Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 155»

ПРИНЯТО Утверждаю:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е. В. Карпычева

решением педагогического совета Заведующий МДОУ «Детский сад№155»

протокол № 4 от 31.05.2021г. Приказ № 01-07/66 п.19 от 31.05.2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»**

по методике Т. Г. Харько

Возраст обучающихся: 2-3 года

Срок реализации: 1 год

Направленность: Естественнонаучная

Автор-составитель:

 Густова Ю.В.

Педагог дополнительного образования

Ярославль, 2021

**Оглавление**

1. Пояснительная записка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3стр.
2. Учебный план и календарно-тематический график\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_10стр.
3. Содержание образовательной программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_13стр.
4. Ожидаемые результаты освоения программы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20стр.
5. Контрольно-измерительные материалы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_21стр.
6. Список литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_23стр.
7. **Пояснительная записка**

**Нормативно-правовая основа для разработки программы**

Дополнительная образовательная программа разработана в соответствии с:

* Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012, ФЗ №185 от 02.07.2013;
* Приказом департамента образования Ярославской области № 47-нп от 27.12.2019 «О внесении изменений в приказ департамента образования Ярославской области» (п.14, п.17).

**Актуальность программы**

Одним из средств умственного 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.

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 6 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 – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования дошкольников «Сказки Фиолетового Леса», название отражает основное направление деятельности – использование современных развивающих игр по системе ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) Альтшуллера, методики познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Т.Г. Харченко, пособий В.В. Воскобовича. За основу взята методика познавательно-творческого развития детей от 2 лет до 7 лет Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового Леса», которая представляет собой систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием развивающих игр Воскобовича В. В., разработанных с усложнением образовательных задач и сюжетных линий. В методике отражены требования ФГОС ДО к организации образовательной деятельности: активная деятельная позиция ребенка, партнерские отношения взрослых и детей, интеграция содержания и деятельностей, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения.

**Направленность программы:**Естественнонаучная.

**Новизна программы:**«Сказки Фиолетового Леса» — это взаимодействие детей и взрослых через реализацию сюжета сказок Фиолетового Леса. В игровых ситуациях есть сюжет, роли и действия, но отсутствует воображаемая ситуация из-за того, что главный акцент сделан на освоении детьми развивающих игр и развитии познавательных процессов. Основные 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. Путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха.

**Педагогическая целесообразность:** 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.

Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

**Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей детей посредством развивающих игр В.Воскобовича

**Задачи программы:**

* развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
* развитие воображения, креативность мышления;
* развитие эмоциональной отзывчивости через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес;
* актуализация сенсорных анализаторов как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей раннего возраста;
* социально — личностное развитие детей.

**Принципы и подходы к реализации программы**

Деятельный подход выстроен по принципу постоянного и постепенного усложнения, а содержание методики представлено в виде игровых ситуаций, которые по своей сути являются совместной игровой деятельностью детей и взрослых.

Использование в игровом сюжете разных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и, в конце концов, получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения, помогает развивать волевую регуляцию. Ребенок всегда получает результат от действий с различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, жесткими и гибкими) — собранную фигуру, построенную башню, сложенный конверт. Это способствует не только развитию мелкой моторики пальцев и рук, но и становлению речемыслительной функции. Развитие сенсорных способностей пронизывает всю деятельность детей раннего дошкольного возраста. Малыши не просто осваивают цвет, форму, величину и пространственные отношения, они учатся выделять связи между элементами рассматриваемых предметов, оценивать сочетания цвета, формы и величины. Дети 2— 3 лет различают не четыре цвета, а все семь цветов радуги, действуют с различными геометрическими фигурами: квадратами, треугольниками и кругами, прямоугольниками и овалами, сравнивают три—пять предметов по величине, знакомятся с пространственными характеристиками: «левый», «правый», «верхний», «нижний». Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей и самостоятельности, гибкости и подвижности ума у детей. Взрослый создает ощущение внешней и внутренней безопасности, которое проявляется в отсутствии с его стороны отрицательной оценки и критических замечаний. При этом ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. Малышам 2- 3 лет предлагаются творческие задачи и проблемные ситуации. Понятно, что у детей этого возраста еще недостаточно опыта для того, чтобы решить какую-то проблему с достаточной степенью достоверности, но малышам дается возможность высказать свое мнение и предложить разные варианты решения, пусть даже самые фантастические.

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. В игровом общении детей друг с другом и с взрослым развивается коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети дают ответы на вопросы взрослого, называют составленные из частей предметы: посуда, одежда, животные и другие, сочиняют о них простые рассказы.

Программа составлена с учётом следующих принципов:

* Наглядности – программа составлена с учётом того, что каждая деятельность с детьми осуществляется на восприятии наглядного и раздаточного материала;
* Доступности -программа составлена с учётом возрастных особенностей детей;
* Интегративности -характеризуется связью познавательной деятельности с другими видами деятельностями;
* Последовательности и систематичности– постепенное и постоянное усложнением материала.
* Коммуникативности – помогает воспитать у детей потребность в общении.
* Результативности – предполагает получение положительного результата работы независимо от уровня развития обучающегося.
* Индивидуализации – развитие личных качеств, через решение проблем разноуровневого обучения.
* Комфортности – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребёнка.

**Категория обучающихся:** 2-3 года.

**Количество обучающихся:**от 5 до 8 детей.

**Продолжительность обучения:** 9 месяцев (с сентября по май).

**Место реализации образовательной программы:**МДОУ «Детский сад №155».

**Условия реализации программы**

*Организационные условия:*

Реализация программы осуществляется за рамками основной образовательной программы ДОУ на платной основе в форме дополнительного образования.Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня.

*Материально-технические условия реализации программы:*

Состояние и содержание помещения образовательной организации соответствует санитарным правилам СП 2.4.3648-20, нормам пожарной и электробезопасности, требованиям охраны труда воспитанников и работников.

Оснащение РППС для реализации программы:

Столы по росту детей

Стулья по росту детей

Комплект дидактической литературы

Дидактические игры и пособия по количеству детей:

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) — по количеству детей в подгруппе.

2. «Квадрат Воскобовича» + сказка— 1 шт.

3. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.

4. «Фонарики «Ларчик»» — 1 шт.

5. «Логоформочки 3» — по количеству детей в подгруппе.

6. «Черепашки „Пирамидка"» — по количеству детей в подгруппе.

7. «Черепашки „Ларчик"» — 1 шт.

8. «Коврограф „Ларчик"» — 1 шт.

9. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.

10. «Фонарики „Ларчик"» — 1 шт.

11. «Чудо-крестики 1» — по количеству детей в подгруппе.

12. «Чудо-соты 1» — по количеству детей в подгруппе.

13. «Чудо-цветик» — по количеству детей в подгруппе.

14. «Геоконт Малыш» — по количеству детей в подгруппе.

15. «Геоконт Великан» — 1 шт.

16. «Шнур-Затейник» — по количеству детей в подгруппе.

17. «Кораблик «Плюх-Плюх»» — по количеству детей в подгруппе.

Персонажи:

Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок.

Иллюстративный и демонстрационный материал

*Кадровые:*

Автор-составитель и исполнитель программы – Густова Ю.В, воспитатель первой квалификационной категории. Образование: высшее педагогическое. Педагогический стаж работы:9 лет.

*Методическое сопровождение программы:*

*Формы организации детской деятельности на занятии:*

* Интегрированные игровые занятия.
* Совместная деятельность педагога и детей.

*Формы работы с детьми могут быть самые разнообразные:*

* Специально организованная деятельность;
* Придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы;
* Исследовательская деятельность.

*Методы работы с детьми:*

1. Методы стимулирования мотивации к образовательной деятельности:
* методы формирования интереса к деятельности (создание ситуации занимательности, создание ситуации успеха);
1. Методы организации образовательной деятельности:
* методы словесной передачи и смыслового восприятия (беседа, объяснение);
* методы наглядной передачи и зрительного восприятия (показ способа действия);
* методы практической передачи и тактильного кинестетического восприятия (творческо – практическая деятельность);
* методы степени педагогического управления (опосредованное управление).
1. Методы контроля и самоконтроля (текущий, итоговый, индивидуальный).
* Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку.В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили.

**II.Учебный план**

Занятия проводятся 1 раз в неделю в течение 9 месяцев.Продолжительность одного занятия 10минут, что составляет 1 академический час. Всего занятий - 36. Всего часов -36.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема раздела | Всего часов | Из них |
| Теория | Практика |
| 1. | Вводная педагогическая диагностика (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.) | 2 | 0,3 | 1,7 |
| 2. | Игры, направленные на знакомство, развитие интереса (активная работа в организации игровой познавательной деятельности; знакомство с персонажами и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.) | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Совместная игровая деятельность (освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.) | 8 | 1 | 7 |
| 4. | Логико – математические игры (развитие мыслительных операций,игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.) | 18 | 2 | 16 |
| 5. | Заключительная педагогическаядиагностика (выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.) | 2 | 0,2 | 1,8 |
|  | ИТОГО: | 36 | 5,5 | 30,5 |

**Календарно-тематический график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
| 1. | «Как Магнолик играл с фонариками». «Как черепашки стали пирамидкой». «Фонарики», «Черепашки»). Диагностика. | 1 |
| 2. | «Как Магнолик встретился с черепашками». «Как Квадрат превращался в шоколадку». «Черепашки», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича двухцветный»). Диагностика. | 1 |
| 3. | «Как Магнолик играл с фонариками». «Как черепашки собирались в гости к Магнолику». («Черепашки», «Фонарики»,) | 1 |
| 4. | «Как Магнолик украшал комнату фонариками». «Как Медвежонок Мишик собирал чудо-крестики» («Фонарики», , «Чудо –крестики 1») | 1 |
| 5. | «Как черепашки и Медвежонок строили башни» «Черепашки», «Логоформочки 3») | 1 |
| 6. | «Как Квадрат и Магнолик играли», «Фонарики», «Черепашки») | 1 |
| 7. | «Как Магнолик построил домик». («Фонарики», «Черепашки»,) | 1 |
| 8. | «Как Крутик По приготовил подарки» («Логоформочки 3») | 1 |
| 9. | «Как Крутик По побывал в гостях». «Логоформочки 3», «Фонарики») | 1 |
| 10. | «Как черепашки построили себе домики». («Черепашки», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)) | 1 |
| 11. | «Как черепашки обживали свои домики». («Фонарики», «Логоформочки 3») | 1 |
| 12. | «Как Китёнок Тимошка и Медвежонок Мишик подготовили ёлочные игрушки». («Чудо-крестики 1») | 1 |
| 13. | «Как праздновали Новый год на Поляне Чудесных Цветов» («Черепашки») | 1 |
| 14. | «Как Крутик По играл с Медвежонком» («Фонарики», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 15. | «Как Магнолик превратил фигуры в дом». («Геоконт», «Фонарики») | 1 |
| 16. | «Как Лягушки развешивали флажки на кораблике». («Кораблик „Плюх-Плюх"», «Геоконт») | 1 |
| 17. | «Как Медвежонок Мишик искал друзей».(«Чудо-соты 1», «Фонарики») | 1 |
| 18. | «Как зверята подарили черепашкам грибы» («Черепашки», «Фонарики») | 1 |
| 19. | Как Паучок вспоминал путешествие на море, а Магнолик превратил фигуры в дом. («Фонарики», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 20. | «Как Паучок поздравлял Девочку Дольку» («Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный) | 1 |
| 21. | «Как праздновали 8 Марта в Фиолетовом лесу» («Геоконт» «Шнур-затейник») | 1 |
| 22. | «Как у Магнолика оказалось много игрушек». («Фонарики», «Шнур-затейник») | 1 |
| 23. | «Как лягушки наводили порядок». («Геоконт Малыш»,«Чудо-соты 1») | 1 |
| 24. | «Как у Пчёлки Жужи появился улей, а у Галчонка Каррчика – скворечник» («Геоконт», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-соты 1») | 1 |
| 25. | Как Галчонок хвастался подарком. Как Гусеница Фифа съела подарок. («Логоформочки 3», «Чудо-соты 1», «Фонарики») | 1 |
| 26. | «Как Медвежонок подарил Пчёлке новое ведро» («Чудоцветик», «Фонарики», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 27. | «Как Магнолик играл с подарком Зайки» («Геоконт Малыш», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник») | 1 |
| 28. | «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости» («Кораблик „Плюх-Плюх"», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», , «Фонарики») | 1 |
| 29. | «Как Крутик и Галчонок играли в «Вершки-корешки»». («Черепашки «Пирамидка», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Логоформочки 3») | 1 |
| 30. | «Как друзья составили поезд»(«Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1», «Фонарики») | 1 |
| 31. | Как Гусеница Фифа рассказывала истории Лопушку. («Прозрачная цифра», «Чудо-соты 1», «Черепашки «Пирамидка») | 1 |
| 32. | «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу». («Фонарики», «Шнур-затейник») | 1 |
| 33. | Как Магнолик репетировал новый фокус. («Чудо-соты 1», «Прозрачный квадрат», «Фонарики») | 1 |
| 34. | Как Магнолик загадывал желания.(«Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1», «Кораблик «Плюх-Плюх», «Фонарики», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш») | 1 |
| 35. | Как ежик помог зверятам.( «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Логоформочки 3») Диагностика. | 1 |
| 36. | «Как друзья подарили друг другу по конфете». («Чудо-соты 1», «Игровизор», «Фонарики», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик»)Диагностика. | 1 |
|  |  ИТОГО: | 36 |

**III.Содержание образовательной программы**

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

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей раннего 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».

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. 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.

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 детейв 5 - 8 человек.

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. 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.

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

***Игры, используемые на занятиях:***

1. *Квадрат Воскобовича 2-хцветный:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми ее свойствами;

Практика - складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, трансформировать их в фигуры других цветов по словесному описанию, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер.

1. *Геоконт Малыш:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструировать предметные силуэты по образцу; контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, достраивать их до предметного контура, видоизменять их.

1. *Чудо - крестики 1:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять фигуру - головоломку из частей по алгоритму «цвет», составлять из частей различные предметные картинки по схеме, путем наложения, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера)

1. *Кораблик «Плюх-Плюх»:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - определять высоту предмета, порядковый номер, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, располагать части на игровом поле по алгоритму, решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.

1. *Прозрачный квадрат:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходства и различия. Составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга.

1. *Шнур-затейник:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать и вышивать узор, вышивать контур геометрической фигуры.

1. *Чудо-соты 1:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять силуэты из частей и по собственному замыслу, определять геометрическую фигуру на ощупь, анализировать силуэты и находить в них одинаковые части.

1. *Чудо-цветик:*

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструирование по схемам, понимание соотношения части и целого.

1. *Фонарики:*

Теория – знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – группировка фигур по цвету; решение простых задач на изменение размера; понимание пространственных характеристик; составление силуэтов фигур по образцу.

1. *Черепашки:*

Теория – знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – группировка фигур по цвету, размеру, количеству; составление силуэта фигуры по образцу; понимание пространственных характеристик.

1. *Логоформочки 3:*

Теория – знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – составление силуэтов фигур из частей; понимание пространственных характеристик; понимание простого алгоритма и выполнение его.

**IV.Ожидаемые результаты освоения программы**

* у детей развиты перцептивные действия;
* у детей развит познавательный интерес;
* развиты психические процессы с учётом возрастной категории;
* дети умеют использовать сенсорные эталоны для более точного отображения пред­метов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.);

*Критерии эффективности:*

* интерес детей к математическим играм;
* сравнительный анализ психолого-педагогической диагностики;
* адекватная ориентация в сенсорных эталонах;
* использование сенсорных эталонов для более точного отображения пред­метов в свободной деятельности (в лепке, аппликации, конструировании и др.).

*Ожидаемые результаты:*

- ребёнок раннего возраста может образовывать группы из однородных предметов;

- различает один и много предметов;

- различает большие и маленькие предметы, называет их размер;

-различает форму предметов, называет круг, квадрат, треугольник, прямоугольник;

- умеет по словесному указанию находить предметы по названию, цвету, размеру;

- ориентируется в помещениях группы и на участке детского сада, ориентируется в частях собственного тела (голова, руки, ноги); называет их.

**V.Контрольно-измерительные материалы**

*Методы проведения педагогической диагностики*:

Формализованные методы: диагностическое задание, диагностическая ситуация.

Малоформализованные методы: наблюдение, беседа, анализ продуктов детской деятельности.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае).

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

1. С желанием познает свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Сравнивает предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находит сходства и различие.
3. Придумывает названия составленным предметным силуэтам, описывает их, рассказывает о назначении предметов, высказывает предположения.

У ребенка развита:

1. Мелкая моторика пальцев и рук, координация действий «глаз-рука»;
2. Самостоятельность мышления, способность найти решение.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И.ребёнка | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **итог** |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Мониторинг (критерии оценки) :*

«-» – не выполняет;

«+-» – выполняет с ошибками, исправляется с незначительной помощью взрослого или по словесному указанию взрослого;

«+»– выполняет самостоятельно и правильно.

**Список литературы**

1. В. В. Воскобович , Т. Г. Харько , Т. И. Балацкая . Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // С– Пб., 2003.
2. Т. Г. Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки фиолетового леса (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», - 2015г.
3. В. В. Воскобович. Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате. С.-Пб.: ООО РИВ, 2003.
4. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы I-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб., 2013. – 148 с.
5. Коврограф Ларчик и "МиниЛарчик". Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и школьного возраста. Под ред. Вакуленко Л.С., Вотиновой О.М.