

ПРИНЯТО на
методическом совете
Протокол № 1 от «01»
сентября 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом Директора МБОУ
Одинцовской СОШ № 1
Приказ от 02.10.2023г.
№729

**Дополнительная общеобразовательная
программа –дополнительная
общеразвивающая программа по познавательному
развитию детей 5-6 лет
«Логические игры»
по методике В.В. Воскобовича
на 2023-2024 учебный год.**

**Педагог дополнительного
образования:
Колодина Ирина Григорьевна**

**г. Одинцово
2023 год**

Содержание

1.	Титульный лист	1
2.	Пояснительная записка	2
3.	Содержание программы	3
3.1	Учебный план	4-8
3.2	Содержание учебного плана	13-21
3.3	Планируемые результаты	21
4.	Методическое обеспечение	22
5.	Список литературы	23
6.	Приложения	23-25

Пояснительная записка:

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации.
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013г. №1155 «Об утверждении федерального государственного стандарта дошкольного образования»
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утверждённой распоряжением правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726.
5. Постановление Правительства РФ от 15 сентября 2020 года №1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг.
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи.
7. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения Одинцовской средней школы №1 дошкольного отделения-детский сад №23.

Актуальность: Программа обусловлена тем, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Направленность:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Логические игры» по методике В.В. Воскобовича для детей 5- 6 лет на 2022-2023 учебный год: составлена в соответствии с законом Российской Федерации «Об образовании» № 273 ФЗ от 29.12.2012 Правилами оказания платных образовательных услуг в сфере дошкольного и общего образования, утвержденными Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг», Положением о порядке предоставления платных дополнительных образовательных услуг МБОУ Одинцовская СОШ №1 дошкольное отделение- детский сад №23

Новизна: Программы заключается в том, что использование игровой технологии интеллектуально-познавательного развития по методике Воскобовича В.В. способствует эффективному познавательному и творческому развитию обучающихся.

Отличительные особенности:

На занятиях кружка интегрируются разные виды детской деятельности: двигательная, игровая, познавательная, коммуникативная, восприятие художественной литературы, продуктивная.

Интеграция эффективных форм, средств и методов способствует целостному развитию их личности, что важно в плане преемственности образования.

Педагогическая целесообразность: Программа заключается в том, что использование игровой технологии интеллектуально-математического развития детей по методике Воскобовича В.В. способствует эффективному познавательному и творческому развитию обучающихся.

Программа реализуется на занятиях платного кружка в специализированном кабинете МБОУ Одинцовская СОШ №1 дошкольное отделение- детский сад №23.

Адресат программы:

Дети 5-6 лет, желающие заниматься в кружке «Логические игры» по методике В.В. Воскобовича

Зачисляются дети в кружок по заявлению родителей (законных представителей) и после заключения Договора оказания платных образовательных услуг по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в МБОУ Одинцовская СОШ №1 дошкольное отделение- детский сад №23 приступают к обучению.

Уровень программы, объём и сроки.

Программа рассчитан на 1 года обучения: для детей 5-6 лет (2 группы по-10 человек),

уровень-стартовый.

Форма обучения: Очная, групповая.

В соответствии с содержанием Программы предусмотрены игровые сюжетные занятия.

Занятия по Программе проводятся 2 раза в неделю (вторник; четверг) по 30 минут

Режим занятий: начало -октябрь; окончание-май.

День недели		Время	Кол-во часов
Вторник	1 группа	15.35-16.05	30 минут
	2 группа	16.10-16.40	30 минут
Четверг	1 группа	15.35-15.05	30 минут
	2 группа	16.10-16.40	30 минут
Неделя-4занятия Месяц-16 занятий Год -128 занятий		Неделя-2ч. Месяц-8ч Год-64ч	

Срок реализации программы: 1 год.

Цель: Развивать и воспитывать познавательно-творческие способности детей в игровой форме.

Задачи:

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

Содержание программы:

Методика представляет собой использование на игровых занятиях системы игровых ситуаций выстроенных с усложнением игровых развивающих задач и сюжетных линий. Каждая ситуация представляют собой законченный рассказ о приключениях сказочных персонажей, в который вплетены логические и творческие задачи, различные действия, проблемные ситуации. Проблемно-поисковый, занимательный сюжет помогает интегрировать различные содержание и виды деятельности, поддерживать у детей активный интерес к решению логических задач и придумыванию новых

Принципы построения занятий:

- системность;
- учёт возрастных особенностей детей -дифференцированный подход;
- принцип воспитывающей и развивающей направленности; заданий; принцип постепенного и постоянного усложнения материала; поэтапное использование игр; сотрудничество воспитателя и детей

Методы игровые приёмы:

манипуляции с игровыми персонажами, фигурками; побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

Практические приемы:

- манипуляция,
- превращение,
- складывание,
- выбор,
- складывание,
- показ, совместные действия,
- сравнение.

Словесные приемы:

диалог с игровыми персонажами, объяснение,

описание, рассказ, сказка,

уточнение,

стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, самооценка, саморефлексия);

игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

Учебно-тематический план для детей 5 – 6 лет

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Все го	Теория	Практи ка		
1.	Вводное занятие. Повторение правил поведения на занятиях.	1	30мин	30мин	Беседа, игры	Начальный мониторинг
2.	Волшебная считалка Математические корзинки	1	30	30	Игровое занятие	
3.	Магнолик удивляет Малыша Гео. Двухцветный квадрат.	1	30	30	Игровое занятие	
4.	Цветок исполняет желания Двухцветный квадрат.	1	30	30	Игровое занятие	
5.	Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат.	1	30	30	Игровое занятие	
6.	Фокусы Лисы Девятки Двухцветный квадрат.	1	30	30	Игровое занятие	
7.	У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат.	1	30	30	Игровое занятие	

8.	Команда корабля отправилась в плавание. Двухцветный Квадрат	1	30	30	Игровое занятие	
9.	Помощь команды корабля Девочке Дольке. Двухцветный Квадрат	1	30	30	Игровое занятие	
10.	Друзья делят фигуры. Двухцветный, квадрат.	1	30	30	Игровое занятие	
11.	Серия «Чудо головоломки». Прозрачный квадрат	1	30	30	Игровое занятие	
12.	Чудо головоломки». Двухцветный квадрат	1	30	30	Игровое занятие	
13.	Чудо головоломки». Двухцветный квадрат	1	30	30	Игровое занятие	
14.	Прозрачный квадрат Двухцветный квадрат	1	30	30	Игровое занятие	

15.	Игры Медвежонка и Китёнка	1	30	30	Игровое занятие	
16.	Великая тайна Кота Филимона.	1	30	30	Игровое занятие	
17.	Цирковое представление в Буквоцирке.	1	30	30	Игровое занятие	
18.	Зверята собирают грибы в лесу.	1	30	30	Игровое занятие	

	Прозрачные цифры, забавные цифры					
19.	Прозрачные цифры, забавные цифры	1	30	30	Игровое занятие	
20.	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	1	30	30	Игровое занятие	
21.	Игры Малыша Гео	1	30	30	Игровое занятие	
22.	Краб Крабыч украшает Чудоострова	1	30	30	Игровое занятие	
23.	Геоконт.	1	30	30	Игровое занятие	
24.	Украшения Гусеницы Фифы.	1	30	30	Игровое занятие	
25.	Как Лопушок ловил муху.	1	30	30	Игровое занятие	
26.	В Буквоцирке появились новые артисты.	1	30	30	Игровое занятие	
27.	Геоконт	1	30	30	Игровое занятие	
28.	Друзья катаются с горки.	1	30	30	Игровое занятие	
29.	Геоконт	1	30	30	Игровое занятие	
30.	Геоконт	1	30	30	Игровое занятие	
31.	Комната теней	1	30	30	Игровое занятие	
32.	Пчёлка Жужа рисует картинку	1	30	30	Игровое занятие	
33.	Читайка на шариках-1	1	30	30	Игровое занятие	
34.	Задачи Ворона Метра	1	30	30	Игровое занятие	
35.	Читайка на шариках-1	1	30	30	Игровое занятие	
36.	Новые загадки	1	30	30	Игровое занятие	
37.	Игра- Ябонька	1	30	30	Игровое занятие	
38.	Игра- Штурвал	1	30	30	Игровое занятие	

39.	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	1	30	30	Игровое занятие	
40.	Игра-Яблонька	1	30	30	Игровое занятие	
41.	Гусеница Фифа учится читать	1	30	30	Игровое занятие	
42.	Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек.	1	30	30	Игровое занятие	

43.	Квадрат Воскобовича	1	30	30	Игровое занятие	
44.	Занятия в Школе Волшебства	1	30	30	Игровое занятие	
45.	Замок Превращений.	1	30	30	Игровое занятие	
46.	Шнуровки- (Снеговик, Яблонька, Парусник, Ромашка)	1	30	30	Игровое занятие	
47.	Игры Пчёлки Жужи с Крутиком По	1	30	30	Игровое занятие	
48.	Крутик По ищет жителей Чудоостровов	1	30	30	Игровое занятие	
49, 50	На арене Цифроцирка	1	30	30	Игровое занятие	
51.	Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка.	1	30	30	Игровое занятие	
52.	Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк	1	30	30	Игровое занятие	
53.	В Замке Превращений встреча нежданных	1	30	30	Игровое занятие	

	гостей					
54, 55.	Девочка Долька и Красивая бабочка	1	30	30	Игровое занятие	
56, 57	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	1	30	30	Игровое занятие	
58.	Незримка Всюсь получил оригинальный подарок	1	30	30	Игровое занятие	
59, 60.	Фокусы Филимона Коттерфильда	1	30	30	Игровое занятие	
61.	Б у к в о ц и р к	1	30	30	Игровое занятие	
62.	Артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	1	30	30	Игровое занятие	
63.	Геоконт	1	30	30	Игровое занятие	
64.	В замке Превращений готовят праздничный обед	1	30	30	Игровое занятие	
	ИТОГО	64	32	32		

Планируемые результаты:

- дети осваивают сенсорные понятия (цвет, форма, величина), счёт, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- развита мелкая моторика рук.

Условия реализации программы:

Помещение для занятий – кабинет с пособиями и наглядным материалом.

Мебель: шкаф для пособий, стол-8 шт; стулья-10 шт - для детей.

Для педагога, стол и стул, доска магнитная, каврограф «Ларчик-на стене», «Геоконт»-великан (на стене),
игра «Ёлочка» –эталоны цвета (на стене).

Техническое оборудование: ноутбук, магнитофон, диски по методике.

Учебно-методические и игровые материалы по программе.

Формы аттестации/контроля

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

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

Для выявления уровня развития психических процессов используются дидактические игры.

Результаты обследования заносятся в разработанную таблицу.

Оценочные материалы

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

Психический процесс	Название методики	Автор методики
Внимание	«Найди отличия» «Сложи картинку»	Н .Гатанова, Е. Тунина
Кратковременная речевая память	«Исследование словесной памяти»	Н .Гатанова, Е .Тунина
Кратковременная слуховая память	«Исследование зрительной памяти»	Н. Гатанова, Е. Тунина
Логическое мышление	«Разложи по размеру»	Н. Гатанова, Е. Тунина
Наглядно-образное мышление	«Нелепицы»	Р .С .Немов
Восприятие	«Какие предметы спрятаны в рисунках»	Р. С. Немов
Воображение	«На что похоже»	Н .Гатанова, Е. Тунина

Условные обозначения:

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

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

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

Таблица результатов

Фамилия имя ребенка	1 блок Упражнение на развитие внимания	2 блок Упражнение на развитие кратковременной речевой памяти	3 блок Упражнение на развитие кратковременной зрительной памяти	4 блок Упражнение на развитие логического мышления	5 блок Упражнение на развитие нагляднообразного мышления
1 группа					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
2 группа					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Методическое обеспечение:

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

Им свойственны:

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

широкий возрастной диапазон участников игр – от малышей до взрослых; возможность проявлять творчество и детям, и взрослым. Все это помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

«Коврограф «Ларчик» -на стене, «Геокоонт -Великан»-на стене, «Геокоонт-малыш»-10шт;

Кораблик «Плюх-Плюх»-10шт; игра-слов «Парусник»-10шт; «Снеговик»-10 шт. Эталоны цвета «Ёлочка»-1шт; двухцветный квадрат Воскобовича-10шт; игравизор + (методички)-10шт; «Геовизор»-10 шт.

Прозрачный квадрат-10шт; прозрачные цифры-10шт; персонажи «Сказочного лабиринта»;

Набор «Ларчик-большой» с развивающими играми; «Математические корзинки»-10шт.

Учебный план для детей 5 -6 лет

Дата № занятия	Тема	Задачи	Игры
Октябрь №1	Вводное занятие	Повторение правил поведения на занятиях. Игры со знакомыми детям играми по желанию	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Разноцветные веревочки» «Геокоонт»
№2	Знакомство с Коврографом и	Познакомить детей с игрой «Ларчик». Рассмотреть поле и	Коврограф «Ларчик» и его жители.

	его жителями.	жителей ларчика.	
№3	Математические корзинки Волшебная считалка	В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше» «меньше», учатся добавлять и убавлять Учатся определять пространственное положение предметов	Математические корзинки 5-10, малыш Гео.
№4	Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео.	Продолжить знакомство с игрой. Знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек	«Фиолетовый лес» с использованием сказки «Тайна Квадратика»
№5	Цветок исполняет желания Двухцветный квадрат.	Развивать умения складывать фигуру путём перемещения частей в пространстве. Учить соотносить свойства предмета с предложенным образцом, выполнять задание по схеме сложения фигур.	Знакомство со сказкой. Эталоны цвета «Ёлочка»

№6	Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат.	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, конструировать цифры из конструктора. Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.	Забавные цифры, конструктор цифр, прозрачные цифры Поддерживать желание ребенка придумать сказку, приключение, записать придуманное ребенком.
№7	Фокусы Лисы Девятки Двухцветный квадрат.	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами. Учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании	Лиса-фокусница, «Эталоны цвета Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.
№8	У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат.	Развивать умения составлять целое из разного количества частей, называть полученное число. Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	Девочка Долька, «Эталоны цвета Сказочная область «Фиолетовый лес». Встреча с персонажем вороном - Метром.
Ноябрь №1	Команда корабля отправилась в плавание. Двухцветный Квадрат	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер. Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом)	Кораблик «Плюх- Плюх» Гусь и Лягушки ,квадраты

№2	Помощь команды корабля Девочке Дольке. Двухцветный квадрат	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать фигуры в соответствии со схемой. Знакомство с новыми персонажами (Шуты) Учить складывать фигуры по схеме и заданным. условиям.	Девочка Долька, Гусь и Лягушки, «Эталоны цвета» Геоконт и квадрат. Персонажи игры приходят в гости из Фиолетового леса .
№3	Друзья делят фигуры. Квадраты (Двухцветный, четырёхцветный)	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств. Учить применять полученные навыки при решении задачи, подбирать	«Игровизор», пчёлка Жужа, Медвежонок и Китёнок Тимошка

		нужных персонажей, придумывать приключения героев.	
№4	Серия «Чудо головоломки». «Прозрачный квадрат»	Продолжаем осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения.	Пчёлка Жужжа, Китёнок Тимошка.
№5	Чудо головоломки «Прозрачный квадрат»	Учить конструировать по схеме, соотнося размер схемы и постройки видеть разницу, уметь соотнести между собой.	Эталоны цвета Малыш Гео
№6	Чудо головоломки «Двухцветный квадрат»	Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение	Малыш Гео и двухцветный квадрат

		анализировать, составлять схему.	
№7	«Прозрачный квадрат», »Двухцветный квадрат»	Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему.	Чудо головоломки
№8	Игры Медвежонка и Китёнка	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры по точкам координатной сетки.	Геокоонт , Чудоголоволомки Пчёлка Жужа, Краб Крабыч
Декабрь №1	Великая тайна Кота Филимона.	Развивать умения конструировать букву из частей, находить геометрические фигуры.	Конструктор букв, Логоформочки, Филимон Коттофильд и Крутик По
№2	Цирковое представление в Буквоцирке.	Развивать умения составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву. Развивать внимание, память, умение анализировать, развивать монологическую речь.	Сказочная область Фиолетовый лес. Знакомство с новым персонажем «Магноликом» Конструктор букв , Кот Филимон
№3	Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные цифры	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям. Развивать умение определять пространственное отношения элементов. Развивать память, внимание, речь.	Герои Цифроцирка, прозрачные цифры Математические корзинки

№4	Прозрачные цифры, забавные цифры	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям.	Герои Цифроцирка. Математические корзинки
----	--	--	---

№5	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	Развивать умения действовать с числами, конструировать по координатным точкам Учить создавать словесные модели цифр первого десятка.	Игра «Математические корзинки Геоконт, Забавные цифры, Гусеница Фифа.
№6	Игры Малыша Гео	Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия	Конструктор цифр, Квадраты, Малыш Гео, Ворон Метр.
№7	Краб Крабыч украшает Чудоострова	Развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их.	«Фиолетовый лес» Конструктор цифр, Краб Крабыч.
№8	Геоконт.	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геоконт, Забавные цифры Весёлые фигурки, Паук Юк.
Январь №1	Украшения Гусеницы Фифы.	Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости.	Конструктор буквы, Прозрачная цифра, Гусеница Фифа.

		Знакомство с конструктором. Разучивание считалки.	
№2	Как Лопушок ловил муху.	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок, конструировать из них домик по схеме и словесной конструкции.	Геоконт, Игровизор, Лопушок.
№3	В Буквоцирке появились новые артисты.	Развивать умения выделять первую букву в словах, составлять букву из частей. Учить при помощи игрового пособия выстраивать изображение по словесной формуле и переносить изображение на Геоконт. развивать внимание, пространственное мышление, зрительный ориентир.	Конструктор букв, Геоконт, персонажи буквоцирка (Арлекин, Орлекин и т .д)
№4	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем	Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

		добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	
--	--	--	--

№5	Друзья катаются с горки. Геоконт	Развивать умения называть признаки сезона, придумывать и рассказывать о сказочной зиме, находить фигуры по форме, сравнивать их между собой. Продолжить осваивать конструктор, составлять фигуры по образцу, по замыслу, переносить на бумагу, заштриховывать не выходя за линии, давать словесное описание.	«Фиолетовый лес» «Эталоны цвета» «Геоконт» и сказочные персонажи
№6	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геоконт, Забавные цифры Весёлые фигурки, Паук Юк.
№7	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.
№8	Геоконт Комната теней	Продолжать знакомить с конструированием различных по сложности фигур, создавать сюжетную композицию, придумывать сказку. Развивать умения составлять предметный силуэт по схеме, понимать вертикальную	«Фиолетовый лес» квадрат Воскобовича, Игровизор Малыш Гео и Краб Крабыч

		линию симметрии	
Февраль №1	Пчёлка Жужа рисует картинку	Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, обводить силуэты на листе бумаги , дорисовывать изображение.	Игровизор, фломастеры. Пчёлка Жужа.
№2	Читайка на шариках-1	Учить в самостоятельных или совместных играх складывать различные слова из двух, трех букв.	Читайка -1
№3	Задачи Ворона Метра	Развивать умения объяснять логическое значение слов, понимать соотношение частьцелое.	«Геовизор» квадрат Воскобовича, Фиолетовый лес

№4	Читайка на шариках-1	Составлять слова с ориентиром на плоскости листа, закрепить понятия верхний, нижний угол, право, лево. Придумывать предложение с составленным словом.	Читайка-1.
№5	Новые загадки	Закреплять умения делить фигуру на части, находить среди множества фигур одну по словесному описанию, придумывать загадку о предмете	Фиолетовый лес Игровизор, КрутикПо, «Парус».
№6	Игра-шнуровка «Парус»	Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука	«Парус» и Китёнок Тимошка.
№7	Шнуровка «Парус»	Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука	Шнуровка «Парус» и китёнок

			Тимошка.
№8	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, определять состав десяти из двух меньших .	Математические корзинки 10, Забавные цифры, Магнолик
Март №1	Шнуровка «Снеговик» и «Ёлочка»- эталон цвета.	Продолжать игры со шнуровками. Поддерживать выполнение самостоятельно придуманных заданий. Развивать мелкую моторику, координацию глаз- рука	Шнуровка, эталон цвета.
№2	Гусеница Фифа учится читать	Развивать умение находить зеркально написанные буквы, понимать смысл прочитанных слов, составлять из букв слова. Находить фигуры по признакам.	Прозрачный квадрат, Прозрачные буквы и цифры, Лапушок и Гусеница Фифа
№3	Квадрат Воскобовича	Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	Квадрат Воскобовича
№4	Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек. Квадрат Воскобовича	Развивать умения конструировать букву из частей по схеме, составлять слово из букв, придумывать и конструировать силуэт «цветок», похожий на сказочного героя	Конструктор букв, Шнуровка Забавные буквы, Девочка Долька, Гусеница Фифа, Пчёлка Жужа, Кот Филимон
№5	Занятия в школе Волшебства	Создать сказочную обстановку учить фантазировать, мечтать. Познакомиться с героями школы волшебства.	«Снеговик» «Парус» Читайка 2

№6	Крокодил – канатоходец и Крыска – силачка.	Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Волшебная восьмёрка, шнур-затейник, Забавные цифры, схема « бокал»
№7	Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк	Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях.	Геокоонт, Шнуровка Прозрачный Квадрат, Кот Филимон, Ворон
№8	В Замке Превращений встреча нежданных гостей	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета , рисовать контур квадрата по точка координатной сетки, делить фигур на части, решать задачу на сравнение их по размеру, вовлечь в беседу на тему « Нежданные гости»	Квадрат Воскобовича, Геовизор, листы бумаги и фломастеры.
Апрель №1	Девочка Долька и Красивая бабочка	Развивать умения решать задачи понимать отношение «часть-целое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки	Эталоны цвета, Прозрачные цифры и буквы, Цветные квадраты, Долька, Лапушок, Фифа

№2	Девочка Долька и Красивая бабочка	Развивать умения решать задачи понимать отношение «часть-целое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки	Прозрачные цифры и буквы, Цветные квадраты, Долька, Лапушок, Фифа
№3	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному	«Яблонька», Крутик По Пчёлка Жужа

		предмету.	
№4	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному герою	«Яблонька», Крутик По Пчёлка Жужа
№5	Незримка Всюсь получил оригинальный подарок	Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путём наложения пластинок друг на друга, придумывать и конструировать силуэт или картинку из частей, создавать контур предмета	Прозрачная цифра, Геоконт, Чудокрестики, Гео, Лопушок, Незримка Всюсь, Мишик, Жужа.

		по рисунку.	
№6	Фокусы Филимона Коттерфильда	Развивать умения составлять слоги из букв. А из слогов – слово. Называть животных одной среды обитания, конструирование их силуэтов из частей, придумывать загадки.	Эталоны цвета, Кот Филимон, Теремки Воскобовича.
№7	Буквоцирк	Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях.	Геоконт, Шнуровка, Прозрачный Квадрат, Кот Филимон, Ворон
№8	Артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	Развивать умения располагать цифры в порядке возрастания значения. Решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа десять, придумывать прилагательные , характеризующие предмет, предлагать варианты решения проблемной ситуации	Математические корзинки 10, Шнурзатейник, Геовизор, Забавные артисты Цифроцирка.
Май №1	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет,	Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

		местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	
№2	В замке Превращений готовят праздничный обед	Развивать умения складывать фигуры по схеме и собственному желанию, рассказывать о назначении предмета, рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию её признаков, придумывать и составлять картинку из пластинок путём наложения их друг на друга	Квадрат Воскобовича, Конструктор букв, Змейка, Прозрачная цифра, Прозрачный квадрат, Игровизор.
№3	Волшебные веревочки	Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.	Шнуровки
№4	Паучку Юку снится странный сон	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки, видоизменять одни геометрические фигуры в другие, составлять фигуры головоломки из разных частей, выкладывать из них диагональный ряд, высказывать свои предположения.	Геоконт, Чудокрестики 3. Схема лесенки, Паук Юк, ворон Метр
№5	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на	Геоконт, Забавные цифры, Весёлые фигурки, Паук Юк.

		плоскости (верх, низ, право, лево)	
№6	Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.	Развивать умения выбирать ряды и играть в них, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам, называть фрукты заданного цвета, видоизменять силуэт, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его видоизменения.	Логоформочки 5, Прозрачный квадрат, Малыш Гео, Крутик По.
№7	Как Ворон Метр снимал Фильм	Развивать умения придумывать и конструировать сюжетную картинку из частей по теме, придумывать по ней рассказ, выкладывать контур по точкам координатной сетки, переносить изображение на лист бумаги дорисовывать его до предметного контура.	Чудо-крестики-3, Геоконт, Геовизор, Квадрат Воскобова, Забавные буквы, Забавные цифры, все персонажи Фиолетового леса.
№8	Итоговая диагностика	Диагностика развития психических процессов	«Найди отличия» «Сложи картинку» «Исследование словесной памяти» «Исследование зрительной памяти» «Разложи по размеру» «Нелепицы» «Какие

			предметы спрятаны в рисунках» «На что похожи?»
--	--	--	---

Список литературы

- 1.Буйлова Т.Н. Технология разработки и оценки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: новое время – новые подходы. Методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2015. – 272с.
- 2.Правила оказания платных образовательных услуг в сфере дошкольного и общего образования, утвержденными Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».
- 3.Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 4 – 5 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВОПРЕСС», 2016. – 304 с.
- 4.Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5 – 7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВОПРЕСС», 2016. – 304 с.
- 5.Технологии В.В. Воскобовича «Социально-коммуникативное развитие» ФГОС;
СПБ; ВИР; 2019г.

Приложения:

Игры для детей 5-6 лет:

Прозрачный Квадрат

Эталоны цвета- «Ёлочка»

Прозрачные цифры и
буквы
Математические корзинки -10
Конструктор букв : «Яблонька», «Парус».
Двухцветный
квадрат
Воскобовича ,
Игровизор,
Геофон.



