

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
«Сказочные лабиринты» 4-5 лет
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	3-4
3.	Содержание программы	4-6
3.1.	Учебный план	6-11
3.2.	Содержание учебного плана	11-20
3.3.	Планируемые результаты	20
4.	Методическое обеспечение	21
5.	Список литературы	22
6.	Приложения	22-25

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 2013 г. № 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 04.09.2014г. №1726р;
- 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 СП2.4. 3648 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.
- 7.Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Одинцовской средней общеобразовательной школы № 1.

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 и восприятию реальной жизни, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Направленность:

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказочные лабиринты» по методике В.В. Воскобовича для детей 4- 5 лет на 2023-2024 учебный год. Программа составлена в соответствии с законом Российской Федерации «Об образовании» № 273 ФЗ от 29.12.2012 г., Правилами оказания платных образовательных услуг в сфере дошкольного и общего образования, утвержденными Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706, Положением о порядке предоставления платных

дополнительных образовательных услуг МБОУ Одинцовская СОШ №1 Дошкольное отделение- детский сад №23. Программа имеет социально-педагогическую направленность. Программа является модифицированной, разработана на основе учебно-методического пособия: «Сказочные лабиринты» игры Воскобовича В.В. Харько Т.Г.

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: Интеграция эффективных форм, средств и методов познавательного, физического, речевого и социально-коммуникативного развития детей на занятиях кружка способствует целостному развитию их личности, что важно в плане преемственности образования.

Педагогическая целесообразность: Программа реализуется на занятиях платного кружка в специальном оборудованном кабинете -Атриум. На занятиях кружка интегрируются разные виды детской деятельности: двигательная, игровая, познавательная, коммуникативная, восприятие художественной литературы, продуктивная.

Адресат программы: Дети 4-5 лет. Зачисляются в кружок по заявлению родителей (законных представителей) и после заключения Договора оказания платных образовательных услуг по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, без подготовки принимаются в кружок.

Уровень программы, объём и сроки.

Программа рассчитана для детей 4-5 лет (1 группа -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 по 30 минут.

Режим занятий: начало -октябрь; окончание-май.

День недели	Время	Кол-во часов
Вторник	15.10-15.40	30 минут

Четверг	15.10-15.40	30 минут
Неделя-2занятия Месяц-8занятий	Год - 64занятия	Неделя-1ч; Месяц-4 ч; Год-32ч

Срок реализации программы: - 1 год.

Цель: Обеспечить обучение, воспитание и развитие познавательно-творческих и математических способностей детей в игровой форме.

Задачи:

- 1.Развивать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
- 2.Освоить процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- 3.Развивать накопление детского познавательно-творческого опыта и математических навыков 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.
- 7.Создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры- умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

3. 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 ситуаций.

Принципы построения занятий:

- системность занятий
- учёт возрастных особенностей
- дифференцированный подход;
- принцип воспитывающей и развивающей направленности заданий;

- принцип постепенного и постоянного усложнения материала; поэтапное использование игр;
сотрудничество воспитателя и детей

Методы

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

Практические приемы:

манипуляция,
превращение,
складывание,
выбор, показ с использованием
приёма (рука-глаз).

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 4-5 лет:

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Все го	Теория	Практи ка		
1.	Вводное занятие. Знакомство с кабинетом правила поведения на	1	30мин	30мин.	Беседа, игры	Начальный мониторинг

	занятиях.					
2.	Коврограф «Ларчик» Знакомство с жителями- Гномики.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
3.	Предистория Красная история «Домик для Кохле»	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
4.	Пирог для Жужжи	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
5.	Шарфик для Кохле. Узнай и дорисуй.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
6.	«Жёлтая история»- Цыплята- покормим цыплёнка.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
7.	Как Кохле и Желе решили покрасить забор. Осенний ковёр.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	

8.	Оранжевая история. Цветные дорожки.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
9.	Апельсин. Игра с гномиками.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
10.	Синяя история. Самолёт для Селе.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	

11.	Красивый цветок. Составь узор	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
12.	Зелёная история. Круги на воде.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
13.	Фиолетовая история. Где чьё одеяло?	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
14.	Белая история. Рисовальный конструктор.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
15.	Голубая история. Радуга.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
16.	Чёрная история. Стирка.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
17.	Серая история. Зонтики для гномов.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
18.	Нарисуй портрет. Игра с Гномиками.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
19.	Город Гномов. Транспорт для них.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
20.	«Кораблик Плюх- Плюх» Гусь и его друзья.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
21.	«Кораблик «Плюх-Плюх» .Как матрос Речкин -хотел стать капитаном.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
22.	«Собираем корабль Плюх в экспедицию»	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
23.	Экспедиция к морским обитателям. Кораблик Плюх-	1	30мин	30мин	Игровое занятие	

	Плюх					
24.	Знакомство с Цифрами-зверятами.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
25.	Игровые приключен. Цифрят Муравии. в	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
26.	Коврограф ,цифрята Во дворце.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
27.	Коврограф «Ларчик» Обед у короля.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
28.	Цифрята. Портреты гостей.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
29.	Цифрята. Тематический турнир.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	

30.	Загадочные узоры. Королевские бусы.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
31.	«Математические корзинки 5» Цифрята	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
32.	Математические корзинки5.Цифрята .	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
33.	Подарки взрослых. Рисуем фигуры.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
34.	Коврограф ларчик Подарки детей.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
35.	Морское путешествие «Кораблик «Плюх -	2	30мин	30мин	Игровое занятие	

	Плюх»					
36.	Весёлые флажки. Кораблик Плюх-Плюх.	2	30мин	30мин	Игровое занятие	
37.	Встреча с радугой. Геоконт.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
38.	Затерянный клад. Ворон метр.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
39.	Волшебный штурвал-Геоконт.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
40.	Игровизор.- Подарки.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
41.	Игровизор-Катина полка.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
42.	Игровизор- проделки Кота Рыжика.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
43.	Игровизор- штриховка.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
44.	«Геоконт»- навстречу к Полярной Звезде.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
45.	Математические корзинки» Цифрята.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
46.	Эталоны цвета- «Ёлочка».	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
47.	«Математические корзинки 5».	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
48.	Квадрат Воскобовича» (двухцветный).	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
49.	Квадрат Воскобовича» (двухцветный).	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
50.	Коврограф Ларчик.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	

	Разноцветные шнуры					
51.	Знакомство с круговертом.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
52.	Круговерт и разноцветные верёвочки.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
53.	«Геокоонт» - графический диктант	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
54.	«Разноцветные круги-липучки» «Геокоонт»	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
55.	Знакомство с буквами- акробатами.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
56.	Буквы-акробаты.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
57.	Буквы –акробаты. Лабиринты-А.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
58.	Акробаты-буквы и лабиринты-О.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
59.	Буквы-акробаты. Лабиринт-У	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
60.	Буквы-акробаты. Лабиринт--Ы	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
61.	Шнуровка- Яблонька.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
62.	«Кораблик «Плюх - Плюх» и его команда	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
63.	Лабиринт-Я «Яблонька»	1	30мин	30мин	Игровое занятие	
64.	Коврограф Ларчик и его сказочные жители Сказка-весны.	1	30мин	30мин	Игровое занятие	Итоговый мониторинг Конец года.
	ИТОГО:	64	32	32		

Планируемые результаты: Освоить 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 (Атриум) с пособиями и наглядным материалом. Мебель- шкаф для пособий, стол-6 шт; стулья-10 шт -для детей. Для педагога-стол и стул, доска магнитная, коврограф «Ларчик», «Геококт»-великан. Техническое оборудование: магнитофон. 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 контроль 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 зрительная 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 ребёнка.	1 блок Упражнение на развитие внимания	2 блок Упражнение на развитие кратк-ной речевой памяти	3 блок Упражнение на развитие кратковременной зри-ной памяти	4 блок Упражнение на развитие логического мышления	5 блок Упражнение на развитие наглядно образного мышления
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Методическое обеспечение:

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

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), «Геоконт-великан» -(на стене), «Геоконт-малыш»-10шт;

Кораблик «Плюх-Плюх»-10шт; игра-слов «Яблонька»-10шт;» Эталоны цвета «Ёлочка»-1шт (на стене); двухцветный квадрат Воскобовича-10шт; игравизор -(5-тетрадей) -10шт;

Двухцветный квадрат-10шт; цифры-Акробаты-1 набор; буквы-Акробаты-1 набор; персонажи- «Сказочного лабиринта»;

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

Учебный план для детей 4-5 лет «Сказочные лабиринты»

Месяц, № занятия	Тема	Задачи
Октябрь №1	Вводное занятие.	Познакомить детей с кабинетом, с правилами поведения на занятиях, показать игры.
№2	Коврограф «Ларчик». Знакомство с жителями Гномики.	Группировка фигур по цвету (красный, зеленый), определение размера (большой, маленький), решение простых задач на изменение размера, понимание пространственных характеристик «слева» и «справа».

№3	«Предистория» Красная история-в гостях у Кохле. Домик для Кохле.	Познакомит детей с «Фиолетовым лесом». Учить выкладывать детали разной формы, составляя изображение «домик». Выложить из верёвочек и квадрата домик для «Кохле».
№4	Пирог для Жужжи.	Закрепить умение выделять признак-цвет, развивать мелкую моторику. Собрать красные кружки вместе- в корзинку.
№5	«Шарфик для Кохле. Узнай и дорисуй- игра.	Закрепить умение чередовать фигуры разных размеров. Выложить из «Разноцветных кружков» узор в полоске, чередую круги по цвету.
№6	«Жёлтая история» -Цыплята. Игра-Покорми цыплёнка.	Учить составлять изображение по частям. Нарисовать цыплят с помощью: кружков и верёвочек. Развивать мелкую моторику рук. Упражнять в умении сопоставлять цвет, находить нужный.

№7	Игра-как Кохле и Желе красили забор. Осенний ковёр.	Закрепить умение чередовать фигуры разных размеров. Учить выкладывать узор из одномерных верёвочек, чередуя по цвету. Развивать моторику рук.
№8	Квадрат Воскобовича» (двухцветный).	Складывание фигур «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве. Сравнение по цвету, составление силуэта «домик» из двух частей по образцу.

Ноябрь №1	«Коврограф» Квадрат Воскобовича двухцветный.	Складывание фигур «лодочка» и «конверт» за счёт перемещения частей в пространстве. Сравнение по цвету, складывание по образцу.
№2	Оранжевая история. Игра-цветные дорожки.	Закрепить умение выделять признак-цвет, учить классифицировать предметы и объекты, развивать мелкую моторику рук. Проложить дорожки в соответствии с цветом от гномика к его домику.
№3	«Синяя история» Игра-самолёт для Селе. Красивый цветок.	Учить составлять изображение по частям, стимулировать решение сделать красивую вещь для подарка. Нарисовать с помощью верёвочек самолёт (для мальчиков), красивый цветок (для девочек).
№4	Игра «Составь узор» Игра-красивый цветок.	Учить составлять узор по схеме из цветных кружков, развивать умение ориентироваться на Коврографе «Ларчик». Развивать мелкую моторику рук, закрепить знание цвета. Составление «Красивого цветка», используя верёвочки и разноцветные кружочки.
№5	Зелёная история. Игра-круги на воде.	Учить смешивать жёлтый и синий цвет, получая в итоге-зелёный. С помощью нескольких красок-получить требуемый цвет. Развивать мышление, воображение.
№6	Фиолетовая история Игра-чье одеяло?	Учить детей получать фиолетовый цвет при смешивании синей и красной краски. Закрепить знания основных цветов, развивать умение группировать по цвету.

№7	Белая история. Игра- рисовальный конструктор.	Развивать воображение; формировать умение создавать образы на основе схематического изображения. Рассмотреть геометрические фигуры и дорисовать, чтобы получилось изображение предмета.
№8	Голубая история. Радуга-игра.	Учить получать голубой цвет, путём смешивания белого и синего. Развивать мышление и воображение, учить передавать картинку соответственно цвету.
Декабрь №1	Эталоны Цвета «В гости Ёлочка пришла»	Закрепить знания основны цвета, умение различать их, составлять из частей целое, используя разные геометрические фигуры. Игра «В гости Ёлочка пришла». Создать детям праздничное настроение. Развивать моторику рук.
№2	Чёрная история. В гостях у гномика- Черныша. «Стирка»	Учить смешивать все цвета радуги и получая чёрный цвет. Получить новый цвет путём смешивания всех красок. Развивать умение делать выводы и заключения.
№3	«Серая история» Игра-зонтики для гномов.	Учить смешивать чёрный и белый цвет и получить новый- серый. Закрепить умение создавать изображение по замыслу. С помощью верёвочек и кружков одного цвета «нарисовать зонтики» для гомиков.
№4	Город Гномов. Игра- транспорт для гномов.	Закрепить умение создавать композицию. При помощи верёвочек квадратов и кружков одного цвета нарисовать улицы гномов. Развивать мышление, воображение, умение создавать картинку по замыслу. Развивать мелкую моторику рук.
№5	«Кораблик «Плюх-Плюх» Гусь и его друзья.	Повторение цветовой гаммы. Закрепить понятие- «много и мало». Формировать понятийный словарь: штурвал. Гусь, лягушата, кораблик, флажки, мачты.
№6	Собираем Кораблик	Учить работать по инструкции, выполнять действия в определённом порядке, с опорой на

	«Плюх-Плюх» в Путешествие	речь. Развивать моторику, зрительно-моторную координацию, сенсорные процессы.
--	------------------------------	---

№7	Собираемся в экспедицию на Кораблике «Плюх-Плюх»	Повторить признаки предметов, закрепить навыки порядкового счёта в пределах-5. Познакомить с понятием: право и лево. Развивать логическое мышление.
№8	Экспедиция к морским обитателям. Кораблик «Плюх-Плюх»	Развивать умение детей работать по устной инструкции и выполнять действия в нужном порядке. Формировать понятийный словарь: штурвал. Море, экспедиция, подводная лодка, паровоз. Развивать зрительно-моторную координацию.
Январь №1	Знакомство с Цифрятами-зверятами.	Познакомить с цифрами –зверятами. Запомнить порядок расположения и их Имена. Кто какую роль играет в порядковом счёте.
№2	Игровые приключения Цифрят в Муравии»	Закрепить знания о порядке нахождения и Имени цифры в порядковом счёте. Познакомиться с соседями (слева, справа). Отправиться в путешествие по стране-Муравии.
№3	Коврограф, цифрята «Во дворце».	Обведение веревочкой контура геометрических фигур, придумывание на что похожи фигуры. Группировка по форме или цвету, составление силуэта «дворца» путем наложения частей на схему
№4	Коврограф «Ларчик» Обед у короля.	Составление силуэта «посуды» путем наложения фигур друг на друга. Поиск по форме, составление круга из двух частей, понимание пространственных характеристик «посередине», «слева», «справа».

№5	«Цифрята» .- портреты гостей.	Составление силуэта «маскарадная маска» путем наложения деталей на схему, беседа на тему «Зачем нужна маскарадная маска», придумывание и конструирование силуэта «елочная игрушка», рассказывание о ней, составление гирлянды из фигур - головоломок по заданному алгоритму (цвет, количество или форма частей). Поиск по форме, составление круга из двух частей, понимание пространственных характеристик «посередине», «слева», «справа».
№6	«Цифрята»-. Тематический турнир	Знакомство с цифрятами- зверятами. Учить называть и запоминать имя каждого, счёт в пределах-5. Развивать внимание, мышление, умение выполнять задание по памяти, подкрепляя словом .Развивать мышление, зрительную память.

№7	«Загадочные Узоры» Королевские бусы.	Определение количества предметов в пределах пяти, отсчитывание и уравнивание до необходимого количества. Самостоятельное конструирование бусы- красного цвета, зелёного и т.д. по образцу.
№8	«Математические корзинки» «Цыфрята».	Сравнение по цвету и количеству грибочки. Различение геометрических фигур, сравнение их по цвету и размеру, составление силуэтов «грибок», «грибы» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседа на тему «Грибы».
Февраль №1	Игровизор «Подарки взрослым» Рисуем фигуры.	Различение и называние формы и размера геометрических фигур, конструирование контуров фигур разного размера, сравнение по форме и размеру, придумывание, на что похоже изображение. Сравнение по форме и размеру, беседа о строении дома, конструирование силуэта «дом» по образцу.

№2	Игровизор «Подарки детей»	Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа - налево», сравнение по цвету. Прорисовывание геометрических фигу по образцу.
№3	Морское путешествие «Кораблик «Плюх - Плюх» «Геокоонт»	Понимание пространственных характеристик, группировка предметов по цвету и пространственному положению. Конструирование контура «флажок» по образцу, придумывание, на что похожа фигура.
№4	«Геокоонт Мальчик Гео и его истории.	Конструирование силуэта «бабочка» по образцу. Составление фигур - головоломок по определенному алгоритму (количество частей) путем наложения их друг друга, конструирование силуэта «бочка» путем наложения частей на схему.
№5	«Геокоонт» «Алфавит» Гео и его друзья.	Отгадывание загадок о буквах. Поиск по форме, по цвету и размеру, решение простейшей задачи с противоречием.
№6	Эталоны цвета «Ёлочка»	Закрепить знания о цвете. Умение ориентироваться на коврографе (слева ,справа, снизу, сверху, в центре). Умение выкладывать узоры из определённых геометрических фигур и цветовой гаммы.

№7	Игровизор «Подарки детей»	Группировка предметов по размеру, составление горизонтального ряда по цветам радуги. Различение геометрических фигур, сравнение их размеру, составление силуэтов, умение соединять линиями, прорисовывая силуэты предметов.
№8	Игровизор «Катина полка»	Различение и называние формы и размера геометрических фигур, конструирование контуров фигур разного размера, сравнение по форме и размеру, придумывание, на что похоже изображение. Сравнение по форме и размеру, беседа о

		строении полки, прорисовывание всех предметов стоящих на ней.
Март №1	Игровизор «Проделки кота Рыжика»	Составление силуэта предмета из части. Уметь видеть и понимать целое и часть. пространственных характеристик «нижний», «верхний», тренировка мелкой моторики рук.
№2	Игровизор-штриховка.	Самостоятельно заштриховывать целые полосы, используя разноцветные карандаши. Способствовать развитию мелкой моторики рук.
№3	Игровизор «Катина полка – схема»	Поиск фигур по форме, умение находить определённые геометрические фигуры по описанию. Закрепить знания выводами и умозаключениями.
№4	Игровизор Проделки кота-Рыжика-схема.	Составление формы предмета из части. Учить видеть целое из представленной части предмета, путём дорисовывания формы.
№5	Игровизор «Штриховка»	Творческое штриховка предметов, придумывание названий и составление простых описательных рассказов.
№6	«Геокоонт» - графический диктант.	Отсчитывание необходимого количества гвоздиков-размеров, используя буквенное и цифровое изображение, ориентировка предметов в пространстве.
№7	«Математические корзинки 5» Цифрята.	Самостоятельное отсчитывание необходимого количества предметов (один-три), обозначение их числом. Развитие координации «глаз - рука» и мелкой моторики рук («выкладывание» от одной до пяти «грибочков»).
№8	Геокоонт «Эталоны цвета»	Конструирование фигуры «звездочка», по образцу взрослого, самостоятельное складывание геометрических фигур (треугольников) разного цвета. Тренировка мелкой моторики рук и

		координации «глаз - рука», «выкладывание» геометрических фигур, называние
--	--	---

		их формы (квадрат, прямоугольник).
Апрель №1	Квадрат Воскобовича» (двухцветный) Коврограф «Ларчик»	Самостоятельное складывание геометрических фигур (треугольников) разного цвета. Придумывание и конструирование силуэта «звездочка», составление предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему.
№2	Коврограф «Ларчик» Разноцветные шнуры..	Конструирование одного предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему. Конструирование одного предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему.
№7	Знакомство с круговертом.	Конструирование одного предметного изображения по выбору, используя прием наложения деталей на схему. Называние принадлежностей, необходимых для мытья пола, конструирование силуэтов «ведро», «швабра» по образцу, понимание пространственных характеристик «слева», «справа».
№3	«Куговерт и разноцветные верёвочки.	Группировка предметов (флажков) по цвету, определение высоты (мачты), понимание пространственных характеристик «верх», «низ», тренировка мелкой моторики рук. Самостоятельное конструирование двух силуэтов «скамейка», сравнение и изменение по высоте.
№4	«Геокоонт» Графический диктант.	Конструирование контуров геометрических фигур («квадрат») заданного размера («большой и маленький»), трансформация одной геометрической фигуры («квадрат») в другую («треугольник»). Придумывание и конструирование силуэта

		«скворечник».
№5	Разноцветные круги-липучки «Геокоонт»	Группировка по цвету, составление цифр «один» путем наложения частей на трафарет, соотнесение цифры «один» с количеством предметов, которое она обозначает. Придумывание контура «Сундук», название формы и материала.
№6	Знакомство с буквами «Акробатами»	Знакомство с Буквами-Акробатами. Учить правильно проговаривать, пропевать. Видеть характерные особенности в изображении и названии-Имени и предназначении каждой буквы. Запоминать сказочные истории буквы.
№7	Буквы- акробаты.	Закрепить названия букв, сравнение по образцу. «Вышивание» контура буквы.

		придумывание, на что похоже изображение.
№8	Буквы- Акробаты Игровизор. Лабиринты-А.	Придумывание и самостоятельное конструирование силуэта «букв» из двух геометрических фигур. Поиск фигур по форме, цвету и размеру, беседа на предложенные темы.
Май №1	Буквы- акробаты «Игровизор» Лабиринты-О	Знакомство с буквой. Умение находить её в лабиринте предметов. Рисовать дорожку и путь к домику буквы. Умение запоминать её написание и произношение.
№2	Буквы- акробаты Игровизор Лабиринты-У	Знакомство с новой буквой, умение соотносить с предметами на что похоже. Игра «Найди дорожку домой», учить прорисовывать прямые и и изогнутые линии.
№3	Буквы- акробаты Лабиринты-Ы	Знакомство с новой буквой и звуком. На что похоже, какие ассоциации ,как зовут Акробата, на что похож,

№4	Коврограф Шнуровка-яблонька	Развивать умение выполнять штриховку (глаз-рука, развивать моторику рук, усидчивость.
----	--------------------------------	---

№5	Кораблик «Плюх» и его команда.	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.
№6	Крутик ПО и его друг Гео.	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.	Малыш Гео, Крутик По.
№7	Лабиринт-Я «Яблонька»		Коврограф Круговерт Разноцветные верёвочки.
№8	Коврограф «Ларчик « и его сказочные друзья.	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.	Геоконт, Геовизор , Квадрат Воскобова, Забавные буквы, Забавные цифры, все персонажи Фиолетового леса.

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.Козьмина О.М. «ПО морям, по волнам»-СПБ,РИВ,2016г.

6.Н,В, Абуева «Разноцветные истории» СПБ, РИВ,2018г.

7.В.В.Воскобович «Сказочные лабиринты» СПБ, РИВ,2018г.

Приложение:

Игры для детей 4-5 лет:

Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

«Кораблик «Плюх-Плюх»

«Эталоны цвета» «Ёлочка»

«Разноцветные веревочки»

«Геокоонт-великан»

«Прозрачные цифры»

«Игровизор»

«Геокоонт-малыш»

«Математические корзинки
1-5»

«Яблонька»

«Двухцветный квадрат
Воскобовича.



