

Содержание Программы:

№ п/п	Разделы Программы	Страница
1.	Целевой раздел программы.	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста	4
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	5
1.4	Мониторинг реализации Программы	6
2.	Содержательный раздел программы	6
2.1.	Описание образовательной деятельности по программе	6
2.2.	Учебный план образовательной деятельности	10
3	Организационный раздел программы	32
3.1	Материально-техническое обеспечение Программы	32
3.2	Методическое обеспечение Программы	32
3.3	Планирование образовательной деятельности	32
3.4.	Перечень литературных источников	33
4.	Система контроля за реализацией программы	34

І. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

В современных условиях одним из первостепенных направлений образовательной политики является развитие кружковой работы. Кружок в детском саду — неформально объединённая группа, образующаяся на основе интересов и предпочтений детей и пожеланий родителей. Материалы, используемые в работе, превышают требования ФГОС, поэтому кружковые группы относятся к дополнительному образованию в детском саду. Дополнительное образование можно рассматривать как специально созданное образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется особая образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию ребенка, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Кружковую работу нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющую функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное её 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 обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

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, - тем успешнее, а значит, благополучнее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периодом – школьного образования.

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 кружка «Лабиринты игры» 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.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей 5 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

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).

1.2. Возрастные особенностей детей старшего дошкольного возраста.

Возрастные особенности детей 5-7 - го года жизни

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает чувство удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под

влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых. К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей.

Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 5—7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль. Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Старший возраст	<ol style="list-style-type: none"> 1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10, 20. 2. Соотносит цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки. 3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок. 4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник. 5. Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать. 6. Трансформирует геометрические фигуры. 7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат. 8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки - неделя, неделя - месяце, месяце - год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами - понятиями: сначала, раньше, позже. 9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.
-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.4. Мониторинг реализации Программы

Цель: Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

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

В процессе наблюдения за ребенком выявляются основные представления, умения, инициативные и речевые проявления. Далее представлены две диагностические карты (приложение 1): в одной даны показатели исходной диагностики, которая проводится методом наблюдения в конце сентября — в октябре, в другой — показатели итоговой диагностики, которая проводится в конце апреля — в мае.

Воспитатели по результатам наблюдений за детьми и записей относительно каждого ребенка, на основе анализа полученных данных выявляют уровни освоенности ими логико-математических представлений и умений.

Ребенку, который обнаружил повышенный уровень развития, ставится знак «красное яблоко», средний — «желтое яблоко», сниженный (низкий) — «зеленое яблоко». Знак ставится в каждом столбце, а в рубрике «Выводы» рисуется красножелтое, желто-зеленое яблоко (с преобладанием какого-либо цвета) или полностью красное, желтое или зеленое (см.: Методическое пособие для педагогов ДОУ Михайлова З. А., Чеплашкина И. Н. «Математика — это интересно». — СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008, с. 12, 13).

Сформулированные по результатам диагностики выводы являются средством совершенствования качества развития и обучения детей.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

2.1. Описание образовательной деятельности по программе.

Содержание рабочей программы кружка «Лабиринты игры», организация детской деятельности направлены на развитие у детей творческих способностей, гибкости и подвижности ума. Создание проблемных ситуаций в игровом сюжете развивают у них 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, а также событиями в жизни персонажей. В методике используются элементы технологии ТРИЗ. Они направлены на развитие у детей 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 логико-математического 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 «Лабиринты игры» выстроено по принципу от простого к сложному, «запутывание» как бы по спирали. Знания, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа ведется не планомерно, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание занятий 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 «Лабиринты игры» 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 играть с животными, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия — это складывание путем преобразования, построение по определенной схеме, насаживание на стержень, шнурование, прикрепление частей к игровому полю.

Игровые роли выполняют персонажи: Мудрый Ворон, Медвежонок Миша, 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.

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», «Чудо крестиками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича».

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 Нетаящими 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-головоломки», 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 («Чудо-цветик», «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 «Лабиринты игры» 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 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 «Лабиринты игры» разработана с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

2.2 Учебно-тематический план дополнительно –образовательной программы интеллектуально-образовательной направленности «Сказки Фиолетового леса»

Перспективное планирование развития логико–математических способностей детей представлено по месяцам.

2.2. Учебно-тематический план

Старший дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Литература
Сентябрь		
2 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки».	Развивать умение определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать их предположения.	Т.Г.Харько стр.10-12
Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»	Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, трансформировать одну цифру в другую, придумывать и называть предметы в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.	Т.Г.Харько стр.12-14
3 неделя: Игровая ситуация «Как цветок исполнял желания»	Развивать умения складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформировать её фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей самолет по схеме, рассказывать, как его будет использовать персонаж, придумывать и конструировать картинки из частей.	Т.Г. Харьков стр.14-15
Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты».	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение, придумывать и вышивать узор, рассказывать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.	Т.Г. Харьков стр.16-17
4 неделя: Игровая ситуация «Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал».	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связи и зависимости между ними, составлять силуэт расческа по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации	Т.Г. Харьков стр.18-19
Игровая ситуация «Как в Буквоцирк	Развивать умения составлять букву из деталей по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации и конструировать картинки, составлять из заданного	Т.Г. Харьков стр.19-21

приехал Кот Филимон».	количества силуэт «бабочка»,объяснять значение слова укротитель, придумывать , кого может дрессировать сказочный герой(заяц-укротитель)	
Октябрь		
1 неделя: Игровая ситуация «Как у девочки Дольки появились цветы»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур, располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказать об условиях, необходимых для роста растений, составлять по схеме силуэт из частей, придумывать на какой предмет он похож, как его можно использовать, обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображения до сюжетной картинки.	Т.Г. Харько стр.21- 22
Игровая ситуация «Как команда отправилась в плавание»	Развивать координацию действий «глаз- рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру «рыбка» путём трансформации; рассказывать о среде обитания рыб; предлагать варианты решения проблемной ситуации; участвовать в игре «Перетягивание каната».	Т.Г. Харько стр.22 - 24
2 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочки Дольке»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них. Определять сходства и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предложения	Т.Г. Харько стр.24- 27
Игровая ситуация «Как Малыш Гео получил приз»	Развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходство и различие, аргументировать своё решение; составлять силуэты «ёлочка» по образцу и «конфета» по собственному замыслу; называть первый звук в слове «конфета», придумывать другие слова на этот звук; договариваться между собой и принимать решение.	Т.Г. Харько стр.27- 29
3 неделя: Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры».	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме. , исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать, как можно больше вариантов использования предмета (технология ТРИЗ)	Т.Г. Харько стр.29- 31
Игровая ситуация «Как Медвежонок и Китёнок играли»	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры, называть как можно больше частей одного предмета (ТРИЗ).	Т.Г. Харько стр.31- 33

4 неделя: Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведет Крутику По великую тайну»	Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ).	Т.Г. Харько стр.33- 35
Игровая ситуация «Как проходило представление в Буквоцирке»	Развивать умение составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву, составлять силуэты из частей по схеме и собственному замыслу, решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, проявлять инициативу и предлагать разные игры.	Т.Г. Харько стр.35- 36
Ноябрь		
1 неделя: Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	Т.Г. Харько стр.37-38
Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать); конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура, беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технологии ТРИЗ).	Т.Г. Харько стр.38-41
2 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео с начало развлекался, а потом трудился»	Развивать умения составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам; складывать фигуру путём трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; группировать геометрические фигуры по признакам (количество сторон и углов); объяснять значение пословиц, придумывать дополнительные функции предмета (технология ТРИЗ).	Т.Г. Харько стр.45-48
Игровая ситуация «Как Краб Крабыч украшал Чудо - острова»	Развивать умения придумывать и оставлять из палочек разные предметные силуэты, называть их, составлять цифру из палочек по алгоритму (цвет), определять геометрическую фигуру по признакам (количество сторон и углов) и вышивать ее контур, обводить геометрическую фигуру на листе бумаги, придумывать и дорисовывать изображение до картинки, рассказывать ее содержание.	Т.Г. Харько стр.43-45
3 неделя: Игровая ситуация «Как друзья гостили на Чудо – островах»	Развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путём трансформации решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрическую фигуру на ощупь; вышивать её контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле (пространственное положение общей части); придумывать и рассказывать, что может быть подарком.	Т.Г. Харько стр.45-47

Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости».	Развивать координацию «глаз-рука», глазомер, умения группировать флажки по цвету и пространственному положению, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать и рассказывать о нем, придумывать и участвовать в предложенных играх.	Т.Г. Харько стр.47-49
4 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа нашла украшения»	Развивать умения определять и называть порядковый номер; ориентироваться на плоскости понимать предлоги которые отражают в речи пространственное положение предметов; составлять по схеме силуэт путём наложения пластинок друг на друга; придумывать, на что похож силуэт; составлять букву из частей; придумывать предметы, которые начинаются на эту букву.	Т.Г. Харько стр.47-49
Игровая ситуация «Как Лопушок ловил муху»	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» по схеме и словесной инструкции; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижение предмета и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ)	Т.Г. Харько стр.49-53
Декабрь		
1 неделя: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке появились новые артисты»	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах, находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путем трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (технология ТРИЗ)	Т.Г. Харько стр.53-54
Игровая ситуация «Как друзья катались с горки»	Развивать умения называть признаки сезона (зима), придумывать и рассказывать о сказочной зиме; находить геометрические фигуры по форме; сравнивать их между собой; обобщать по форме (многоугольники); решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа; рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; участвовать в коллективных подвижных играх.	Т.Г. Харько стр.55-56
2 неделя: Игровая ситуация «Как зверята нашли грибы и принесли их в Цифроцирк».	Развивать умения составлять цифру из частей путем накладывания пластинок друг на друга. Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам; составлять силуэт «чайник» по схеме; описывать его, называя прилагательные; сочинять сюжетный рассказ, анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения.	Т.Г. Харько стр.56-58
Игровая ситуация «Как паучок пил чай и слушал истории»	Развивать умения конструировать контур по координатным точкам, придумывать, на что похоже изображение после перемещения его в пространстве, составлять силуэт «чайник» по схеме, описывать его, называя прилагательные, сочинять сюжетный рассказ, анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения.	Т.Г. Харько стр.58-60

<p>3 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»</p>	<p>Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части ; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение», вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникновение в результате изменения состояние предмета (технология ТРИЗ).</p>	<p>Т.Г.Харько стр.61-63</p>
<p>Игровая ситуация «Как Паучок вешал новогодние игрушки»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев.</p>	<p>Т.Г.Харько стр.63-64</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.</p>	<p>Т.Г.Харько стр.65-67</p>
<p>Игровая ситуация «Как Ворон Мэтр приготовил сюрприз »</p>	<p>Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходиться к единому мнению).</p>	<p>Т.Г.Харько стр.67-68</p>
<p>Январь</p>		
<p>3 неделя: Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути»</p>	<p>Развивать умения создавать силуэт «собака» по схеме, действуя по правилам; рисовать изображения с помощью графического диктанта; придумывать и конструировать контур предмета, называть его; составлять «ковёр» из частей по частично силуэтной схеме; предлагать варианты решения проблемных ситуаций.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.68-70</p>
<p>Игровая ситуация «Как друзья побывали в</p>	<p>Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле;</p>	<p>Т.Г. Харько стр.70-71</p>

Замке Превращений»	выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.	
4 неделя: Игровая ситуация « Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк»	Развивать умения придумывать слова по определенной теме на заданную букву; конструировать буквы из частей по схеме; составлять цифры путем наложения пластинок на образец и друг на друга, ориентироваться в числовом ряду(обратный счет, через одну, две цифры в разные стороны числового ряда), сотрудничать друг с другом, слушать и слышать другого.	Т.Г.Харько стр.73-74
Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям».	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу, ориентировку в пространстве ,анализировать силуэт «цветок».	Т.Г.Харько стр.74-77
Февраль		
1 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»	Развивать умения измерять длину с помощью условной мерки; видоизменять форму силуэта; находить геометрическую фигуру по форме среди множеств других; придумывать и достраивать её до силуэта «цветок»; называть места обитания цветов; составлять картинку из частей; договариваться друг с другом, понимать и слышать другого.	Т.Г. Харько стр.77-78
Игровая ситуация «Как начались занятия в школе волшебства»	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображения до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета(технология ТРИЗ); высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.79-80
2 неделя: Игровая ситуация «Как закончились занятия в Школе Волшебства»	Развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеция, треугольник) и размеру; составлять из них квадраты путём наложения пластинок друг на друга, называть признаки геометрических фигур; придумывать на что похож квадрат; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать картинку; рассказывать о ней.	Т.Г. Харько стр.81-82
Игровая ситуация «Как Околесик встретил Крутика По»	Развивать умения анализировать структуру целого и мысленно определять части, из которого оно составлено; решать задачу на составление силуэта «зонт» из разного количества частей; делить предметы между персонажами поровну; придумывать разные назначения одного предмета (технология ТРИЗ); конструировать картинку; рассказывать о ней; исполнять танец персонажа.	Т.Г. Харько стр.83-84

3 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика сражалась с льдинками»	Развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме и размеру; составлять из них квадраты путем наложения пластинок друг на друга; называть признаки геометрических фигур; придумывать, на что похож квадрат; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Т.Г. Харько стр.85-86
Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два); сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	Т.Г. Харько стр.86-88
4 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик выручил шутов»	Развивать умения складывать фигуру по схеме методом трансформации; составлять цифру «семь» из палочек по модели «цвет»; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; выполнять физическое упражнение на сохранение равновесия; понимать друг друга, слушать и слышать .	Т.Г.Харько стр.88-89
Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	Т.Г.Харько стр.90-92
Март		
1 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположенную (технология ТРИЗ); предлагать игры и участвовать в них.	Т.Г.Харько стр.92-94
Игровая ситуация «Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу»	Развивать умения составлять силуэт из частей, придерживаясь правил; рассказывать о предмете; ориентироваться на плоскости; конструировать букву из частей; трансформировать ее в другую; придумывать глаголы на заданную букву; придумывать и составлять силуэт на предложенную тему.	Т.Г. Харько стр.94-96
2 неделя: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось	Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.	Т.Г. Харько стр.96-98

необычное представление».		
Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг – Брызг» попал в шторм»	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажей.	Т.Г.Харько стр.98-100
3 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика гостила на Чудо – островах».	Развивать умение вышивать узор с помощью графического диктанта; решать логическую задачу на определение фигур – головоломки по признакам; придумывать и конструировать картинки с изображениями сказочной природы; рассказывать о ней и предполагаемых действиях персонажей	Т.Г.Харько стр.100-102
Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	Т.Г.Харько стр.102-103
4 неделя: Игровая ситуация «Как Малышу Гео приснился необычный сон»	Развивать умение решать задачу на определение заданных по форме и размеру геометрических фигур; придумывать и составлять из них силуэт «теремок»; сравнивать предметы между собой и находить одинаковые свойства, части; использовать элементы театрализации.	Т.Г.Харько стр.103-105
Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	Т.Г.Харько стр.105-107
Апрель		
1 неделя: Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Т.Г. Харьков стр.107-109

<p>Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась».</p>	<p>Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.109-111</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка собирали плоды»</p>	<p>Развивать умение конструировать цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; понимать отношения между числами в числовом ряду; решать логическую задачу на поиск предметов по признакам; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения под музыку в зависимости от сюжета.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.111-113</p>
<p>Игровая ситуация «Как друзья помирились с Незримкой Всюсем»</p>	<p>Развивать умение анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нём; группировать предметы по цвету и его отрицанию; ориентировать предметы определённым способом в пространстве; обводить и дорисовывать фигуры; рассказывать, что получилось; предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.113-115</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация «Как шуты придумывали новые забавы»</p>	<p>Развивать умения складывать фигуры путем трансформации; решать задачи на поиск и видоизменения геометрических фигур по цвету; придумывать и складывать фигуры; называть их; составлять слова и изменять их; высказывать предположения.</p>	<p>Т.Г.Харько стр.116-117</p>
<p>Игровая ситуация «Как прошел день в Замке Превращений»</p>	<p>Развивать умения составлять слоги, а из них – слова; изменять их; понимать смысл прочитанных слов; составлять силуэт «машина» путем наложения частей на силуэтную схему; складывать фигуру по схеме путем трансформации; придумывать как можно больше функций одному предмету (технология ТРИЗ)</p>	<p>Т.Г.Харько стр.117-119</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»</p>	<p>Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.</p>	<p>Т.Г.Харько стр.119-120</p>
<p>Игровая ситуация Как Лягушки – матросы угадали желания Гуся - капитана»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; вышивать цифры с помощью графического диктанта; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей, высказывать предположения.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.121-123</p>
<p>Май</p>		

<p>1 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс».</p>	<p>Развивать умения придумывать и называть предметы по заданной функции; составлять их силуэты и рассказывать о них; конструировать квадраты из разных геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; решать задачу на составление силуэта из заданного количества частей ; определять место цифры в числовом ряду; исправлять специально допущенные ошибки; придумывать и показывать действия за персонажей.</p>	<p>Т.Г.Харько стр.123-125</p>
<p>Игровая ситуация «Как Краб Крабыч всем загадывал загадки»</p>	<p>Развивать умения анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей; определять лишние детали; конструировать силуэт по схеме; находить геометрические фигуры по признакам; обводить фигуру на листе бумаги; придумывать и дорисовывать изображение; рассказывать о нем; называть предмет по функции в прошлом и настоящем, придумывать в будущем (технология ТРИЗ)</p>	<p>Т.Г.Харько стр.125-127</p>
<p>2 неделя: «Как Ворон Мэтр помог Крутику По найти его часы».</p>	<p>Развивать умения придумывать и составлять силуэт из частей, называть его; понимать пространственные характеристики и ориентироваться на плоскости; решать задачу на изменение направления; составлять буквы из элементов, а из букв-слово; конструировать силуэт из частей по схеме; понимать отношение чисел (меньше на два, больше на один); высказывать предположения, предлагать варианты решения проблемной ситуации; договариваться друг с другом, слушать и слышать другого.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.127-129</p>
<p>Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа развеселила друзей»</p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; анализировать окружающую обстановку и называть предметы заданного цвета, объяснять, когда те или иные предметы могут быть определённого цвета, придумывать и составлять фигуры из частей; называть их; рассказывать о назначении предметов</p>	<p>Т.Г. Харько стр.129- 130</p>
<p>3 неделя: «Как Малыш Гео искал плод знаний и нашёл его», «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»</p>	<p>Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам делить её на четыре части; действовать с числами; образовывать число 10; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.</p>	<p>Т.Г. Харько стр.130- 134</p>
<p>Игровая ситуация «Как выступали Кот Филимон и Магнолик».</p>	<p>Развивать умения составлять слова из трех слогов; придумывать и решать задачи на поиск и трансформацию геометрических фигур; проявлять инициативу, предлагать играть в развивающих играх..</p>	<p>Т.Г. Харько стр.135- 136</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих»</p>	<p>Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; определять закономерность перемещения фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представлять предмет и придумывать вопросы о нём (технология ТРИЗ); рассказывать о</p>	<p>Т.Г. Харько стр.136- 137</p>

каникулах»	предстоящих действиях персонажей.	
------------	-----------------------------------	--

Подготовительный к школе возраст

Тема	Программные задачи:	Литература
Сентябрь		
2 неделя: Игровая ситуация «Как у Паучка появился парашют»	Развивать умение придумывать, конструировать и называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать конур парашют сначала по картинке с изображением этого предмета, затем по образцу. Дорисовывать его, складывать прямоугольник путем трансформации по описанию цвета фигуры; рассказывать о насекомых.	Т.Г.Харько стр. 138-139
Игровая ситуация «Как друзья паучка прыгали с парашютом»	Развивать умения рисовать изображение заданной площади; составлять силуэт по схеме, видоизменять его; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Т.Г.Харько стр. 140-141
3 неделя: Игровая ситуация «Как друзья играли в интеллектуальные фанты.»	Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов решать логические задач на поиск предметов по признакам; придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них; конструировать букву из деталей; придумывать предметы на заданную букву; называть прилагательные, характеризующее персонаж.	Т.Г.Харько стр. 142-143
Игровая ситуация «Как команда кораблика Брызг-Брызг готовилась к плаванию»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; определять положение предметов относительно друг друга; конструировать предметный силуэт по схеме, видоизменять его в зависимости от назначения предмета. Называть прилагательные, характеризующие сказочных героев; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ)	Т.Г.Харько стр. 143-145
4 неделя: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке состоялось веселое представление.	Развивать умение понимать отношение чисел в числовом ряду; находить геометрические фигуры по заданному количеству углов; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать на что похож; конструировать цифру из палочек по модели.	Т.Г.Харько стр. 146-148

<p>Игровая ситуация «Как Кот Филимон показывал необычные фокусы»</p>	<p>Развивать умения вышивать контур буквы с помощью графического диктанта; придумывать животных и конструировать силуэты; предлагать варианты решения проблемной ситуации; рисовать предметный контур по точкам координатной сетки; придумывать как можно больше вариантов использования предметов (технология ТРИЗ)</p>	<p>Т.Г.Харько стр. 148-149</p>
<p>Октябрь</p>		
<p>1 неделя: Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочки».</p>	<p>Развивать умения составлять целое из разного количества частей ;определять состав числа 8 из меньших чисел; изменять фигуру в предметный силуэт бабочки; выбирать из множества предметов заданные по цвету; конструировать силуэт по схеме путем наложения пластинок друг на друга; придумывать предметы по одной и той же части</p>	<p>Т.Г.Харько стр. 149-151</p>
<p>Игровая ситуация «Как Зверята-цифрята нашли не только грибы»</p>	<p>Развивать умения понимать порядковые числительные; образовывать числа путем присчитывания по одному; понимать отношения между числами; складывать геометрическую фигуру по схеме путем трансформации; видоизменять ее в другую по цвету; придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после смены его функции на противоположную; придумывать и составлять картинку из частей.</p>	<p>Т.Г.Харько стр. 149-151</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация «Как Лиса и Мышка несли грибы домой».</p>	<p>Развивать умения понимать отношения между числами ;составлять число из меньших чисел; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и составлять картинку ;конструировать предметный силуэт по схеме; придумывать положительные характеристики.</p>	<p>Т.Г.Харько стр. 153-154</p>
<p>Игровая ситуация «Как Крутик По нашел три формочки.»</p>	<p>Развивать умения ориентироваться на полскости; анализировать фигуры, выделять составные части; конструировать контур по образцу; сравнивать фигуры между собой и находить различия; дорисовывать до предметного силуэта, рассказывать о нем; объяснить лексическое значение слова «следопыт»</p>	<p>Т.Г.Харько стр. 154-156</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По гостил в Школе Волшебства»</p>	<p>Развивать умения конструировать контур по точкам координатной сетки; делить квадрат на две равные и неравные части; сравнивать фигуры между собой и находить одинаковые; составлять квадрат из двух частей путем наложения пластинок друг на друга; конструировать предметный силуэт из заданного кол-ва геометрических фигур.</p>	<p>Т.Г.Харько стр. 156-158</p>

Игровая ситуация Как «Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке»	Развивать умения определять длину веревочек; выкладывать из них сериационный ряд; уравнивать веревочки по длине; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать и конструировать предмет для украшения, рассказывать о нем.	Т.Г.Харько стр. 158-160
4 неделя: Игровая ситуация «Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок».	Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по цвету; составлять из них предметный силуэт по схеме; называть съедобные предметы жёлтого цвета; рисовать их; придумывать и складывать путем трансформации геометрическую фигуру названного цвета; составлять из частей картинку, иллюстрирующую придуманное желание; рассказывать о нем	Т.Г.Харько стр. 160-161
Игровая ситуация «Как Малыш Гео попал в неприятное положение»	Развивать умения решать логические задачи на поиск предметов по признакам; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; высказывать предположения.	Т.Г.Харько стр. 161-163
Ноябрь		
1 неделя: Игровая ситуация «Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений»	Развивать умения складывать геометрическую фигуру заданного цвета путем трансформации; видоизменять ее в соответствии с условиями задачи; определять направление с помощью тактильных ощущений; конструировать букву из частей по схеме; составлять слово из букв; работать в команде..	Т.Г. Харько стр.163-165
Игровая ситуация «Как шуты развеселили короля»	Развивать умение выбирать предмет по его назначению; аргументировать свой выбор; конструировать предмет по схеме; решать логические задачи на анализ игрового поля; придумывать и складывать фигуры путем трансформации; называть их; рассказывать о предполагаемых действиях сказочного героя; выполнять движения в разных вариантах.	Т.Г. Харько стр.165-167
2 неделя: Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик наводил порядок».	Развивать умения называть теплые цвета; решать задачи на пересечение множеств(Круги Эйлера); придумывать геометрические фигуры неугольной и угольной форм; рисовать и обводить их понимать пространственные хар-ки; называть прилагательные, характеризующие предмет.	Т.Г. Харько стр.167-169
Игровая ситуация «Как Паучок увидел космический мир»	Развивать умения выкладывать контур букв по точкам координатной сетки; придумывать предмет на эту букву, конструировать его силуэт по схеме; составлять буквы из частей по схеме, из них слово; придумывать и конструировать предметы,	Т.Г. Харько стр.169-171

	необходимые сказочному герою; решать кроссворд; работать в команде; воспринимать информацию о космосе.	
3 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик проводил аукцион»	Развивать умения решать арифметические и логические задачи на определение геометрических фигур по форме; понимать расположение фигур на игровом поле; придумывать и называть как можно больше вариантов использования одного предмета.	Т.Г. Харько стр.171-173
Игровая ситуация «Как Малыш Гео потерял льдинки»	Развивать умение находить среди множества геометрических фигур заданные по форме, называть их; составлять квадрат из разных геометрических фигур с помощью наложения пластинок друг на друга; определять количество частей; составлять силуэт по схеме; конструировать картинки; раскрывать значение слова.	Т.Г. Харько стр.173-175
4 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел льдинки»	Развивать умения понимать вертикальную линию симметрии; воссоздавать вторую половину симметричной фигуры; конструировать контур по точкам координатной сетки; составлять буквы из частей по схеме.	Т.Г. Харько стр.175-176
Игровая ситуация «Как Лягушки матросы решали задачи Гуся капитана»	Развивать умения составлять цифру из палочек по модели; понимать расположение частей на игровом поле; решать логические задачи на определение множеств; придумывать и конструировать из палочек предметные силуэты; называть их; составлять описательные рассказы; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.177-178
Декабрь		
1 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа лепила снеговика»	Развивать умения выкладывать контурную аппликацию геометрических фигур заданной площади; составлять разные слова из букв; высказывать предположения; аргументировать свои ответы, придумывать положительные и отрицательные стороны в явлении; придумывать и конструировать различные предметные силуэты.	Т.Г. Харько стр.178-180
Игровая ситуация «Как знаменитый фокусник встречал зиму.»	Развивать умения составлять слова из букв; изменять одни слова в другие; раскрывать значение слов; придумывать и составлять из частей сюжетную картину по предложенной теме; рассказывать о ней, работать в команде.	Т.Г. Харько стр.180-182
2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»	Развивать умения определять цифры по словесной модели; сравнивать числа и действовать с ними; предлагать варианты решения проблемной ситуации; решать задачи на определение геометрических фигур; рисовать их по точкам координатной сетки; называть геометрические фигуры и дорисовывать их до названного предмета; придумать и назвать предметы,	Т.Г. Харько стр.182-183

	которые можно найти в заснеженном лесу.	
Игровая ситуация «Как Девочка Долька укрылась от снегопада»	Развивать умения решать задачи на составление целого из разного количества; понимать соотношение «целое – часть»; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать, на что похож предмет в результате изменения его пространственного положения; придумывать и составлять картинки из частей.	Т.Г. Харько стр.183-184
3 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений наряжали елку»	Развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт необычного дерева; складывать по схеме путем трансформации; видоизменять его по цвету.	Т.Г. Харько стр.185-186
Игровая ситуация «Как в Школе Волшебства готовились к Новому году»	Развивать умения рисовать изображение по точкам координат; дорисовывать его; восстанавливать вторую половину симметричного изображения; составлять из частей силуэт; мысленно преобразовывать его; придумывать хорошие и плохие характеристики такого предмета; действовать за персонажей и рассказывать о них.	Т.Г. Харько стр.187-188
4 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса».	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры разной формы измеряя форму условной меркой; конструировать предметный силуэт по силуэтной схеме путем наложения; придумывать и составлять картинки из частей, передавая эмоциональный окрас музыки; рассказывать по ним; конструировать буквы из частей, а из букв-слово.	Т.Г. Харько стр.188-190
Игровая ситуация «Как в Школе Волшебства праздновали Новый год».	Развивать умения делить целое на разное количество частей; сравнивать числа и определять большие на один и два; делить их поровну; сомтавлять предметный силуэт, рассказывать о нем; придумывать празднование Нового года за персонажей.	Т.Г. Харько стр.190-191
Январь		
3 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Крутик По решали	Развивать умения искать фигуры по их описанию; анализировать силуэт и определять составные части; называть недостающие буквы в слове; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр. 191-193

кроссворд»		
Игровая ситуация «Как друзья отвозили близнецов – акробатов в Буквоцирк»	Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по форме; составлять из них силуэт по схеме и словесной инструкции; предлагать варианты решения проблемной ситуации; составлять картинку из частей; рассказывать о ней; придумывать прилагательные и глаголы, характеризующие предмет.	Т.Г. Харько стр. 193-195
4 неделя: Игровая ситуация «Как Кот Филимон удивил зрителей»	Развивать умения составлять силуэт буквы из частей; решать задачу на определение представителей живой природы; группировать животных по среде обитания; вышивать цифру с помощью графического диктанта; придумывать и доделывать фигуру до предметного силуэта.	Т.Г. Харько стр. 195-196
Игровая ситуация «Как лягушки- матросы убрали флажки в коробки»	Развивать умения понимать алгоритм расположения флажков и отношения предметов по порядку; складывать фигуры по схеме; решать задачи на определение площади фигур; предлагать варианты решения проблемной ситуации; мысленно придумывать предмет и описывать его (технология ТРИЗ)	Т.Г. Харько стр. 196-198
Февраль		
1 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней»	Развивать умения рисовать изображение с помощью графического диктанта; решать задачу на воссоздание геометрической фигуры; складывать фигуру путем трансформации; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать предметы по заданной форме; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.198-200
Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа рисовала картину»	Развивать умение решать логические задачи на поиск фигур по признакам; определять представителей живой и неживой природы; аргументировать свой выбор; придумывать и составлять предметные силуэты из частей; придумывать сюжетный рассказ; обводить силуэты из частей; дорисовывать изображение.	Т.Г. Харько стр.200-202
2 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Мэтр подбирал задачи для книги»	Развивать умения объяснять лексическое значение слов; самостоятельно придумывать различные задачи и рассказывать о них; понимать соотношение целое-часть; участвовать в интеллектуальной викторине	Т.Г. Харько стр.202-203
Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч придумали загадку»	Развивать умение делить фигуру на части; находить геометрические фигуры по части; понимать алгоритм составления образных фигур из частей геометрических; придумывать, на что похоже игровое поле; находить среди множества фигур одну по	Т.Г. Харько стр.203-205

	словесному описанию; придумывать загадку о предмете.	
3 неделя: Игровая ситуация «Как зверята заполняли корзинки Магнолика»	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду; определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка; рассказывать о действиях сказочных героев; высказывать предположения; придумывать и составлять из частей предметные силуэты; называть их.	Т.Г. Харько стр.205-207
Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа училась читать»	Развивать умение находить зеркально написанные буквы; понимать смысл прочитанных слов; решать задачи на поиск фигур по признакам и ориентировку в пространстве; придумывать и конструировать предметные силуэты; рассказывать о них; приходиться к единому мнению	Т.Г. Харько стр.207-209
4 неделя: Игровая ситуация «Как Гусь-капитан потерял голос»	Развивать умения придумывать и выкладывать фигуры деревьев и называть их; составлять цифру 3 палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на воссоздание формы геометрической фигуры; дорисовывать изображение; придумывать название.	Т.Г. Харько стр.209-210
Игровая ситуация «Как у Гуся – капитана появился голос»	Развивать умения придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его изменения; предлагать варианты решения проблемной ситуации; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на определение цифр по словесной модели; высказывать предположения; определять причинно-следственные связи.	Т.Г. Харько стр.210-212
Март		
1 неделя: Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек»	Развивать умение конструировать букву из частей по схеме; составлять слово из букв; придумывать и конструировать силуэт цветок, похожий на сказочного героя; называть его; показывать моторный образ буквы; придумывать слова на заданные буквы; понимать линию симметрии; слушать и слышать другого.	Т.Г. Харько стр.212-214
Игровая ситуация «Как будущие волшебники готовили класс к занятиям.»	Развивать умение решать задачу на изменение пространственного положения изображения; рисовать его по точкам координатной сетки; дорисовывать изображение; решать проблемные ситуации; придумывать различные функции предмету(технология ТРИЗ); находить геометрические фигуры по форме; составлять из них квадрат; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя.	Т.Г. Харько стр.214-216
2 неделя: Игровая ситуация «Как	Развивать умения придумывать слова из заданных букв; определять предмет по его части; понимать классификацию транспорта; придумывать	Т.Г. Харько стр.216-218

проходили занятия в Школе Волшебства»	положительные и отрицательные стороны в предмете после изменения одной части; называть одну функцию; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя.	
Игровая ситуация «Как прошел день в Замке Превращений»	Развивать умение решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансформации; поиск фигур по признакам; составление предметного силуэта и цифры из ограниченного числа пластинок; называть предметы по части (технологии ТРИЗ) и игровые действия с выбранной игрой.	Т.Г. Харько стр.216-218
3 неделя: Игровая ситуация «Как на Ковровой полянке выросли грибы»	Развивать умения придумывать положительные и отрицательные стороны в хорошо знакомом явлении; варианты решения проблемной ситуации; решать арифметические задачи.	Т.Г. Харько стр.218-220
Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь помогал Гео»	Развивать умения решать задачу на составление квадрата из разных геометрических фигур; оценивать правильность решения задач; рисовать квадрат по клеточкам; определять наличие в своем предмете названных частей, свойств, назначений.	Т.Г. Харько стр.222-223
4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик привлек внимание Пчелки Жужи»	Развивать умение решать задачу на ориентировку в пространстве, составлять предметный силуэт по предметной схеме; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; придумывать цветы заданного цвета; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.223-225
Игровая ситуация «Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо - островов»	Развивать умение решать задачи на поиск предметов; придумывать действия за сказочного героя и рассказывать о них; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать на что похоже изображение.	Т.Г. Харько стр.225-227
Апрель		
1 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умения ориентироваться на плоскости игрового поля; решать задачи на поиск предметов по признакам; конструировать буквы из частей по схеме; составлять из букв слово; видоизменять его; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать предметы из дерева; конструировать их силуэты приходить к единому мнению	Т.Г. Харько стр.227-228
Игровая ситуация «Как крокодил – канатоходец всех	Развивать умение считать на слух; определять цифру по числу и словесной модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; ориентироваться на плоскости; определять направление движения; предлагать варианты решения	Т.Г. Харько стр.229-230

поразил, а Крыска-силачка всех рассмешила.»	проблемной ситуации; придумывать действия за сказочного героя.	
2 неделя: Игровая ситуация «Как эхо привело Ворона Мэтра в Буквоцирк»	Развивать умения вышивать слово по схеме; придумывать слова на заданный слог; определять любимую букву персонажа; конструировать ее контур; аргументировать свой выбор; составлять квадрат из двух, четырех, восьми частей путем наложения пластинок друг на друга.	Т.Г. Харько стр.231-232
Игровая ситуация «Как в Замке Превращений встречали нежданных гостей»	Развивать умение решать задачи на складывание геометрических фигур разного цвета и формы; рисовать контур квадрата по точкам координатной сетки; делить фигуру на части; решать задачу на их сравнение по размеру; дорисовывать изображение; высказывать предположение.	Т.Г. Харько стр.232-234
3 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька догнала бабочку»	Развивать умения понимать «целое-часть»; делить части на группы; составлять из них силуэт; ориентироваться в пространстве; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать картинки; составлять слово из букв; составлять предметный силуэт по схеме; осуществлять выбор за сказочного героя; аргументировать его.	Т.Г. Харько стр.234-237
Игровая ситуация «Как Крутик По увидел необычную яблоньку»	Развивать умение решать задачу на поиск предметов по признакам; определять сказочных героев по названному признаку; составлять слова из заданных букв; придумывать характеристики сказочным героям	Т.Г. Харько стр.237-238
4 неделя: Игровая ситуация «Как пассажиры развлекали команду кораблика»	Развивать умения решать задачу на состав числа 10 из меньших чисел; понимать отношения чисел в числовом ряду; алгоритм расположения частей на игровом поле; называть части предмета; составлять цифры по словесной модели; называть модель цифр4 придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа.	Т.Г. Харько стр.239-240
Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь получил оригинальный подарок »	Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путем наложения пластинок; придумывать и конструировать силуэт из частей; составлять контур по рисунку; придумывать, для чего нужен предмет сказочному герою; выбирать транспорт по виду и составлять его силуэт по схеме; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.240-242
Май		
1 неделя: Игровая ситуация « Как Филимон Коттерфильд	Развивать умение составлять слоги из букв, а из слогов –слово, видоизменять его; решать задачу на составление целого из разного кол-ва частей; называть животных одной среды обитания; придумывать и конструировать их силуэты из частей	Т.Г. Харько стр.243-244

превратил овощ в животное»	;высказывать предположения; придумывать загадку.	
Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений»	Развивать умение располагать цифры в порядке возрастания значения; решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа;рисовать геометрическую фигуру, называть ее; дорисовывать до предметного изображения; предлагать варианты решения проблемных ситуаций.	Т.Г. Харько стр.245-246
2 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений прошел праздничный обед»	Развивать умения складывать фигуры путем трансформации; рассказывать о назначении предмета рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию ее признаков; придумывать и составлять картинку из пластинок путем наложения их друг на друга; рассказывать о ней; конструировать букву из частей по схеме ;составлять из букв слово; действовать в команде.	Т.Г. Харько стр.246-248
Игровая ситуация «Как Паучку приснился сон»	Развивать умение выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки; видоизменять одни геометрические фигуры в другие; достраивать фигуру до предметного контура, называть его, решать задачи на поиск фигур по признакам, высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.248-250
3 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушка выполняла команды Капитана»	Развивать умения понимать алгоритм расположения предметов на игровом поле; вышивать контур помощью графического диктанта; составлять силуэты из частей; придумать и составлять вопросы; определять предмет, о котором идет речь; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.250-252
Игровая ситуация «Как Гусь и лягушка помирили друзей»	Развивать умения предлагать варианты решения проблемных ситуаций; решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); определять оттенки красного цвета; придумывать и конструировать предметный силуэт по теме из заданного количества деталей; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.252-253
4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.	Развивать умения выбирать игры 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.	Т.Г. Харько стр.254-255

Игровая ситуация «Как Ворон Мэтр снимал фильм»	Придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после видоизменения; высказывать предположения.	Т.Г. Харько стр.255-257
----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. 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.	Коврографы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские парты	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

3.2. Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
2.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
3.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

3.3. Планирование образовательной деятельности

Учебный план

Возраст	Длительность занятий (в минутах)	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год.
Старший возраст	25-30 минут.	2	8	68 занятий

Расписание занятий

Дни недели	1 подгруппа	2 подгруппа
Вторник	15.10 -15.40	15.45 -16.15
Среда	15.10 -15.40	15.45 -16.15

Список подгрупп

№	1 подгруппа	2 подгруппа
1	Антонова Ксюша	Деникина Алина
2	Будник Ваня	Ёлкина Вероника
3	Еремеева Марина	Низамеева Алина
4	Игнатъев Витя	Нерченко Ярослав
5	Козенко Сережа	Овсянкин Богдан
6	Колесниченко Паша	Повельева Ника
7	Кузьмич Гена	Рогалев Юра
8	Непокрытова Кристина	Харченко Даша
9	Филоненко Сережа	Юдина Аня
10	Романова Таня	Ярош Ярослав

3.4.Перечень литературных источников

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 -80с.
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 познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
6. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр

7. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабиринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г
8. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
9. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
10. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры: игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет
11. С. И. Гин Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)

IV. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ ЗА РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПРОГРАММЫ.

Система контроля реализации программы.

Тема контроля, вид контроля	Методы контроля	Ответственный	Сроки контроля	Итоговый документ	Выход информации
<i>Текущий</i> Работа педагогов ДОУ по Программе дополнительного образования.	Отчеты педагогов на педсовете, документ. контроль	Старший воспитатель	Апрель - май	Справка	Педсовет

