

**Управление образования администрация
Советского городского округа
муниципальное автономное дошкольное образование учреждение
«Центр развития ребенка детский сад №18 «Огонек»
(МАДОУ ЦРР д/с №18)**

Утверждаю:

Заведующий МАДОУ ЦРР д/с №18

_____ Е.Д.Ашурмамедова

Приказ № 160 от

« 25 » _____ 08 _____ 2021г.

Документ подписан электронной подписью
Владелец: Ашурмамедова Елена Дмитриевна
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА ДЕТСКИЙ САД №18
"ОГОНЕК"
Сертификат:
0589FE1FCABB092AE912E6D5E4F8723A7ACE8FA1
Срок действия с 19.01.2021 до 19.04.2022
Подписано: 08.02.2022 13:27 (UTC)

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Сказки фиолетового цвета»

Возраст обучающихся: 4 - 5 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Корсакас Ирина Анатольевна,
воспитатель

Советск
2021 г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»:

Пояснительная записка

Направленность (профиль) программы - дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сказки фиолетового цвета» имеет естественнонаучную направленность.

Новизна программы: игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. В таких играх дети через практику постигают теорию.

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.

Отличительные особенности программы - 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.

Адресат программы - Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 4 - 5 лет.

Объем и срок освоения программы - срок освоения программы – 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 36 часов.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: общее количество часов в год - 36 часов. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах- 20 минут. Занятие проводится 1 раз в неделю.

Педагогическая целесообразность программы - 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 – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа кружка «Сказки Фиолетового леса» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Практическая значимость программы - в результате освоения программы, у детей сформированы представления о предметах и явлениях окружающей действительности; развиты познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы; способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях.

Ключевые понятия: ребенок, игровая технология, В. В. Воскобович, развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес».

Цель программы:

развитие интеллектуальных способностей детей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

Задачи программы:

Обучающие:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативность мышления;

Воспитательные:

- развитие эмоциональной отзывчивости через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющими» лес;

Развивающие:

- актуализация сенсорных анализаторов как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей раннего и дошкольного возраста;
- социально — личностное развитие детей.

Принципы отбора содержания:

- Индивидуальный подход
- Системность
- Последовательность
- Наглядность

Основные формы и методы работы – беседы, практические занятия, игра – путешествие, викторины, практические занятия. Игры- путешествия.

Нестандартные (инновационные) формы работы и методы занятий:

- танцы - терапия;
- квест- игры.

Типы занятий – комбинированные, теоретическое, диагностическое, контрольные, практическое, вводное, итоговое занятие.

Планируемые результаты

- У детей повысится уровень развития познавательной сферы: восприятия, внимания, памяти, образного мышления, творческих способностей.
- Дошкольники овладеют навыками элементарной исследовательской деятельности; у детей повысится уровень познавательной активности.
- У детей будут формироваться эмоциональная отзывчивость, повысится уровень нравственных, этических качеств.
- Дошкольники будут овладевать коммуникативными навыками в совместной продуктивной деятельности.

Механизм оценивания результатов.

Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.
- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать.
- Высокий уровень. Четко и безопасно работает.

Формы подведения итогов реализации программы логико – математическая игра, игровое занятие, совместная интегрированная игровая деятельность.

**Учебный план
1 год обучения (36 часов)**

№ п/п	Название раздела	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Форма аттестации
1.	Знакомство с программой	1	1	0	игровое, упражнение
2	Мониторинг	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
3	Игровая ситуация «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»	1	1	0	игровое, упражнение
4	Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
5	Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»	1	1	0	игровое, упражнение
6	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
7	Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»	1	1	0	игровое, упражнение
8	Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
9	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1	1	0	игровое, упражнение
10	Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
11	Игровая ситуация «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»	1	1	0	игровое, упражнение
12	Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
13	Игровая ситуация «Как Девочка Долька	1	1	0	игровое, упражнение

	готовилась к новому году»				
14	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
15	Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»	1	1	0	игровое, упражнение
16	Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
17	Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».	1	1	0	игровое, упражнение
18	Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
19	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	1	1	0	игровое, упражнение
20	Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
21	Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»	1	1	0	игровое, упражнение
22	Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
23	Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата»	1	1	0	игровое, упражнение
24	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
25	Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	1	1	0	игровое, упражнение
26	Игровая ситуация «Как	1	0	1	беседа,

	Магнолик увидел звезды»				игровое, упражнение
27	Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	1	1	0	игровое, упражнение
28	Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
29	Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	1	1	0	игровое, упражнение
30	Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
31	Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»	1	1	0	игровое, упражнение
32	Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
33	Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»	1	1	0	игровое, упражнение
34	Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
35	Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»	1	1	0	игровое, упражнение
36	Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	1	0	1	беседа, игровое, упражнение
	Итого	36	18	18	

Краткое содержание программы (в соответствии с УП)

Содержание программы 1 год обучения (36 часов, 1 час в неделю)

Тема 1. «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились» (1 ч.)

Практика: Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок".

Тема 2. «Как черепашки прошли через пещеру»» (1 ч.)

Практика: Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.

Тема 3. «Как квадрат и Магнолик играли». (1ч.)

Практика: Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.

Тема 4. Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»(1ч.)

Практика: Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей.

Тема 5. Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»(1ч.)

Практика: Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" по образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка".

Тема 6. Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»(1ч.)

Практика: Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей

Тема 7. Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»

Практика: Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.(1ч.)

Тема 8. Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»(1ч.)

Практика: Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять из них горизонтальный ряд, называть, на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.

Тема 9. Игровая ситуация «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо - островах» (1ч.)

Практика: Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть их, составлять силуэт "бабочка" по образцу складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.

Тема 10. Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок »(1ч.)

Практика: Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей.

Тема 11. Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году» (1ч.)

Практика: Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве.

Тема 12. Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»(1ч.)

Практика: Развивать умение группировать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры.

Тема13. Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»(1ч.)

Практика: Развивать умения находить фигуры по форме; составлять целое из двух частей; понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», составлять силуэт «маска» по схеме; придумывать и конструировать силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем.

Тема 14. Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»

Практика: Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. Беседовать на тему «Клоун».(1ч.)

Тема 15. Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».

Практика: Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве. (1ч.)

Тема 16. Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»

Практика: Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.(1ч.)

Тема 17. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»

Практика: Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать об их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.(1ч.)

Тема 18. Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей»

Практика: Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая, их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве (1ч.)

Тема 19. Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку» (1ч.)

Практика: Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".

Тема 20. Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку»

Практика: Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук. (1ч.)

Тема 21. Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата» (1ч.)

Практика: Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему.

Тема 22. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»

Практика: Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов.(1ч.)

Тема 23. Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»

Практика: Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры, сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.(1ч.)

Тема 24. Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»

Практика: Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.(1ч.)

Тема 25. Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»

Практика: Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «вверх» и «вниз»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэты по схеме.(1ч.)

Тема 26. Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»

Практика: Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «сундук», называть его форму и материал.(1ч.)

Тема 27.Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»

Практика: Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их.(1ч.)

Тема 28. Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»

Практика: Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них.(1ч.)

Тема 29. Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»

Практика: Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.(1ч.)

Тема 30. Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»

Практика: Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка»по образцу, придумывать названия рыбкам.(1ч.)

Тема 31. Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»

Практика: Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ .(1ч.)

Тема 32. Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»

Практика: Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры

прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.(1ч.)

Тема 33. Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»

Практика: Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.(1ч.)

Тема 34.

Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»

Практика: Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.(1ч.)

Тема 35. Повторение всего материала «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»

Практика: Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.(1ч.)

Тема 36. Повторение всего материала «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»

Практика: Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.(1ч.)

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

1. Календарный учебный график

Начало учебного года	1 сентября
1 учебный период	17 недель
Праздничные дни	04 ноября
Каникулярный период	01-09 января
2 учебный период	20 недель
	Итоговая аттестация
Праздничные дни	1 -9 января 23 февраля 30 апреля – 3

	мая 7-10 мая
Продолжительность учебного года	37 недель

2. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы (ресурсы)

1. Материально-техническое обеспечение

Групповая комната для занятий, соответствующая санитарным нормам

СП 2.4.3648-20;

Магнитная доска – 1 шт.

Интерактивная доска – 1 шт.

Ноутбук – 1 шт.

2. Кадровое обеспечение

Программу реализует воспитатель МАДОУ ЦРР д/с №18 «Огонек», прошедший аттестацию на соответствие занимаемой должности, имеющий среднее профессиональное педагогическое образование, опыт работы более 2 лет.

3. Методическое обеспечение программы

Методические разработки занятий:

1. Развивающие игры Воскобовича
2. Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)
3. Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)
4. Коврографы.

3. Список литературы

Нормативные правовые и иные документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. от 02.07.2021 г.)
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изм. 30.09.2020 г.)
3. Устав от 20.07.2020 г.
4. Правила внутреннего распорядка обучающихся (приказ 85, от 26.02.2021 г, протокол № 3)
5. СП 2.4.3648-20.

Основная литература:

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., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

Интернет-ресурсы:

<https://www.maam.ru/>

<https://nsportal.ru/>

<https://infourok.ru/>