МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 68 «РОМАШКА»

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДАЮ Заведующий

на заседании педагогического совета <u>Протокол №1 от 31.08.2023г.</u>

Заведующий МАДОУ ДС №68 «Ромашка» ______Т.Н.Градюк Приказ № 375 от 31.08.2023г.

КОПИЯ ВЕРНА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ПО РАЗВИТИЮ ЛОГИКО - МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»



Нижневартовск

Содержание Программы:

№ п/п	Разделы Программы	Страница
1	Паспорт Программы	3
2	Пояснительная записка	5
2.1.	Цели и задачи программы	6
2.2.	Возрастные особенности детей	7
2.3.	Планируемые результаты освоения программы	8
2.4.	Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы	9
3.	Содержание программы	10
3.1.	Перспективный план	15
3.2.	Педагогическая диагностика по отслеживанию достижений детьми планируемых результатов освоения программы	21
3.3.	Материально-техническое обеспечение Программы	23
4.	Список используемой литературы	23

1. Паспорт программы	al Control of the Con		
Наименование	Дополнительная общеразвивающая программа по развитию логико –		
Программы	математических способностей у детей 3-4 лет «Сказки фиолетового		
	леса»		
Основание для	👃 Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной		
разработки	Ассамблеей ООН 22.11.89);		
Программы	Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об		
	образовании в Российской Федерации";		
	4 Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 "Об		
	утверждении федерального государственного образовательного		
	стандарта дошкольного образования";		
	♣ СанПиН 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические		
	требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и		
	оздоровления детей и молодежи»; СанПиН 1.2.3685 -21		
	«Гигиенические нормативы и требования к обеспечению		
	безопасности и (или)безвредности для человека факторов среды		
	обитания»;		
	Программа Ханты – Мансийского автономного округа – Югры		
	«Развитие образования в ХМАО –Югре на 2018 -2025 годы и на		
	период до 2030 года»;		
	♣ Программа «Развитие образования города Нижневартовска на		
	2018 -2025 годы и на период до 2030 года»		
	♣ Программа «Развитие МАДОУ г. Нижневартовска ДС №68		
	«Ромашка» на 2018 -2025 годы и на период до 2030 года»		
	👃 Устав муниципального автономного дошкольного		
	образовательного учреждения города Нижневартовска детского		
	сада №68 «Ромашка»		
Заказчики Программы	Родители МАДОУ ДС № 68 «Ромашка»		
Исполнитель	Руководитель кружка «Сказки фиолетового леса», воспитатели		
Программы			
Цель Программы	Развитие логико - математических способностей у детей младшего		
	дошкольного возраста посредством развивающих игр В. Воскобовича.		
Задачи Программы	👃 Формировать умение классифицировать, сравнивать, обобщать.		
	Развивать сенсорные процессы и способности, учить выделять		
	свойства объектов путем обследования и сравнения.		
	Развитие познавательной активности и элементарной		
	исследовательской деятельности дошкольников.		
	 Развитие эмоциональной сферы детей (эмоциональной 		
	1 1		
	отзывчивости, нравственных, этических качеств).		
	Формирование коммуникативных навыков детей в совместной		
	продуктивной деятельности.		
Планируемые	👃 У детей будут сформированы умения классифицировать,		
результаты	сравнивать, обобщать.		
	👃 У детей будут развиты сенсорные процессы и способности, дети		
	могут выделять свойства объектов путем обследования и		
	сравнения.		
	 У детей повысится уровень познавательной активности. 		
	To deten nonlication sponding nonlinear continuous aktining in.		

	♣ У детей будут формироваться эмоциональная отзывчивость,
	повысится уровень нравственных, этических качеств.
	🖶 Дошкольники будут овладевать коммуникативными навыками в
	совместной продуктивной деятельности.
Срок реализации	1 год
Программы	

2. Пояснительная записка

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

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

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

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

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда 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.

2.1. Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей младшего дошкольного возраста посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Формировать умение классифицировать, сравнивать, обобщать.
- Развивать сенсорные процессы и способности, учить выделять свойства объектов путем обследования и сравнения.
- Развитие познавательной активности и элементарной исследовательской деятельности дошкольников.
- Развитие эмоциональной сферы детей (эмоциональной отзывчивости, нравственных, этических качеств).
- Формирование коммуникативных навыков детей в совместной продуктивной деятельности.

Принципы и подходы к формированию Программы

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

2.2. Возрастные особенностей детей

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность.

Ведущий вид деятельности в этом возрасте — предметно-действенное сотрудничество. Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности — игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности

произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена *потребность в общении со взрослыми и сверстниками*. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. В играх возникают первые «творческие» объединения детей. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. Совместные игры детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. В игре, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение.

Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств — сенсорные эталоны формы, величины, цвета и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов.

Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное, т.е. от манипулирования объектами ребёнок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина), но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). Он познаёт то, что видит перед собой в сию минуту. В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

Резко возрастает любознательность детей. В этом возрасте происходят существенные изменения *в развитии речи*: значительно увеличивается запас слов, появляются элементарные виды суждений об окружающем, которые выражаются в достаточно развернутых высказываниях.

Достижения в психическом развитии ребенка создают благоприятные условия для существенных сдвигов в характере обучения. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания.

В данном возрасте сохраняется непроизвольный характер основных психических процессов внимания, памяти, мышления, а также потребность в эмоциональном комфорте. Однако ведущим типом общения становится ситуативно-деловое. Это означает, что взрослый привлекает ребёнка в первую очередь как партнёр по интересной совместной деятельности. Сверстник пока мало пригоден для исполнения этой роли, поскольку ещё не вполне владеет, с ним речью трудно согласовать намерения и построить план совместной деятельности.

2.3. Планируемые результ	аты освоения программы
---------------------------------	------------------------

Возраст	Планируемые результаты
Младший	• У детей будут сформированы умения классифицировать,
дошкольный	сравнивать, обобщать.
возраст	• У детей будут развиты сенсорные процессы и способности, дети
могут выделять свойства объектов путем обследования и	
	• У детей повысится уровень познавательной активности.
	• У детей будут формироваться эмоциональная отзывчивость,
	повысится уровень нравственных, этических качеств.
	Дошкольники будут овладевать коммуникативными навыками в
	совместной продуктивной деятельности.

2.4 Учебный план

Группа	Количество занятий		
	в неделю	в месяц	в год
Младший	1	4	28
дошкольный возраст			

Учебно - тематический план

Учебно - тематический план				
№ п/п	Тема	Количество занятий		
1.	Игровая ситуация «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»	1		
2.	Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	1		
3.	Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»	1		
4.	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	1		
5.	Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»	1		
6.	Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»	1		
7.	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1		
8.	Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	1		
9.	«Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»	1		
10.	Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок »	1		
11.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году»	1		
12.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	1		
13.	Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»	1		
14.	Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	1		
15.	Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».	1		
16.	Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	1		
17.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	1		
18.	Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей»	1		
19.	Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»	1		
20.	Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку»	1		
21.	Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата»	1		
22.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»	1		

23.	Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	1
2.4	•	1
24.	Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»	1
25.	Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	1
26.	Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к	1
	репетиции фокуса»	
27.	Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	1
28.	Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал	1
	новый фокус»	
	Итого:	28

3. Содержание программы

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

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями.

В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

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

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления,

умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

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

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

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю,

конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

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

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

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

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

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

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

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

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

3. Сказочная «огранка»

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

4. Творческий потенциал.

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

5. Конструктивные элементы.

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

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

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

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

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

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

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

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

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

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

Программа «Сказки Фиолетового Леса» направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Примерная структура занятий:

Младшие группы.

1. Пальчиковая гимнастика.

- 2. Веселый счет. Игры-загадки.
- з. Интеллектуальные игры.

Первый этап освоения игр.

Применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр.

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудосоты », кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5», «Волшебная восьмерка 2», Квадрат Восвобовича (четырехцветный), «Геоконт», «Сложи узор, «Логика и цифры», «Чудосоты», кораблик «Брызг-брызг».

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

3.1. Перспективный план

Младший дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература	
Октябрь				
1 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились» 2 неделя:	Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок". Развивать умение находить фигуры по размеру,	1. Игры «Логорифмочки» и «Лепестки» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа. 1. Игры «Черепашки,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82) Т. Г. Харько	
Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	Пирамидки, Ларчик, Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Магнолик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 85)	
3 неделя: Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»	Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 83)	
4 неделя: Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей.	1.Игры «Чудо-крестики 1» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Схема пчелка; 4. Персонажи Магнолик, Жужа и Галчонок Карчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 89)	
5 неделя: Игровая ситуация «Как у гусеницы	Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" о образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа",	1. Игры «Чудо-цветик» и «Лепестки» (по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки	

1 1 1 1	олетового леса» р 104)
неству детей; Мет нажи Девочка твор дош фио	Г. Харько стодика познавательно- стодика познавательно- срческого развития школьников «Сказки олетового леса» р 101)
«Черепашки»- ки (по твор ву детей; дош Лягушки. фио	Г. Харько стодика познавательно- орческого развития школьников «Сказки олетового леса» р 107)
Пепестки» (по т. Г. Г. Ву детей); Мет ие «Коврограф» дош фио и; фио нажи Лопушок и фио фио фио фио фа.	Г. Харько стодика познавательно- орческого развития школьников «Сказки олетового леса» р 111)
Чудо-крестики 1» Т. Г т Воскобовича Мет ный)по твор ву детей; дош бабочка; фио нажи Китенок (стр п. Краб Крабыч,	Г. Харько етодика познавательно- орческого развития школьников «Сказки олетового леса» р 108)
1	/

10 неделя:	Развивать умение составлять силуэт "медвежонок"	1. Игра «Кораблик Плюх-	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	путем наложения частей на схему , понимать	Плюх»; 2. «Чудо-соты» 1	Методика познавательно-
«Как пчелка Жужа	пространственную характеристику "справа",	и «Лепестки», схема	творческого развития
получила подарок »	определить длину предметов, составлять целое из	медвежонок (по	дошкольников «Сказки
	частей.	количеству детей);	фиолетового леса»
		3. Пособие «Разноцветные	(стр 114)
		веревочки»;	
		4. Персонажи Пчелка	
		Жужа и Гусеница Фифа.	
11 неделя:	Развивать умение составлять силуэты "елочка" по	1.Игры «Чудо-цветик» и	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать	«Квадрат Воскобовича»	Методика познавательно-
«Как Девочка Долька	"конфету" путем перемещения частей в пространстве.	(двухцветный) (по	творческого развития
готовилась к новому		количеству детей);	дошкольников «Сказки
году»		2.Схема «елочка»;	фиолетового леса»
		6. Девочка Долька.	(стр 116)
12 неделя:	Развивать умение группировать фигуры по форме и	1. Игры «Фнарики», схема	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения	"башенка"(по количеству	Методика познавательно-
«Как Лопушок и	частей на схему, делать аппликацию геометрических	детей);	творческого развития
Гусеница Фифа	фигур, придумывать, на что похожи фигуры	2. Пособие «Фонарики»,	дошкольников «Сказки
украшали новогоднюю		«Ларчик», «Каврограф»,	фиолетового леса»
елку»		«Разноцветные	(стр 117)
		веревочки»;	
		3.Лист с изображениями	
		корзин;	
		4. Персонажи Гусеница	
		Фифа и Лопушок.	
13 неделя:	Развивать умения находить фигуры по форме,	1.Игры «Квадрат	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять целое из двух частей, понимать	Воскобовича»	Методика познавательно-
«Как Китенок	пространственные характеристики	(двухцветный) и «Чудо-	творческого развития
Тимоша и	«посередине», «слева», «справа», составлять силуэт	крестики 2» (по	дошкольников «Сказки
Медвежонок Мишик	«маска» по схеме, придумывать и конструировать	количеству детей), «Чудо-	фиолетового леса»
подготовили елочные	силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем.	крестики 2», «Ларчик»;	(стр 120)
игрушки»		2. Игры по выбору детей;	
		3. Пособие «Коврограф»	

14 неделя: Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун».	4. Персонаж Гусеница Фифа. 1. Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству детей); 2. Пособие «Черепашки», «Ларчик», «Коврограф»; 3 Персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры»)	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 123)
	Январь	, 11 /	
15 неделя: Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный), (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик», «Забавные цифры».	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 124)
16 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан»; 3. Схема «дом». 4. Персонажи Паучок и Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 130)
17 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудосоты», схема «чайник» (по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки

		2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Персонажи Гусеница Фифа и лопушок.	фиолетового леса» (стр 132)
	Февраль		
18 неделя: Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей.»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудосоты 1» (по количеству детей); 2. Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)
19 неделя: Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф» «Ларчик», «Геоконт Великан», «Фонарики "Ларчик"» 3. Паучок и Магнолик, пособие «Забавные цифры».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 143)
20 неделя: Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку.»	Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 144)

21 неделя:	Развивать умение складывать фигуры "конфета",	1. Игра «Квадрат	Т. Г. Харько							
Игровая ситуация	"конверт", "лодочка" путем перемещения частей в	Воскобовича»	Методика познавательно-							
«Как письмо Лягушат	пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем	(двухцветный) и «Чудо-	творческого развития							
нашло своего	наложения частей на схему.	соты 1» (по количеству	дошкольников «Сказки							
адресата.»	·	детей);	фиолетового леса» (стр 148)							
-		2. Схема «лягушка»;								
Март										
22 неделя:	Развивать умения придумывать названия цветку,	1. Игры «Фонарики» (по	Т. Г. Харько							
Игровая ситуация	определять части растения, находить геометрические	количеству детей)	Методика познавательно-							
«Как Гусеница Фифа	фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть	«Фонарики»;	творческого развития							
съела подарок»	количество предметов.	2. Пособие «Коврограф»,	дошкольников «Сказки							
		«Ларчик», «Разноцветные	фиолетового леса»							
		верёвочки»,;	(стр 151)							
		3. Персонажи Гусеница								
		Фифа, Лопушок.								
23 неделя:	Развивать умения придумывать, на что похожи	1. Игра «Чудо-соты 1»,	Т. Г. Харько							
Игровая ситуация	геометрические фигуры , сравнивать два простых	схема "пчелка" (по	Методика познавательно-							
«Как друзья готовили	силуэта и называть одинаковую часть, составлять	количеству детей);	творческого развития							
подарок Пчелке	силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.	2.Игры «Чудо-соты»,	дошкольников «Сказки							
Жуже»		пособие «Каврограф»,	фиолетового леса»							
		«Ларчик», «Фонарик»;	(стр 154)							
		3. Персонажи								
		Медвежонок Мишик,								
		Галчонок Карчик,								
		Китенок Тимошка, Краб								
		Крабыч.								
24 неделя:	Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за	1. Игры «Шнур -	Т. Г. Харько							
Игровая ситуация	счет перемещения частей в пространстве,	затейник» и «Квадрат	Методика познавательно-							
«Как Магнолик	самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и	Воскобовича»	творческого развития							
увидел звезды»	составлять его из частей, тренировать координацию	(двухцветный), «Чудо-	дошкольников «Сказки							
	«глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на	цветик» (по количеству	фиолетового леса»							
	предложенные темы.	детей);	(стр 158)							
		2. Магнолик,								
		пособие«Забавные								
		цифры».								

25 неделя:	Развивать умения группировать предметы по цвету,	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько				
Игровая ситуация	определять высоту предметов, понимать	"Плюх-Плюх"»,«Чудо-	Методика познавательно-				
«Как Лягушки	пространственные характеристики «вверх» и «вниз»;	соты 1» (по количеству	творческого развития				
наводили порядок»	тренировать мелкую моторику рук, называть	детей);	дошкольников «Сказки				
паводили поридок//	инструмент, необходимый для мытья пола, составлять	2. Схемы «ведро»,	фиолетового леса»				
	силуэты по схеме.	«швабра», «ваза»;	(стр 164)				
	Charyothi no exeme.	4. Персонаж Гусь и	(CIP 101)				
		Лягушки.					
	Апрель	і ли ушки.	<u> </u>				
26 неделя:	Развивать умения сортировать предметы по цвету,	1. Игры «Прозрачная	Т. Г. Харько				
Игровая ситуация	придумывать и самостоятельно конструировать контур	цифра» и «Геоконт	Методика познавательно-				
«Как Магнолик	«сундук», называть его форму и материал.	Малыш» (по количеству	творческого развития				
готовился к		детей);	дошкольников «Сказки				
репетиции фокуса»		2. Пособие «Коврограф»,	фиолетового леса»				
peneral penyeus		«Ларчик», «Цветные	(стр 167)				
		квадраты»;					
		3. Персонажи Магнолик.					
27 неделя:	Развивать умения понимать пространственные	1. Игры «Черепашки	Т. Г. Харько				
Игровая ситуация	характеристики «левый верхний» и «левый нижний»,	"Ларчик"», «Шнур-	Методика познавательно-				
«Как Фифа и	правильно называть детенышей животных, «вышивать»	затейник» (по количеству	творческого развития				
Лопушок развлекали	контуры геометрических фигур, видеть разные образы в	детей);	дошкольников «Сказки				
гостей»	одной и той же фигуре, называть их.	2. Пособия «Каврограф»,	фиолетового леса»				
		«Ларчик», «Разноцветные	(стр 172)				
		веревочки»					
		3.Персонажи Гусеница					
		Фифа, Лопушок.					
28 неделя:	Развивать умения составлять цифру «два» путем	1. Игры «Прозрачная	Т. Г. Харько				
Игровая ситуация	наложения частей на трафарет, называть количество	цифра» и «Чудо-соты 1»	Методика познавательно-				
«Как Магнолик	предметов, придумывать и составлять из двух частей	(по количеству детей);	творческого развития				
репетировал новый	разные силуэты, называть и рассказывать о них.	2. Персонажи Магнолик и	дошкольников «Сказки				
фокус»		Зайка-укротирель	фиолетового леса»				
		(пособие «Забавные	(стр 174)				
		цифры»).					

3.2. Педагогическая диагностика по отслеживанию достижений детьми планируемых результатов освоения программы

<u> Цель</u>: Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

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

Методика обследования познавательного развития ребёнка 3-4 лет.

- 1. ПОИГРАЙ (набор сюжетных игрушек). Задание направлено на выявление уровня развития игры, умения ребёнка действовать с игрушками, выполнять ряд логически связанных действий, объединяя их в единый сюжет.
- 2. КОРОБКА ФОРМ. Задание направлено на проверку уровня развития ориентировки на форму практического примеривания.
- 3. РАЗБЕРИ И СЛОЖИ МАТРЕШКУ (4 составную). Задание направлено на проверку развития ориентировки на величину.
- 4. ГРУППИРОВКА ИГРУШЕК (адаптированный вариант методики Л. А. Венгера). Задание направлено на выявление уровня развития восприятия формы, умения использовать геометрические эталоны (образцы) при определении общей формы конкретных предметов, т. е. выполнения группировки по форме.
- 5. СЛОЖИ РАЗРЕЗНУЮ КАРТИНКУ (из трех частей). Задание направлено на выявление уровня развития целостного восприятия предметного изображения на картинке.
- 6. ДОСТАНЬ ТЕЛЕЖКУ (со стержнем; адаптированный вариант методики С. Л. Новоселовой). Задание направлено на выявление уровня развития наглядно-действенного мышления.
- 7. НАЙДИ ПАРУ (сравнение картинок). Задание направлено на выявление умения анализировать и сравнивать изображения, находить сходство и различие.
- 8. ПОСТРОЙ ИЗ КУБИКОВ. Задание направлено на выявление умения работать по показу, подражанию, действовать целенаправленно.
- 9. НАРИСУЙ. Задание направлено на выявление уровня развития предметного рисунка.
- 10. СЮЖЕТНЫЕ КАРТИНКИ. Задание направлено на выявление понимания сюжетного изображения, уровня развития связной речи.

Результаты проведённого обследования оцениваются в баллах 1 балл - не принимает задания. 2 балла — задание выполняет с помощью взрослого. 3 балла — переносит помощь на самостоятельную работу. 4 балла — справляется самостоятельно, результат интересен.

Обследование познавательного развития детей 3-4 лет по методике Е.А. Стребелевой

Фамилия,	На	Наименование задания																																																																																					
имя ребенка	Поиграй (набор сюжетны х игрушек)				Коробка форм			Разбери и сложи матрешку (4-сост.)		Группиро вка Игрушек (адаптир. Л.А.Венге ра)		вка Игрушек (адаптир. Л.А.Венге		вка Игрушек (адаптир. Л.А.Венге		вка Игрушек (адаптир. Л.А.Венге		вка Игрушек (адаптир. Л.А.Венге		а грушек даптир. А.Венге		Сложи разрезну ю картинку (3 части)		разрезну ю картинку (3 части)		разрезну ю картинку (3 части)		разрезну ю картинку (3 части)		разрезну ю картинку (3 части)		разрезну ю картинку (3 части)		разрезну ю картинку		разрезну ю картинку		ю картинку		разрезну ю картинку		тележку (со		`		тележку		тележку (со		тележку (со		тележку (со						á из	Нар	оису	уй	e		етн	Всего баллов:																						
	Н	c	К	Н	c	К	Н	c	К	Н	c	К	Н	c	К	Н	c	К	Н	c	К	Н	С	К	Н	С	К	Н		к																																																									
																												1																																																											
																												T																																																											
																													Ì																																																										
																												┸																																																											
																												┸																																																											
																												\perp																																																											
																												\perp																																																											
																												\perp																																																											
				<u> </u>														<u></u>					Ļ																																																																

Количественная оценка: 1 – балл, 2 – балла, 3 – балла, 4 – балла

н – сентябрь, с – январь, к - май

3.3. Материально-техническое обеспечение Программы

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

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 10 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврофграфы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

4. Список используемой литературы

- 1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно методическое пособие. СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2015 -80c.
- 2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
- 3. Харько Т.Г. Методика познавательно творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2013 -192с.
- 4. Харько Т.Г. Методика познавательно творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2013 -192с.
- 5. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа руководство Центра интеллектуальных игр