

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 27 «Цветик-семицветик»

Тутаевского муниципального района

Принята на заседании

педагогического совета

от «31» 08.2022

Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МДОУ № 27 «Цветик-

семицветик»


В. В. Махалова

«31» 08.2022

Дополнительная общеразвивающая программа

естественнонаучной направленности

«Сказки фиолетового леса»

Возраст обучающихся 6-7 лет

Срок реализации 9 месяцев

Составитель:

Абулашвили В. В.,

воспитатель первой

квалификационной категории

Тутаев

2022

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП.....	3
Пояснительная записка.....	3
Цель и задачи дополнительной образовательной программы	6
Учебно-тематический план	7
Содержание программы	10
Планируемые результаты.....	25
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	25
Условия реализации программы	25
Контрольно – измерительный материал.....	28
Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	30
Календарный учебный график.....	30
Список информационных источников и литературы.....	30

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

Пояснительная записка

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

Направленность программы дополнительной программы: естественнонаучная.

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

Новизну, актуальность, педагогическую целесообразность: одной из актуальных проблем на сегодняшний день является развитие интеллектуально – творческих способностей детей. **Новизна** заключается в том, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико - математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, участвовать в экспериментировании, рисовать придуманный предмет, представлять себя персонажем, и от его лица рассказывать, как он будет действовать. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых

форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Актуальность: содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находить сходства и различие, видеть разные образы в знакомых предметах. Интеграция методов и приемов эффективно развивает волевую регуляцию. В методике реализуется деятельный подход к развитию детей 6-7 лет. Они, осваивая различное содержание – математическое, речевое, об окружающем мире - манипулируют с различными предметами и получают результат от действий с ними.

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

Отличительная особенность данной дополнительной образовательной программы от уже существующих – связь образного восприятия с логическим мышлением. Организация детской деятельности по методике направлена на развитие творческих способностей и гибкости ума. Проблемные ситуации в игровом сюжете, продуктивные задачи и творческие вопросы развивают у детей самостоятельность мышления, способность найти мышление иногда нестандартное и фантастическое, аргументировать свой выбор. Также в методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации. Придумывать разные функции, противоречивые свойства в привычных предметах и явлениях, мысленно видоизменять предмет и предлагать варианты решения проблемных ситуаций, возникших в результате этого изменения. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и усиливают мотивацию.

Оригинальность и самобытность игр реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса. Содержание учитывает

особенности психики ребенка, интересуется его. Мобилизует внимание и незаметно втягивает в процесс «думания» над задачей. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально - творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

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

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

В дополнительной ОД используются различные методические приемы. Частично-поисковый метод направленный на развитие познавательной активности и самостоятельности. Метод проблемного изложения задания, направленный на

активизацию творческого мышления, на поиск нестандартных решений. Использование игровых приемов способствует созданию непринужденной творческой атмосферы, развитию воображения.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы: данная дополнительная программа описывает курс познавательно-творческой работы с детьми старшего дошкольного возраста 6-7 лет

Форма и режим занятий: занятия ведутся по очной форме обучения, 1 раз в неделю в вечернее время, длительность занятий 25 минут, в групповой комнате.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы: срок реализации 1 год (34 занятия).

Программа разработана с учетом новых ФГОС к дополнительному дошкольному образованию для работников дошкольного учреждения, педагогов дополнительного образования, родителей.

Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель методики «Сказки фиолетового леса»- развитие познавательно-творческих способностей детей 6-7 лет в условиях организации этого процесса в игровой форме.

Методика предполагает решение следующих задач:

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

Учебно-тематический план

N п/п	Название раздела, блока, м одуля.	Всего часов	В том числе		Форма контроля/аттестации
			Теоретич.	Практич.	
1	Как друзья делили фигуры	2	1	1	Итоговые вопросы
2	Как Медвежонок и Китенок играли	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
3	Как кот Филимон поведал Крутику По великую тайну	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
4	Как проходило представление в Буквоцирке	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
5	Как зверята в лесу собирали грибы	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
6	Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
7	Как малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
8	Как друзья гостили на Чудо- островах	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
9	Как команда кораблика опоздала в гости	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
10	Как Гусеница Фифа нашла	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы

	украшения				
11	Как в Буквоцирке появились новые артисты	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
12	Как друзья катались с горки	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
13	Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
14	Как малыш Гео и девочка Долька украшали елку	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
15	Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
16	Как команда кораблика и Крутик По готовилась к празднованию Нового года	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
17	Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
18	Как галчонок Каррчик помогал своим друзьям	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
19	Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину солнышка	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы

20	Как Околесик встретил Крутика По	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
21	Как команда кораблика сражалась с льдинками	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
22	Как Магнолик добрался до Замка превращений	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
23	Как друзья делили фигуры	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
24	Как Медвежонок и Китенок играли	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
25	Как кот Филимон поведал Крутику По великую тайну	2	1	1	Итоговые вопросы
26	Как проходило представление в Буквоцирке	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
27	Как зверята в лесу собирали грибы	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
28	Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы

29	Как малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
30	Как друзья гостили на Чудо- островах	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
31	Как команда кораблика опоздала в гости	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
32	Как Гусеница Фифа нашла украшения	1	0,5	0,5	Итоговые вопросы
	Итого за год	34	17	17	Итоговые вопросы

Содержание программы

Каждое занятие имеет следующую структуру:

1. Вхождение в игровую ситуацию;
2. Теоретическая часть;
3. Практическая часть;
4. Самостоятельная деятельность детей;
5. Итоговый вопрос;

I. Как малыш Гео узнал о волшебстве считалки

Познавательная игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию.
2. Рассматривание сказочного персонажа, рассказ о характере.
3. Разучивание волшебной считалки детьми.
4. Рассказывание и одновременное выкладывание фигур на игровом поле горизонтального ряда из квадратов.
5. Работа с игрой «Чудо-крестики 2»

6. Самостоятельное определение закономерностей расположения фигур на игровом поле.

7. Игра «Подбери предмет к карточке по цвету»

8. Итоговый вопрос.

Игры «Чудо крестики 2», «Геокоонт Малыш», «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», персонажи: Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик.

II. Как Магнолик удивил малыша Гео

Игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию.

2. Вспомнить содержание игровой ситуации, повторить считалку.

3. Рассматривание на игровом поле игру «Волшебная восьмерка 3» и волшебные палочки.

4. Закрепление палочки на соответствующем листе игрового поля по указанию взрослого.

5. Уточнение пространственного расположения палочек.

6. Знакомство с цифрой 8.

7. Трансформирование цифры 8 в цифру 4.

8. Итоговые вопросы.

Игра «Волшебные восьмерки 1», «Волшебная восьмерка 3», любые игры по выбору детей, коврограф «Ларчик», «Забавные цифры», персонаж Малыш Гео.

III. Как цветок исполнял желания

Познавательная игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию.

2. Знакомство с персонажами Лопушок и Гусеница Фифа.

3. Конструирование из лепестков (игра «Лепестки») и веревочек (игра «Разноцветные веревочки») аппликации стеблей и листьев.

4. Волшебство считалки: зашифрованы цвета радуги.

5. Волшебный цветок исполняет желания.

6. Работа с квадратом Воскобовича (двухцветный)

7. Конструирование из игры «Чудо крестики 2» по схеме силуэт «самолет»

8. Выполнение из любых игр силуэтов предметов по желанию для гусеницы Фифы

9.Итоговые вопросы.

Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Чудо крестики 2», коврограф ларчик, «Лепестки», «Разноцветные веревочки», схема силуэт «самолет», персонажи Малыш Гео, Лопушок и Гусеница Фифа.

IV.Как в Цифроцирке появились новые артисты

Игра-моделирование

- 1.Вхождение в игровую ситуацию.
- 2.Выкладывание ряда карточек с цифрами от 1 до 6 (замена цифр).
- 3.Нахождение и исправление ошибок, выстраивание ряда из цифр по порядку
- 4.Выстраивание детьми предположений, почему так....?
- 5.Работа с игрой «Прозрачная цифра» (указание цвета)
- 6.Физкультминутка «Хожение по канату»
- 7.Конструирование цифры 8 из игры «Волшебная восьмерка 1»
- 8.Вышивание узора с помощью игры «Шнур затейник»
- 9.Итоговые вопросы.

Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка 3№, коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» (все персонажи)

V.Как Лиса показывала новые фокусы, а Магнолик их репетировал

Познавательная игра

- 1.Вхождение в игровую ситуацию.
- 2.Выполнение задания лисы (игра «Чудо цветик»)
- 3.Выкладывание из лепестков по схеме силуэт расчески
- 4.Уточнение, сколько лепестков ушло на гребешок, сколько на ручку.
- 5.Игра ТРИЗ «Хорошо-плохо»
- 6.Фокусы Магнолика
- 7.Итоговые вопросы

Игра «Чудо цветик», коврограф Ларчик», «Забавные цифры», схема силуэта «расческа»

VI.Как Буквоцирк приехал Кот Филимон

Познавательная игра-конструирование

- 1.Вхождение в игровую ситуацию.

- 2.Рассматривание персонажа и беседа о его характере
- 3.Знакомство с игрой «Конструирование букв»
- 4.Предложить сконструировать первую букву своего имени по схеме.
- 5.Конструирование предмета ключ, каждый свой
- 6.Конструирование «бабочка»
- 7.Итоговые вопросы.

Игра «Конструктор букв», коврограф Ларчик, персонажи Филимон Коттерфильд, Зайка-укротитель

VII.Как у девочки Дольки появились цветы

Познавательная игра

- 1.Вхождение в игровую ситуацию.
- 2.Знакомство с игрой «Чудо цветик»
- 3.Знакомство с лепестками: двудольками, трехдольками, четырехдольками
- 4.Составление цветов детьми
- 5.Беседа «Какие условия необходимы для роста растений»
- 6.Размышление «На что похож силуэт в центре круга»
- 7.Рассказывание детьми, для чего нужен придуманный ими предмет. Перенести на лист бумаги части этого силуэта, обвести и дорисовать сюжетную картинку на т. «Как можно использовать приспособление»
- 8.Итоговые вопросы

Игра «Чудо цветик», «Чудо крестики 2», альбомные листы, фломастеры, коврограф Ларчик, схема силуэта, персонаж Девочка Долька

VIII.Как команда отправилась в плавание на новом кораблике

Познавательная игра-конструирование

- 1.Вхождение в игровую ситуацию
- 2.Рассматривание кораблика
- 3.Рассматривание и показ мачт флажков, счет
- 4.Игра «Выполняем команду капитана Гуся»
- 5.Группировка флажков по цвету и нанизывание флажков на мачты.
- 6.Конструирование фигуры рыбки по схеме (квадрат Воскобовича двухцветный)
- 7.Беседа об условиях обитания рыб

8.Игра «Перетяни канат»

9.Итоговые вопросы

Квадрат Воскобовича (двухцветный), кораблик «Брызг-брызг», коврограф Ларчик, персонажи Гусь и Лягушка

IX. Как команда кораблика помогла девочке Дольке

Игра-конструирование

1.Вхождение в игровую ситуацию

2.Решение непростой задачи

3.Нахождение вариантов решения задачи

4.Самостоятельное конструирование фигур из частей

5.Рассуждение как можно использовать шесть лепестков.

6.Достраивание на коврографе фигур по схемам

7.Беседа на тему «Сходства и различия в строении, условиях и местах произрастания представителей разных групп растений»

8.Варианты решения проблемной ситуации, конструирование предметного силуэта или сюжетной картинки, рассказывание о них.

9.Работа с игрой «Геоконт Малыш» с помощью паутинок выкладывание контура дерева по образцу.

10.Итоговые вопросы.

Игра «Чудо цветик», «Геоконт Малыш», коврограф Ларчик, схемы силуэтов «дерево» и «цветок», персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки

X. Как малыш Гео получил приз

Игра-моделирование

1.Вхождение в игровую ситуацию

2.Знакомство с игрой «Прозрачный квадрат»

3.Нахождение льдиной с квадратами

4.Выполнение задания детьми

5.Задание «Найди лишнюю, объясни свое решение»

6.Работа с Коврографом и схемой «елочка»

7.Конструирование из трех льдинок квадрата

8.Задание «придумай и составь из этих льдинок конфету»

9. Знакомство с буквой «к»

10. Придумывание предметов на букву «к»

11. Итоговые вопросы

Игра «Прозрачный квадрат», коврограф Ларчик, схема «елочка», персонаж Малыш

Гео

XI. Как друзья делили фигуры

Игра -моделирование

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Работа с игрой «чудо крестики 2» (задание: слева выложить все зеленые фигуры, а справа четырехугольники; взрослый выполняет задание на игровом поле Коврографа, дети проверяют)

3. Рассуждение «кто прав?»

4. Знакомство с фигурой трапеция

5. Работа по схеме с игрой «Шнур затейник», выложить прямоугольник

6. Игра «дострой до предмета»

7. Составление сюжета по игре ТРИЗ с использованием этого предмета

8. Итоговые вопросы

Игра «Чудо крестики 2», «Шнур затейник», «Чудо крестики 2 «Ларчик»», «Круговерт и стрелочка», схема контура, персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа

XII. Как Медвежонок и Китенок играли

Игра-путешествие

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Вспомнить содержание предыдущей игровой ситуации

3. Конструирование воспитателем на игровом поле Коврографа по схеме силуэтов животных

4. Рассказывание детьми об условиях, в которых должны содержаться домашние животные

5. Работа с «Геоконтом» под диктовку

6. Выкладывание контура по точкам координатной сетки «Будка»

7. Совместное выкладывание пятиугольника «Вход в будку»

8.Игра «Назови части целого»

9.Итоговые вопросы

Игра «Чудо крестики 2», «Геокоонт Малыш», пособие коврограф Ларчик», схемы силуэтов «кошка» и «собака», персонажи Пчелка Жука, Медвежонок Мишик, Галченок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч

XIII.Как кот Филимон поведал Крутику про великую тайну

Познавательная игра-конструирование

1.Вхождение в игровую ситуацию

2.Знакомство с персонажами Буквоцирка

3.Работа с игрой «Логоформочки»,нахождение тайны

4.Конструирование буквы «к» на «Конструкторе букв»

5.Назови фигуры в названии которых есть эта буква

6.Игра «Часть целого»

7.Знакомство с линейкой в игровом поле. Конструирование силуэтов с помощью одной части линейки, заполнение получившегося контура зелеными фигурами

8.Итоговые вопросы

Игра «Конструктор букв», «Логоформочки 5», схема буквы К, персонажи: Филимон Коттерфильд, Крутик По

XIV.Как проходило представление в Буквоцирке

Познавательная игра-моделирование

1.Вхождение в игровую ситуацию

2.Знакомство с персонажем

3.Работа с игрой «Конструктор букв»

4.Конструирование по схеме букв «У,Р,Е,З»

5.Трансформация буквы У в букву Е, используя воротики и уголок

6.Игра «Назови предметы на эти буквы»

7.Рассматривание 4 схем с человечками, определение фигур по признакам и составление ее из частей игры «Чудо – соты»

8.П/игра по выбору

9.Итоговые вопросы

Игры «Конструктор букв», «Чудо соты 1», схемы букв У,Р,Е,З,Б, ЧЕТЫРЕ

СХЕМЫ СИЛУЭТА «ЧЕЛОВЕЧЕК», ЛЮБЫЕ ИГРЫ ПО ВЫБОРУ ДЕТЕЙ, ПОСОБИЕ КОВРОГРАФ Ларчик, персонаж Филимон Коттерфильд

XV. Как зверята в лесу собирали грибы

Игра-путешествие

1. Вхождение в игровую ситуацию
2. Отправление персонажей в лес за грибами на Счетовозике
3. Игра «Посади героев по заданию взрослого»
4. Самостоятельное нахождение цифры 7 и выделение ее шнурком, аналогично с другими цифрами)
5. Работа на Коврографе с клеткой и цветной веревочкой
6. Игра «Математические корзинки»
7. Сравнение количества грибов
8. Итоговые вопросы

Игры «Математические корзинки10», «Счетовозик», коврограф Ларчик, «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры»

XVI. Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами

Игра-путешествие

1. Вхождение в игровую ситуацию
 2. Заполнение математических корзинок с грибами
 3. Задание «Поделись грибами»
 4. Подведение итога
 5. Выкладывание контура по координатным точкам
 6. Знакомство с шестиугольником
 7. Видоизменение шестиугольника в предмет похожий на сковородку
 8. Выкладывание с помощью веревочек (игра «Разноцветные веревочки») аппликации системного оператора на игровом поле Коврографа
 9. Заполнение таблицы: части стола, что использовали раньше вместо стола, сказочный стол, коврая поляна
 10. Конструирование из игр «Сказочный стол» по выбору
 11. Итоговые вопросы
- «Математические корзинки 10», «Геоконт Малыш», пособие коврограф Ларчик»,

«Разноцветные веревочки», «Кармашки», картинка с изображением стола, «прошлое стола», персонажи: крокодил – канатоходец, Лиса-фокусница, Гусеница Фифа

XVII. Как малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился

Игра-моделирование

1. Вхождение в игровую ситуацию, знакомство с персонажем
2. Составление на игровом поле Коврографа по силуэтной схеме из игры «Прозрачный квадрат» палатки из летающих льдинок по этапам
3. Складывание фигуры по схеме самостоятельно «ежик»
4. Видоизменение фигуры из «ежика» в «башмачок»
5. Придумывание детьми (т. ТРИЗ), как можно использовать башмачок
6. Трансформирование «башмачок» в «самолетик»
7. Выполнение задания по требованию: собрать разбросанные льдинки по группам
8. Знакомство с персонажем Вороном
9. Объяснение пословиц
10. Итоговые вопросы

Игра «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), силуэтная схема «палатка», персонажи: Малыш Гео, Ворон Метр

XVIII. Как друзья гостили на Чудо-островах

Познавательная игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию
2. Встреча с персонажами
3. Придумывание и озвучивание, какой подарок придумали герои
4. Конструирование фигуры по схеме «Конверт»
5. Счет красных и зеленых квадратов, сколько двухцветных квадратов?
6. Игра «Чудесный мешочек» (отгадывание фигуры на ощупь)
7. Выкладывание шнурком своей фигуры
8. Достраивание с помощью двух шнурков фигуры до предмета
9. Игра «Вершки и корешки» на пособии «Логоформочки 5»
10. Итоговые вопросы

«Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Шнур затейник», «Логоформочки 5», «Чудо соты 1», пособие коврограф Ларчик», чудесный мешочек, персонажи: Краб

Крабыч, Китенок Тимошка, Галченко Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жуза, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По

XIX. Как команда кораблика опоздала в гости

Игра-моделирование

1. Вхождение в игровую ситуацию
2. Выполнение задания детьми
3. Рассматривание тельняшки у Гуся-капитана, нахождение особенностей
4. Выкладывание горизонтальных флажков на Коврографе
5. Самостоятельное формирование рядов из флажков на корабликах детьми
6. Создание проблемной ситуации (герои не смогли сойти с кораблика)
7. Варианты решения проблемной ситуации детьми
8. Конструирование из игр приспособлений для выхода команды, рассказывание, как будет происходить процесс высадки
9. Итоговые вопросы

Кораблик «Брызг-брызг», персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галченко Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жуза, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки, коврограф Ларчик

XX. Как Гусеница Фифа нашла украшения

Игра-моделирование

1. Вхождение в игровую ситуацию
2. Раскладывание лепестков цветка по заданию взрослого
3. Упражнение с установлением порядкового номера лепестка
4. Придумывание «На что похож силуэт»
5. Составление по схеме буквы «б» из игры «Конструктор букв»
6. Игра «Назови предметы на букву «б»»
7. Итоговые вопросы

Игра «Прозрачная цифра», «Конструктор букв», схема буквы Б, пособие «Лепестки», схема силуэта «шкатулка», коврограф Ларчик, персонаж Гусеница Фифа

XXI. Как в Буквоцирке появились новые артисты

Игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Знакомство с персонажами и буквами А, О, У, Ы, Э
3. Игра «Найди отличие в именах»
4. Игра «Пропой звук каждой буквы в имени персонажа»
5. Разминка «Покажи позу персонажа»
6. Игра «Прикрепи букву под персонажем», «Найди ошибку»
7. Конструирование предметных силуэтов
8. Конструирование фигуры по схеме «Загадка»
9. Парадоксальная гимнастика
10. Итоговые вопросы

Игра «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачные цифры», персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Филимон Коттерфильд

XXII. Как друзья катались с горки

Познавательная игра - моделирование

1. Вхождение в игровую в игровую ситуацию
2. Раздадим героям приспособления для зимней прогулки (игра «Чудо крестики 2»), сравнение фигур между собой
3. Игра «Назови признаки сходства и различия фигур»
4. Задание «Найди по описанию горку» (игра «Игровизор – маркер»)
5. Обведи горку маркером
6. Решение проблемной ситуации
7. Итоговые вопросы

Игра «Чудо крестики 2», пособие «Игровизор – маркер», листы с изображением горок, персонажи Галченоч Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчела Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, коврограф Ларчик

XXIII. Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк

Познавательная игра-путешествие

1. Вхождение в игровую ситуацию
2. Конструирование путем накладывания пластинок друг на друга и на образец
3. Путешествие Зайки и Обезьянки по схеме
4. Составление числа из 2-х меньших

5.Итоговые вопросы

Игра «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1», Математические корзинки 10», «Чудо крестики 2», «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы» , «Кармашки», «Забавные цифры», персонажи: Магнолик, Зайка-укротитель, Обезьянка-заклинательница змей»

XXIV.Как малыш Гео и девочка Долька украшали елку

Игра-путешествие

- 1.Вхождение в игровую ситуацию
- 2.Знакомство с персонажами
- 3.Конструирование «елочки» из «Чудо лепестков»
- 4.Создание проблемной ситуации (ветки елочки стали раскачиваться)
- 5.Игра «Хорошо-плохо» (т.ТРИЗ)
- 6.Выход из проблемной ситуации
- 7.Знакомство с новым персонажем
- 8.Составление гирлянды из уголков (игра «Прозрачный квадрат»)
- 9.Составление из игры «Шнур – затейник» елочной игрушки по схеме
- 10.Встреча новогоднего праздника
- 11.Итоговые вопросы

Игры «Чудо цветок», «Прозрачная цифра», «Чудо крестики 2», «Шнур затейник», схема контура, персонажи: Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь, коврограф Ларчик.

XXV.Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки

Познавательная игра

- 1.Вхождение в игровую ситуацию
- 2.Из игры «Геокопт Малыш» выкладывают по рисунку контур ели
- 3.Группировка пластинок по названным г.ф
- 4.Игра «Прозрачный квадрат»
- 5.Группировка пластинок с г.ф. по размеру
- 6.Конструирование квадрата из пластинок
- 7.Уточнение: льдинки с какими г.ф. остались? (средние и маленькие)
- 8.Задание: назови 6 деревьев леса. Покажи игрушку составленную из 8 маленьких

треугольников, из 4 средних треугольников

9. Придумывание и конструирование любого предметного силуэта из двух пластинок, назвать и описать его

10. Итоговые вопросы

Игры «Геокоонт Малыш», «Прозрачный квадрат», персонажи: Ворон Метр и Паучок, коврограф Ларчик

XXVI. Как команда кораблика и Крутик По готовилась к празднованию Нового года

Игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Украшение кораблика флажками по указанию капитана-Гуся

3. Определение закономерности расположения флажков на кораблике. Подвести итог

4. Приготовление подарков малышу из формочек (игра «Логоформочки 5»)

5. Самостоятельное конструирование силуэтов. Придумывание на какие предметы похожи фигуры (винт, качели)

6. Изготовление подарка из оставшихся деталей девочке Дольке

7. Создание проблемной ситуации, выход из нее

8. Придумывание, как праздновали Новый год на полянке Чудесных цветов

9. Итоговые вопросы

Игры «Кораблик Брызг-брызг», «Логоформочки 5», персонажи Гусь и Лягушки, Крутик По и Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь, коврограф Ларчик.

XXVII. Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз

Познавательная игра

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Вспомнить содержание предыдущей игровой ситуации

3. Перечислить персонажей, которых, по их мнению, пригласили сказочные герои на свой праздник

4. Составление фигуры из частей игры «Чудо-соты 1» по частично силуэтной схеме, назвать предмет

5. В каких сказках были похожие ситуации и похожие волшебные предметы

6. Придумывание желания своему сказочному персонажу и конструирование

сюжетной картинки используя все пластинки игры

7. Рассказывание каждой подгруппой о желаниях своих персонажей так, чтобы это напоминало сюжетный рассказ

8. Новогодний танец

9. Итоговые вопросы

Игры «Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат», схема «кувшин», персонажи: Ворон Метр, Паучок и другие по выбору детей, коврограф Ларчик

XXVIII. Как галчонок Каррчик помогал своим друзьям

Познавательная игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Беседа о рыбной ловле

3. Конструирование фигуры на игре «Геокопт Малыш»

4. Деление квадрата на 4 части

5. Группировка пластинок по указанию (левая верхняя полка, левая нижняя и т.д.)

6. Группировка пластинок по цвету

7. Рассмотрение схемы цветов, анализ схем, выявление одинаковых частей

8. Конструирование цветов по схеме из деталей игры «Чудо соты 1»

9. Итоговые вопросы

Игры «Геокопт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо соты 1», пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши, пособие коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», две схемы силуэтов «цветок», персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик и Пчела Жужа

XXIX. Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину солнышка

Познавательная игра

1. Вхождение в игровую ситуацию

2. Беседа, что нужно для хорошего роста растений

3. Выстраивание цветка из лепестков квадратной формы

4. Создание проблемной ситуации (лепестки цветка станут круглыми если до них дотронется самый длинный лучик солнца)

5. Определение длины лучей на глаз

6. Измерение длины с помощью условной мерки

7.Достраивание цветка из квадрата используя другие детали игры «Чудо крестики 2»

8.Перечисление мест обитания цветов. Рассматривание картин подтверждающих сказанное

9.Итоговые вопросы

Игры «Чудо крестики 2», пособие коврограф Ларчик, «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки», «Лепестки», персонажи: Лопушок, Гусеница Фифа

XXX.Как Околесик встретил Крутика По

Игра-конструирование

1.Вхождение в игровую ситуацию

2.Группировка фигур по цвету («Логоформочки 5»)

3.Конструирование по схеме «зонтики» из игры «Чудо цветок»

4.Деление поровну между героями

5.Конструирование по выбору

6.Итоговые вопросы

Игры «Логоформочки 5», «Чудо цветок», детские зонты, любые игры по выбору детей,коврограф Ларчик, силуэтная схема «зонт», персонажи: Околесик, Крутик По

XXXI.Как команда кораблика сражалась с льдинками

Игра-путешествие

1.Вхождение в игровую ситуацию

2.Путешествие на кораблике в шторм

3.Выполнение заданий. Закрепление пространственных характеристик

4.Нахождение соответствующих пластинок из игры «Прозрачный квадрат»

5.Проблемная ситуация (как украсить льдину)

6.Нахождение выхода из проблемной ситуации

7.Игра «Назови признаки г.ф.»

8.Итоговые вопросы

Игры «Кораблик Брызг-брызг», «Прозрачный квадрат», игры по выбору детей, пособие коврограф «Ларчик», персонажи: Гусь, Лягушки

XXXII.Как Магнолик добрался до Замка превращений

Игра-конструирование

1. Вхождение в игровую ситуацию
2. Составление и решение примеров на Счетовозике
3. Беседа о видах транспорта
4. Конструирование железной дороги. Составление рассказа о путешествии

Магнолика

5. Знакомство с игрой «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)
6. Конструирование квадратов
7. Проблемная ситуация шута Грина
8. Нахождение выхода из нее
9. Итоговые вопросы

Игры «Счетовозик», «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), любые игры по выбору детей, пособие коврограф «Ларчик», «Забавные цифры», персонаж Магнолик.

Планируемые результаты

Активизация познавательной деятельности детей и творческих возможностей. Совершенствование восприятия, речи, мышления, внимания, памяти, воображения.

В середине года проводится открытая образовательная деятельность, в мае итоговая. Промежуточным выявлением знаний является проведение мониторинга на начало и конец года.

Повысить компетентность родителей по вопросу влияния развивающих игр на творческое и интеллектуальное развитие дошкольников.

В результате проектной деятельности дети приобретут новый, детский познавательно-творческий опыт, высокий и средний уровень развития познавательных процессов: восприятия, памяти, внимания, воображения, мышления. Развитие любознательности, желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: парты, доска, экран, математические пеналы по количеству детей. Игры «Чудо крестики 2», «Геоконт Малыш», «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», персонажи: Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик. Игра «Волшебные восьмерки 1», «Волшебная восьмерка 3», любые игры по выбору детей, коврограф «Ларчик», «Забавные цифры», персонаж Малыш Гео. Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Чудо крестики 2», коврограф ларчик, «Лепестки», «Разноцветные веревочки», схема силуэт «самолет», персонажи Малыш Гео, Лопушок и Гусеница Фифа. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1», «Шнурзатейник», «Волшебная восьмерка 3», коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» (все персонажи). Игра «Чудо цветик», коврограф Ларчик, «Забавные цифры», схема силуэта «расческа». Игра «Конструктор букв», коврограф Ларчик, персонажи Филимон Коттерфильд, Зайка-укротитель. Игра «Чудо цветик», «Чудо крестики 2», альбомные листы, фломастеры, коврограф Ларчик, схема силуэта, персонаж Девочка Долька Квадрат Воскобовича (двухцветный), кораблик «Брызг-брызг», коврограф Ларчик, персонажи Гусь и Лягушка. Игра «Чудо цветик», «Геоконт Малыш», коврограф Ларчик, схемы силуэтов «дерево» и «цветок», персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки. Игра «Прозрачный квадрат», коврограф Ларчик, схема «елочка», персонаж Малыш Гео. Игра «Чудо крестики 2», «Шнурзатейник», «Чудо крестики 2 «Ларчик»», «Круговерт и стрелочка», схема контура, персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа. Игра «Чудо крестики 2», «Геоконт Малыш», пособие коврограф Ларчик, схемы силуэтов «кошка» и «собака», персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч. Игра «Конструктор букв», «Логоформочки 5», схема буквы К, персонажи: Филимон Коттерфильд, Крутик По Игры «Конструктор букв», «Чудо соты 1», схемы букв У, Р, Е, З, Б, ЧЕТЫРЕ СХЕМЫ СИЛУЭТА «ЧЕЛОВЕЧЕК», ЛЮБЫЕ ИГРЫ ПО ВЫБОРУ ДЕТЕЙ, ПОСОБИЕ КОВРОГРАФ Ларчик, персонаж Филимон Коттерфильд Игры «Математические корзинки 10», «Счетовозик», коврограф Ларчик, «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» «Математические корзинки 10», «Геоконт Малыш», пособие коврограф Ларчик, «Разноцветные веревочки», «Кармашки», картинка с изображением стола, «прошлое стола», персонажи: крокодил – канатоходец, Лиса-фокусница, Гусеница Фифа Игра «Прозрачный квадрат», «Квадрат

Воскобовича» (двухцветный), силуэтная схема «палатка», персонажи: Малыш Гео, Ворон Метр Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Шнур затейник», «Логофорчочки 5», «Чудо соты 1», пособие коврограф Ларчик», чудесный мешочек, персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галченко Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По Кораблик «Брызг-брызг», персонажи: Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галченко Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки, коврограф Ларчик. Игра «Прозрачная цифра», «Конструктор букв», схема буквы Б, пособие «Лепестки», схема силуэта «шкатулка», коврограф Ларчик, персонаж Гусеница Фифа. Игра «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачные цифры», персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Филимон Коттерфильд. Игра «Чудо крестики 2», пособие «Игровизор – маркер», листы с изображением гор, персонажи Галченко Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчела Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, коврограф Ларчик. Игра «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1», Математические корзинки 10», «Чудо крестики 2», «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Кармашки», «Забавные цифры», персонажи: Магнолик, Зайка-укротитель, Обезьянка-заклинательница змей». Игры «Чудо цветов», «Прозрачная цифра», «Чудо крестики 2», «Шнур затейник», схема контура, персонажи: Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь, коврограф Ларчик. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат», персонажи: Ворон Метр и Паучок, коврограф Ларчик. Игры «Кораблик Брызг-брызг», «Логоформочки 5», персонажи Гусь и Лягушки, Крутик По и Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь, коврограф Ларчик. Игры «Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат», схема «кувшин», персонажи: Ворон Метр, Паучок и другие по выбору детей, коврограф Ларчик. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо соты 1», пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши, пособие коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», две схемы силуэтов «цветок», персонажи: Галченко Каррчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишик и Пчела Жужа. Игры «Чудо крестики 2», пособие коврограф Ларчик, «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки», «Лепестки», персонажи: Лопушок, Гусеница Фифа. Игры «Логоформочки 5», «Чудо цветик», детские зонты, любые игры по выбору детей, коврограф Ларчик,

силуэтная схема «зонт», персонажи: Околесик, Крутик По. Игры «Кораблик Брызг-брызг», «Прозрачный квадрат», игры по выбору детей, пособие коврограф «Ларчик», персонажи: Гусь, Лягушки. Игры «Счетовозик», «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), любые игры по выбору детей, пособие коврограф «Ларчик, «Забавные цифры», персонаж Магнолик.

Контрольно – измерительный материал

В процессе реализации программы используются следующие **виды контроля**:

- входной контроль (сентябрь; викторина);
- текущий контроль (в течение всего учебного года; творческие работы, тесты, решение практических задач);
- промежуточный контроль (январь; тест);
- итоговый контроль (май, защита проекта).

Критерии оценки учебных результатов дополнительной программы:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- широта кругозора;
- свобода восприятия теоретической информации;
- развитость практических навыков работы со специальной литературой;
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- свобода владения специальным оборудованием и оснащением;
- качество выполнения практического задания;
- культура организации своей практической деятельности;
- культура поведения;
- творческое отношение к выполнению практического задания.

Способы фиксации учебных результатов программы: педагогическое наблюдение, мониторинг, анализ результатов.

Методы выявления результатов развития:

- беседа;

- знакомство с литературой по математике;
- проектная деятельность;
- самостоятельная работа;
- работа в парах, в группах;
- творческие работы;
- дидактические игры.

Формы подведения итогов реализации программы: оценка результатов каждого учащегося производится по уровню активности и заинтересованности на занятиях. Проводится статистика посещаемости занятий, сохранение контингента учеников, наблюдение, анализ итоговых мероприятий, анализ продуктов деятельности педагога и учащегося.

Контрольно-измерительный материал

Уровни освоения программы: высокий, средний, низкий.

3 (высокий): ребенок выполняет учебную программу «Мир скетчинга» от 60% до 100%, свободно ориентируется в изученном материале, выполняет практическую часть программы с незначительной помощью педагога, обучающийся стремится к дополнительным занятиям, проявляет ярко выраженные способности к изучаемой программе, стабильно участвует в конкурсах, выставках, фестивалях разного уровня, занимает призовые места;

2 (средний): ребенок выполняет учебную программу «Мир скетчинга» от 20% до 40%, свободно ориентируется в изученном материале, выполняет практическую часть программы с помощью педагога, участвует в конкурсах различного уровня;

1 (низкий): ребенок программу «Мир скетчинга» не освоил, т.е. не приобрел предусмотренную учебным планом сумму знаний, умений и навыков; не выполнил задач, поставленных перед ним педагогом; отсутствие ответа или работы по неуважительной причине;

Промежуточная аттестация проводится за первое и второе полугодие учебного года. В качестве форм итоговой аттестации (выявление достигнутых результатов) по программе используются: ИЗО-конкурсы, защита проектов (публичные презентации результатов своей деятельности), творческая работа, самостоятельная работа, анализ и

самоанализ, опрос, участие в выставках различного уровня.

Отслеживаются: уровень знаний теоретического материала, степень овладения приёмами работы различными художественными материалами, умение анализировать и решать творческие задачи, сформированность интереса обучающихся к занятиям.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы
Календарный учебный график

Год обучения \ № группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
2021-2022 Подготовительная группа	16.09.2022	30.05.2022	34	34	34	Среда, 17:00 – 17:30

Список информационных источников и литературы

1. Хорько Т.Г. "Методика познавательно-творческого развития дошкольников"
2. Бондаренко Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. Изд.: Воронеж, 2012
3. Пономарева И. А., Позина В. А. Формирование элементарных представлений. Подготовительная группа, Изд. «Мозайка Синтез», 2014
4. Хорько Т. Г., Воскобович В. В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 6-7 лет «Сказочные лабиринты игры». СПб 2007
5. Хорько Т. Г. Методическое пособие «Ларчик», СПб 2007
6. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Материалы III Всероссийской научно – практической конференции с международным участием (11 июня 2015 года, г. Санкт – Петербург 2015) стр. 92