пособие «Цветные квадраты»; игры «Волшебная восьмерка 1», «Счетовозик»; пособие «Эталонные фигуры»; игры «Шнур-Затейник», «Геокопт Малыш»; модульные элементы «листочки»	Беседа, наблюдение
3. «Обида Незримки Всяся»	<ul style="list-style-type: none"> - расширять представления об эмоциях, познакомить со способами поведения в ситуациях, связанных с появлением обиды, формировать умение понимать чувства свои и других людей, знакомить детей со способами выхода из ситуации обиды; - развивать умение анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нем; - закреплять представления о геометрических фигурах; - упражнять детей в равновесии; - развивать творческие способности. 	<ul style="list-style-type: none"> - Крутик По пришел в гости к Малышу Гео; - Друзья играют в игру «Перекрестки»; - Загадочное исчезновение фигур; - Обида Незримки Всяся; - Общение «Как быть, когда друг обижен?»; - Подвижная игра с Незримкой Всюсем «Геометрические фигуры»; - Творческое задание «Подарок от Незримки»; - Рефлексия «Я улыбаюсь/грущу» 	Персонажи: Крутик По, Малыш Гео, Незримка Всясь; игра «Логоформочк и 5»; картонные геометрические фигуры; игры по выбору детей; пособие «Разноцветные веревочки»	Беседа, наблюдение

4. «Подготовка к представлению в Замке Превращений»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение складывать фигуры путем трансформации, умение решать задачи на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету; - способствовать пониманию понятия «линия симметрии» и формировать умение достраивать симметричную фигуру; - совершенствовать интеллект (внимание, память, мышление, воображение); - развивать у детей творческие способности, ритмичность, двигательную память. 	<ul style="list-style-type: none"> - В Замке Превращений шуты готовятся к представлению для Короля; - Игра «Сколько квадратов?»; - Превращения квадрата (конфеты в трехцветном, двухцветном и одноцветном фантиках); - Задание «Найди отражение в зеркале»; - Творческое задание – музыкально-танцевальный номер «Делай как я»; - Рефлексия «Хлопните! Топните!» 	Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геокопт Малыш»; аудиозаписи с мелодиями детских песен	Беседа, наблюдение
5. «Филимон Коттерфильд в Замке Превращений»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать логическое мышление, пространственное воображение, конструктивные умения и мелкую моторику рук; - организовать условия для измерительной деятельности (формировать умение пользоваться условной меркой, сравнивать дорожки по длине); - развивать умение составлять силуэт путем наложения частей на силуэтную схему; - организовать творческую речевую деятельность; - способствовать становлению элементов коммуникативной культуры (умение слушать друг друга, 	<ul style="list-style-type: none"> - Филимон Коттерфильд – знаменитый фокусник решил посетить Короля; - Поездка фокусника в Замок Превращений; - Задание «Найди самую короткую дорогу к Замку»; - Представление в Замке началось; - Фокус 1: превращение квадрата в мышь; - Король испугался мыши; - Фокус 2: превращение квадрата в котенка; - Просьба Короля; - Задание «Машина для поездок по саду»; - Машина не едет; - Творческое 	Персонаж Филимон Коттерфильд; «МиниЛарчик»; пособие «Разноцветные веревочки»; игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), схемы сложения «Чудо-Соты 1»; силуэтная схема «машина»	Беседа, наблюдение

	договариваться между собой в процессе выполнения задания)	задание «Рецепт сказочного топлива» (по группам); - Рефлексия «Лесенка успеха»		
6. «Новый день в Школе Волшебства»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение конструировать контуры и предметы по схеме и по замыслу; - формировать умение придумывать, на что похожа фигура при изменении ее пространственного положения; - совершенствовать умение быстро реагировать на сигнал, ловкость, быстроту; - совершенствовать процессы анализа, сравнения, воображения и памяти 	<ul style="list-style-type: none"> - Околесик пришел в Школу Волшебства; - Урок от Медвежонка Мишика – творческое задание «Собери предмет»; - Урок Краб Крабыча – задание «Вторая половинка»; - Перемена – подвижная игра «Перебежки»; - Урок от Малыша Гео – задание «Фигура» и игра «На что похоже?» (поворачиваем «Геокоонт»); - Рефлексия «Оценки в дневнике». 	Персонажи: Околесик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Малыш Гео; игры «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Геокоонт Малыш»; схема половинки силуэта «лодочка», схема контура для «Геокоонта»; пособие «Чудо-круг»; набор цифр и знаков	Беседа, наблюдение
7. «Пропавший голос Гусь-капитана»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет, пространственное положение); - развивать умение разгадывать головоломки и составлять слово из букв; - познакомить детей с невербальными способами общения; - развивать умение общаться в условиях совместной деятельности; - развивать умение быстро ориентироваться в пространстве, 	<ul style="list-style-type: none"> - Лягушки-матросы готовят Кораблик к плаванию; - Задание «Надеть флажки на мачты» («матросская тельняшка») и «Разверни флажок»; - Гусь-капитан потерял голос; - Общение «Как без слов передать информацию?»; - Головоломка «Отгадай слово»; - Подвижная игра-эстафета «Собери мусор» (командная); - Творческое задание «Лечебный 	Персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-Матросы; «Кораблик «Брызг-Брызг»; наборы цифр и букв; пособие «Разноцветные веревочки»; обручи и бумажные комки» пособие «Эталонные фигуры»	Беседа, наблюдение

	развивать ловкость рук, внимание.	компот для Гуся-капитана»; - Рефлексия «Письмо другу...»(Я хочу рассказать тебе...»		
--	-----------------------------------	---	--	--

8. Итоговое мероприятие: Игрофестиваль «Космические приключения».

Всего 8 занятий

Май

Название од	Задачи	План деятельности	Материал и оборудование	Формы контроля
1. «Цифрята отдыхают на берегу Озера Айс»	- закреплять умение определять место цифры в числовом ряду, исправлять специально допущенные ошибки; - развивать умение придумывать и составлять силуэты по заданной функции; - совершенствовать интеллект (внимание, память, мышление); - способствовать освоению геометрических представлений и пространственных отношений; - развивать ловкость, воспитывать эмоциональную отзывчивость	- Магнолик решил вывезти артистов отдохнуть на берег Озера Айс; - Артисты выстроились в ряд – «Кто стоит не на своем месте?»; - На «Счетовозике» ехать нельзя (Почему?); - Творческое задание «Транспорт для путешествий»; - Цифрята слышат на берегу голос Хранителя летающих льдинок; - Игра «Составь 9 квадратов»; - Подвижная игра «Непослушный мяч»; - Рефлексия «Солнышко или туча»	Персонажи: Магнолик, цифрята; игры по выбору детей; игра «Прозрачный квадрат»; пособие «Чудо-круг», мяч	Беседа, наблюдение
2. «Задачки Краб Крабыча»	-развивать умение анализировать схему силуэта, сравнивать количество частей и находить лишние детали; - развивать у детей ретроспективный взгляд на предмет, умение придумывать изменения в нем в будущем; - закреплять представления о	-На Полянке встретились Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Пчелка Жужа и Китенок Тимошка; - Задача для Галчонка «Найди лишние детали»; - Китенок Тимошка принес часы; - Задание «Загляни в зеркало прошлого и будущего»;	Персонажи: Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка; игра «Чудо-Соты 1», схема «лампа»; игра «Геокоонт Малыш», схема «часы»; игры по	Беседа, наблюдение

	<p>портрете как жанре живописи;</p> <p>-развивать творческий потенциал детей, воображение;</p> <p>- способствовать становлению элементов коммуникативной культуры при работе в парах</p>	<p>- Пчелка Жужа хочет нарисовать портрет, но не знает как;</p> <p>- Творческое задание «Нарисуй портрет» (работа в паре);</p> <p>- Рефлексия «Микрофон впечатлений»</p>	<p>выбору детей; микрофон</p>	
3. «Потеря Крутика По»	<p>-развивать умение понимать пространственные характеристики и ориентироваться на плоскости, решать задачу на изменение направления;</p> <p>- развивать процессы внимания, памяти, гибкость мышления, сообразительность;</p> <p>-развивать моторику, координацию «глаз-рука»;</p> <p>- развивать творческие способности</p>	<p>- Крутик По потерял в Фиолетовом Лесу часы;</p> <p>- Совет Ворона Метра: найти черепашку;</p> <p>- Черепашка указала, где искать часы;</p> <p>- Берег Озера Айс;</p> <p>- Задание «Найди в воде камень» (словесная инструкция);</p> <p>- Часы найдены, но они в воде;</p> <p>- Вокруг часов плавают рыбки;</p> <p>- Рыбки начали вращаться – игра «На что похоже?»;</p> <p>- Творческое задание «Приспособление для подъема предметов из воды» (по подгруппам);</p> <p>- Рефлексия «Мне сегодня удалось /не удалось»</p>	<p>Персонажи: Крутик По, Ворон Метр; игры «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Логоформочк и 5», «Прозрачная цифра», схема «рыбка»; «Игровизор», маркер, салфетка</p>	Беседа, наблюдение
4. «Малыш Гео ищет Плод Знаний»	<p>- развивать процессы внимания, мышления, воображения, памяти;</p> <p>- развивать умение выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам и делить ее на равные</p>	<p>- Плод Знаний в Фиолетовом лесу;</p> <p>- Малыш Гео отправляется на поиск Плода;</p> <p>- На Полянке Паучок играет с паутинками;</p> <p>- Задание «Раздели</p>	<p>Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Девочка Долька, Лягушата-матросы; игры «Геоконт Малыш»,</p>	Беседа, наблюдение

	части; - формировать умение решать задачу на составление силуэта из заданного количества частей; - развивать мелкую моторику рук; - развивать связную речь, умение оценивать результаты своей деятельности.	квадрат на четыре равные части»; - Малыш Гео на Поляне Чудесных цветов; - Гео помогает Девочке Дольке высадить саженцы; - На берегу Голубого ручья Лягушата вышивают на тельняшках эмблемы; - Творческое задание «Узор для тельняшки»; - Наступила ночь; - Рефлексия «Звездопад настроения»	«Чудо-цветик», «Шнур-Затейник»; дидактический набор «Разноцветные кружки»	
5. «Поиск Плода Знаний продолжается»	- развивать умение складывать фигуру путем трансформации, видоизменять одну фигуру в другую; - развивать творческие способности детей; - формировать умение решать задачу на поиск предмета по заданным признакам; - развивать логическое мышление, умение решать проблемную ситуацию, развивать воображение, умение придумывать положительные и отрицательные характеристики в явлении; - развивать связную речь	- Малыш Гео ищет Плод Знаний в Замке Превращений; - Шуты показывают превращения квадрата; - В Замке нет Плода; - Гео встречает Околесика, который собирается идти в Школу; - Творческое задание «Предметы, нужные в школе»; - На Ковровой Полянке Гусеница Фифа показала волшебное дерево; - Малыш Гео сорвал плод и съел его; - Волшебство – у Малыша вырос огромный нос (игра «Хорошо - плохо»); - Малыш Гео	Персонажи: Малыш Гео, Околесик, Гусеница Фифа, Ворон Метр; игры «Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)», «Чудо-Крестики 2», пособие «Квадратные забавы»; пособие «Эталонные фигуры»	Беседа, наблюдение

		<p>расстроен, Плод Знаний не найден;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Объяснения Ворона Метра; - Рефлексия «Мой Плод Знаний» 		
6. «Необычное представление»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать логическое мышление и пространственное воображение, конструктивные умения и мелкую моторику рук; - закреплять представления о числах, днях недели, месяцах года, способствовать усвоению счета и отсчета в пределах десяти; - развивать самостоятельность, инициативность, уверенность в себе. 	<ul style="list-style-type: none"> - В Фиолетовом лесу – представление; - Кот Филимон играет со зрителями; - Игры «Назови соседей» (числа), «Дни недели», «Месяцы года»; - Выступление Магнолика; - Повелитель Ноля раздает зрителям волшебный квадрат; - Творческое задание «Задачи от зрителей для Магнолика»; - Рефлексия «Мое настроение» 	<p>Персонажи: Филимон Коттерфильд, Магнолик;</p> <p>игра «Квадрат Воскобовича (четырёхцветный); пособие «Эталонные фигуры»</p>	Беседа, наблюдение
7. «Скоро каникулы!»	<ul style="list-style-type: none"> - развивать умение рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, дорисовывать изображение, составлять силуэт из частей по схеме; - развивать творческие способности и гибкость ума; - развивать положительную мотивацию к обучению, любознательность, желание узнавать новое, интерес к разнообразной логико-математической деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> - В Школе Волшебства проходят последние уроки; - Околесик и его учителя мечтают о каникулах; - Ворон Метр рисует на «Геовизоре»; - О чем мечтает Ворон Метр?; - Мечта Краб Крабыча – задание «Сложи фигуру»; - Творческое задание «Я мечтаю летом...»; - Подвижная игра «Да-нет» (предметы для отдыха); - Рефлексия «Лето - 	<p>Персонажи: Околесик, Ворон Метр, Краб Крабыч;</p> <p>«Геовизор», листы бумаги, простые карандаши;</p> <p>игра «Чудо-Соты 1», схема «слон»; игры по выбору детей</p>	Беседа, наблюдение

		это...»		
--	--	---------	--	--

8. Итоговое мероприятие: Развлечение с родителями «Папа, мама, я – интеллектуальная семья».

Всего 8 занятий

Итого 72 занятия в год

2.2. Условия организации программы

Материально-технические условия:

Для реализации данной программы в образовательном учреждении были созданы следующие условия:

Создание полноценного игрового пространства – модуля «Сказки Фиолетового леса» (игропрактики по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры») в пространстве детской реализации STEAM-ЛАБ в соответствии с Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28. Все элементы модуля должны быть связаны между собой по содержанию и художественному решению, быть эстетически привлекательны для детей. Поэтому для оснащения модуля была спроектирована и изготовлена игровая стенка «Замок в Фиолетовом лесу».

Правая часть стенки представляет собой шкафчики с закрытыми полками. Это «Домики» гномов: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. У каждого «домика» - соответствующая по цвету дверца, и в нем расположены плоскостные и объемные сенсорные элементы и карточки.

Левая часть стенки – шкафчики с закрытыми («Кладовочки Незримки Всюся») и открытыми полками для хранения дидактических игр и пособий. Сочетание разного типа полок позволяет сделать среду модуля доступной и вариативной.

Центральная часть стенки – одноярусный стеллаж-скамейка, который имеет пять вместительных открытых полочек.

Были приобретены и изготовлены развивающие игры, пособия и игровой материал в соответствии с возрастными особенностями детей старшего дошкольного возраста.

Содержание интеллектуально-игрового модуля:

Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»

Игровой комплекс «Коврограф МиниЛарчик»

Игровой графический тренажер «Игровизор»

Комплект «Играем в математику»:

- игра «Математические корзинки 10»;
- игра «Счетовозик»;
- игра «Кораблик «Брызг-Брызг».

Комплект «Чтение через игру»:

- « Складушки»;
- игра «Читайка на шариках»;
- пособие «Кубики Воскобовича»;
- игра-эрудит «Снеговик»;

- игра-эрудит «Парусник»;
- игра-эрудит «Ромашка».

Комплект «Геокоонт»:

- игра Конструктор «Геокоонт» «Малыш»;
- пособие плакат «Геокоонт.Алфавит»;
- игра «Геоизор».

Комплект «Игровой квадрат»:

- игра Квадрат Воскобовича 2-х цв.;
- игра «Треузорчик Ларчик»;
- игра Квадрат Воскобовича 4-х цв.;
- игра «Змейка».

Комплект «Прозрачный квадрат»:

- игра «Прозрачный квадрат»;
- игра «Прозрачный квадрат Ларчик»;
- игра «Прозрачная цифра».

Чудо-Конструкторы:

- игра «Чудо-Крестики 2»;
- игра «Чудо-Крестики 2 Ларчик»;
- игра «Чудо-Крестики 3»;
- игра «Чудо-Соты 1»;
- игра «Чудо-Цветик»;
- альбом фигурок «Чудо-Крестики 2»;
- альбом фигурок «Чудо-Соты 1»;
- трафарет «Чудо-Крестики 2»;
- трафарет «Чудо-Соты 1».

Эталонные конструкторы:

- игра «Фонарики»;
- игра «Фонарики Ларчик»;
- игра «Логоформочки 5»;
- трафарет «Логоформочки»;
- игра «Логоформочки Ларчик».

Знаковые конструкторы:

- игра «Конструктор букв 1»;
- игра «Волшебная восьмерка 1»;
- игра «Волшебная восьмерка 2»;
- игра «Волшебная восьмерка 3»;
- игра «Шнур-Затейник»;

Комплект «Сказочный образ»:

- часы «Фиолетовый лес»;
- сказочные образы.

Нетрадиционное оборудование для двигательной деятельности на игровых занятиях:

- пособие «Чудо-круг»;
- тренажер «Осьминожка»;
- моталочка – тренажер для развития мелкой моторики «В гости к Паучку»;

- бильбоке «Жужа и цветы»;

Информационное обеспечение:

- интерактивная доска;
- игровой электронный терминал «Волшебный экран с играми Воскобовича»

Кадровое обеспечение:

Занятия проводит: Скляр Лариса Михайловна, воспитатель высшей квалификационной категории.

Педагог прошла обучение на авторских курсах В.В.Воскобовича «Технология «Сказочные лабиринты игры», имеет сертификат тьютора.

Методические материалы:

Формы, структура и режим занятий

Формы и методы:

- игровые интегрированные развивающие занятия;
- итоговые игровые занятия;
- игровая ситуация,
- образовательная ситуация,
- проблемная ситуация,
- метод проектов,
- метод ТРИЗ,
- детское исследование,
- ситуация общения,
- сочинение сказок,
- творческая мастерская,
- выставки детских работ,
- досуг,
- праздник в Фиолетовом лесу,
- самостоятельная конструктивная деятельность и другие.

2.3. Формы аттестации

- организация и участие воспитанников во всероссийских и региональных конкурсах;
- открытый просмотр игровой интегрированной деятельности;- организация открытого просмотра для родителей с целью демонстрации уровня знаний, умений и навыков детей, результативности работы педагога по данному направлению;
- отчет о проделанной работе и результатах на итоговом Педагогическом Совете;
- организация мастер-классов для педагогов

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Методы отслеживания успешности овладения старшими дошкольниками содержания программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов участия дошкольников в конкурсах, проектах; оценка продуктов творческой деятельности детей;
- в конце каждого месяца – итоговое игровое занятие (КВН, игрофестиваль и др.);
- в конце года – диагностическое обследование - игровые задания.

Форма подведения итогов:

- организация выставки творческих работ;
- открытый просмотр игрового занятия;
- организация открытого просмотра для родителей.

2.4. Оценочные материалы

Диагностическая методика для анализа эффективности использования технологии (опыт М.А.Прытовой):

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в

Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенностей развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист – половина А 4, в центре изображения фигур (5 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 5» или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку предлагается фигурки превратить в образы. Подумать, какую картинку он сможет из них сделать, и дорисовать так, как не смог бы никто. Постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, спросить, что именно он изобразил (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценке результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

4 баллов (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

10 баллов (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей, образ фигур является второстепенной частью рисунка.

Задание 2. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: определение сформированности ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, имеющие сложное направление – вверх вправо, вверх влево, вниз вправо, вниз влево.

Процедура проведения: ребёнку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющее направление «вверх вправо», зелёным цветом – имеющее направление «вверх влево», красным цветом – «вниз влево», жёлтым цветом – стрелочку по направлению «вниз вправо».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3 балла (средний уровень) – 2 ошибки.

5 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 3. «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ»

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, умение на слух воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление.

Стимульный материал: игра «Шнур-Малыш», шнурок.

Процедура проведения: обучение: на дощечке три строки (верхняя, средняя и нижняя), три столбца (первый, второй и третий). Счёт слева направо. Основные приёмы: шнурок выныривает и ныряет, огибает кнопки. «слушай меня и следи за моими подсказками: шнурок выныривает из первой кнопки в первом ряду в средней строке». Далее ребёнок выполняет шнуровку по словесной инструкции: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок плохо ориентируется в направлении движения.

2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК СИММЕТРИЧНО»

Цель: диагностика уровня развития наглядно - действенного мышления, организация деятельности у детей, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: 6 матриц без рамки, квадраты из игры «Прозрачный квадрат», простой или чёрный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных справа на рисунке, воспроизвести картинки, изображённые на этом же рисунке слева.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут не смог заштриховать ни одной пары, симметрия фигур отсутствует, фигуры не менее чем на одну четверть заштрихованы.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: почти во всех парах фигур левого и правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 0,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил всё задание, то есть нарисовал в пустых матрицах все шесть фигур, соблюдая симметрию.

Задание 5. «ПРОДОЛЖИ РЯД»

Цель: диагностика степени развития логического мышления, способности ребёнка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

Стимульный материал: приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» (лист 2), пластинки из игры «Прозрачный квадрат».

Процедура проведения: на листе дан ряд из трёх картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвёртую.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок работал более 5 минут, не смог самостоятельно найти закономерность, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 5 минут, но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочётов: допускал неточности в закономерности, почти во всех матрицах правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1,5 мм.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 5 минут выполнил задание, то есть нашёл закономерность и нарисовал в пустых матрицах четвёртую фигуру, соблюдая симметрию.

Задание 6. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 2», альбом со схемами или схематичными рисунками в уменьшенном размере, трафарет к игре «Чудо – Крестики 2».

Процедура проведения: ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребёнок не справился с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребёнок не справился с заданием самостоятельно, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребёнок справился самостоятельно с заданием.

Задание 7. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребёнка.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика, Девочки Дольки.

Процедура проведения: придумать сказку о предложенных героях.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

5 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

2.5. Методические материалы

Приемы организации проблемно-поисковой деятельности:

Приемы, направленные на поддержание мотивации:

- постановка проблемы, завязка игровой интриги;
- специально допущенная ошибка;
- интеллектуальный жребий.

Приемы, направленные на активизацию мыслительных процессов в ходе освоения детьми содержания:

- создание наглядно представленного содержания;
- создание неизвестных изображений;

- составление неизвестных слов и слов-отгадок из заданных букв;
- «волшебная» буква (цифра, слово, фигура или предметное изображение);
- «волшебное зеркало»;
- распутывание лабиринтов;
- «загадочные» цифры;
- загадки с буквами;
- «цветные» загадки;
- поисковые вопросы.

Приемы, направленные на активизацию речи детей:

- проблемные вопросы;
- наделение предмета или игрового персонажа необычными характеристиками, эпитетами, образными сравнениями;
- придумывание говорящих названий предметов;
- придумывание положительных и отрицательных характеристик предмета или явления (элементы технологии ТРИЗ);
- придумывание разных функций предмету (элементы технологии ТРИЗ);
- называние целого по части или частей целого (элементы технологии ТРИЗ);

Приемы, направленные на организацию творческой деятельности детей:

- иллюстрирование смысла, эмоционального восприятия составленного или заданного слова;
- придумывание окончания сказочного сюжета;
- «социальное радование».

Структура занятий

- проблема, удивление, погружение в сказку;
- целеполагание;
- планирование;
- фронтальная форма работы, совместная самостоятельная деятельность,
- рефлексия.

2.6. Список использованной литературы:

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие/ В.В.Воскобович, Н.А.Медова, Е.Д.Файзуллаева и др. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2021.
2. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2019.
3. Э.Н.Панфилова «Развивалка.ру»: дополнительная общеразвивающая программа. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2019.
4. Т.Г.Харько, К.В.Бочанинова «Развивающие игры как средство интеграции». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2019.

Литература, рекомендованная для родителей:

1. «Играем в математику». Использование технологии В.В.Воскобовича в математическом развитии детей» (под редакцией В.В.Воскобовича, Л.С.Вакуленко, О.М.Воитиновой) - , 2021.
2. «Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности» - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2019.