

Управление образования  
администрации Находкинского городского округа

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка детский сад № 27»



**«Сказочные лабиринты игры»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности

Возраст обучающихся 5 – 8 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель: Сова Елена Николаевна  
педагог дошкольного образования

г. Находка

2023 г

## **Содержание**

### Раздел №1 Основные характеристики программы

1.1	Пояснительная записка.....	3
1.2	Цель задачи программы .....	4
1.3	Содержание программы.....	5
1.4	Планируемые результаты.....	24

### Раздел №2 Организационно-педагогические условия

2.1	Условия реализации программы.....	26
2.2	Оценочные материалы и формы аттестации.....	28
2.3	Методические материалы.....	29
2.4	Календарный учебный график.....	30
2.5	Календарный план воспитательной работы.....	30
	Список литературы.....	31

## **Раздел №1 Основные характеристики программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

#### **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.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сказочные лабиринты игры» заключается в том, что на протяжении всего дошкольного детства развивается интересная, не ограниченная во времени, сказка. 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. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказочные приключения служат стимулом для развития познавательной активности.

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.

**Направленность программы** - социально-гуманитарная программа

**Уровень освоения** - базовый

**Отличительные особенности**

Отличие данной программы от других тем, что занимательный проблемно-игровой сюжет, в который органично вплетены логические задачи и поисковые вопросы, помогает детям преодолевать себя и добиваться результата на фоне чувства радости и удовлетворения. В итоге такая интеграция методов и приемов эффективно развивает волевую регуляцию.

**Адресат программы.**

Программа составлена для детей в возрасте от 5-8 лет. Продолжительность образовательного процесса рассчитана на 2 года обучения.

Первый год обучения -72 часа, 2 раза в неделю по 1 часу.

Второй год обучения -72 часа, 2 раза в неделю по 1 часу.

Итого 144 часа с учетом возрастных особенностей учащихся и требований СанПин.

**1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** Развитие познавательно – творческих, логико - математических способностей детей.

**Задачи:**

*Воспитательные:*

1. Воспитывать интерес к предмету и процессу обучения в целом;
2. Формировать мотивацию учения, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества;
3. Формировать навык самоконтроля и самооценки;

4.Формировать умение работать в коллективе.

*Развивающие:*

1.Формировать умение понимать учебную задачу и разрешать её самостоятельно, используя сравнения, анализ, обобщения;

2.Развивать наглядно-образное и словесно-логическое мышление, память, произвольное внимание, пространственную ориентировку;

3.Развивать внимание к литературному языку, к средствам речевой выразительности.

*Обучающие:*

1. Обучение детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, квалификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям;

2. Умение ориентироваться в пространстве;

3. Умение составлять рассказ по картине, о предмете;

4. Обогащение и активизация словаря, развивать диалоговую и монологическую речь.

### **1.3 Содержание программы**

#### **Учебный план 1 года обучения**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	
1.1.	Знакомство с программой «Сказочные лабиринты игры»	1	0,5	0,5	Беседа
<b>2.</b>	<b>Содержание игровых ситуаций</b>	<b>71</b>	<b>27.5</b>	<b>43.5</b>	
2.1.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, игра.
2.2.	Игровая ситуация «Как Магнолик	2	1	1	Беседа,

	удивил Малыша Гео»				наблюдение, игра.
2.3.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.4.	Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы» Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	4	1	3	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.5.	Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке» Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	4	1	3	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.6.	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры» Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	3	1	2	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.7.	Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну» Игровая ситуация «Как Лопушок ловил мух»	3	1	2	Беседа, наблюдение, игра.
2.8.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку» Заучивание стихов о елке.	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.9.	Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра..

2.11.	Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.12.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.13.	Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»	2	1	1	Праздник. Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.14.	Игровая ситуация «Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям».	3	1	2	Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.15.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.16.	Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.17.	Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.18.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.19.	Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.20.	Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.21.	Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	3	1	2	Беседа, наблюдение, игра.
2.22.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	4	1	3	Беседа, наблюдение, игра.
2.23.	Игровая ситуация «Как Гусеница	3	1	2	Беседа,

	Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»				наблюдение, игра.
2.24.	Игровая ситуация «Что сначала, что потом?»	3	1	2	Беседа, наблюдение, игра.
2.25.	Игровая ситуация «Путешествие по Фиолетовому лесу»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.26.	Игровая ситуация «Разноцветное настроение»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.27.	Игровая ситуация «Создаем радугу»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.28.	Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»	5	1	4	Беседа, наблюдение, игра.
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	

## Содержание учебного плана 1 года обучения

### 1 Раздел: Введение в программу

#### 1.1. Тема: Знакомство с программой «Сказочные лабиринты игры».

*Теория.* Знакомство с персонажами «Фиолетового леса».

*Практика.* Создание сказки со сказочными персонажами.

### 2 Раздел: Содержание игровых ситуаций

#### 2.1. Тема: «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»

*Теория.* Беседа «Как я провел лето». Признаки лета. Заключительная беседа.

*Практика.* Игра «Чудо – крестики 2», игра «Геоконт Малыш», игра «Цветные квадраты»

#### 2.2. Тема: Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео».

*Теория.* Называть предметы, в составе которых есть 2, 4 части. Деление прямоугольника на 2, 4 части. Деление круга на 2, 4 части. Дни недели. Число и цифра 8.

*Практика.* Игра «Волшебная восьмерка 1», игра «Забавные цифры».



**2.3. Тема: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты».**

*Теория.* Числовой ряд от 1 до 10. Составление цифр из палочек.

*Практика.* Игра «Прозрачные цифры», игра «Волшебная восьмерка 1», игра «Шнур затейник», «Забавные цифры».

**2.4. Тема: Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»  
Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы».**

*Теория.* Геометрические фигуры. Что можно сделать из геометрических фигур.

*Практика.* Игра «Чудо-цветик», игра «Чудо крестики 2», игра «Математические корзинки», игра «Счетовозик».

**2.5. Тема: Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»**

**Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости».**

*Теория.* Беседа: Проблемная ситуация. Варианты решения проблемной ситуации.

*Практика.* Игра «Чудо-цветик», игра «Геокопт», игра «Кораблик Брызг-Брызг».

**2.6. Тема: Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»**

**Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами».**

*Теория.* Признаки предметов. Сравнение предметов по данным признакам.

*Практика.* Игра «Чудо- крестики 2», игра «Шнур-затейник», игра «Геокопт», игра «Математические корзинки», технология ТРИЗ.

**2.7. Тема: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку». Заучивание стихов о елке.**

*Теория.* Беседа о зиме, признаки зимы, рассматривание картин.

*Практика.* Игра «Чудо- цветик», игра «Прозрачная цифра», игра «Чудо-крестики 2», игра «Шнур-затейник», технология ТРИЗ.

**2.8. Тема: Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки».**

*Теория.* Виды деревьев. Как составить предметный силуэт из ограниченного предмета фигур.

*Практика.* Игра «Геокоонт», игра «Прозрачный квадрат», игра «Чудо-крестики 2», конструирование новогодней игрушки.

## **2.9. Тема: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года».**

*Теория.* Новогодний праздник.

*Практика.* Игра «Кораблик Брызг-Брызг», игра «Логоформочки 5». Составление рассказов «Мой Новый год». Конструирование новогодних подарков.

## **2.10. Тема: Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».**

*Теория.* Знакомство с буквами. Составление букв из частей.

*Практика.* Игра «Конструктор Букв», игра «Двухцветный квадрат». Придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).

## **2.11. Тема: Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз».**

*Теория.* Знакомство со сказкой. Виды сказок.

*Практика.* Игра «Чудо-соты 1», игра «Прозрачный квадрат», складывание фигуры по схеме «Кувшин».

## **2.12. Тема: Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»**

*Теория.* Величина. Сравнение  $> < =$

*Практика.* Игра «Чудо-крестики 1», игра «Двухцветный квадрат Воскобовича», складывание фигуры по схеме «Замок».

## **2.13. Тема: Игровая ситуация «Как Галчонок Карчик помогал своим друзьям».**

*Теория.* Беседа: Что такое дружба. Ориентировка в пространстве.

*Практика.* Игра «Геокоонт», игра «Прозрачная цифра», игра «Чудо-соты 1», игра «Игровизор».

**2.14. Тема: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка»**

*Теория.* Единицы измерения.

*Практика.* Игра «Чудо-крестики 2», игра «Прозрачный квадрат», игра «Прозрачные буквы», игра «Разноцветные веревочки».

**2.15. Тема: Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»**

*Теория.* Беседа о транспорте. Сложение чисел.

*Практика.* Игра «Счетовозик», игра «Квадрат Воскобовича»; конструирование транспорта.

**2.16. Тема: Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»**

*Теория.* Ориентировка в пространстве и на плоскости.

*Практика.* Игра «Математические корзинки 10», игра «Логоформочки 5», игра «Геовизор»; дорисовывание фигуры до предмета.

**2.17. Тема: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»**

*Теория.* Симметрия. Влияние симметрии на развитие полушарий мозга, воображения, ориентировки в пространстве.

*Практика.* Игра «Чудо-цветик», игра «Шнур-затейник», игра Триз «Сделай наоборот».

**2.18. Тема: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»**

*Теория.* Знакомство с йотированными буквами Е, Ё, Ю, Я.

*Практика.* Игра «Чудо-цветик», игра «Забавные буквы»; игра «Штриховка-дорисовка».

**2.19. Тема: Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»**

*Теория.* Задача. Пространственное отношение предметов относительно друг друга.

*Практика.* Игра «Брызг-Брызг», игра «Чудо-крестики 2», игра «Прозрачная цифра»; конструирование «Якорь».

**2.20. Тема: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»**

*Теория.* Способ наложение. Складывания геометрических фигур разной формы.

*Практика.* Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), игра «Геовизор», игра «Чудо-крестики 2»; игра Триз «Светофор».

**2.21. Тема: Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»**

*Теория.* Координатные точки.

*Практика.* Игра «Геоконт», игра «Геовизор»; накладывание частей друг на друга; создание образа «Сапог»; рассказ для чего предназначены сапоги.

**2.22. Тема: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»**

*Теория.* Предлоги. Значение слов.

*Практика.* Игра «Конструктор букв», игра «Лепестки».

**2.23. Тема: Игровая ситуация «Что сначала, что потом?»**

*Теория.* Последовательность (сначала-затем-в середине-в конце).

*Практика.* Игра «Волшебная восьмерка Ларчик», игра «Чудо Соты 1 Ларчик», игра «Разноцветные веревочки 1», игра «Разноцветные кружки 1».

**2.24. Тема: Игровая ситуация «Путешествие по Фиолетовому лесу»**

*Теория.* Существительное. Прилагательное. Предлоги. Ориентировка в пространстве.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», мнемотаблицы.

### **2.25. Тема: Игровая ситуация «Кто больше действий назовет?»**

*Теория.* Часть речи (глагол).

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Подбери слово обозначающее действие к картинке».

### **2.26. Тема: Игровая ситуация «Разноцветное настроение»**

*Теория.* Я и мои Эмоции.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Разноцветные листочки».

### **2.27. Тема: Игровая ситуация «Создаем Радугу»**

*Теория.* Основные цвета. Дополнительные цвета.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Разноцветные листочки», палитра и кисточки.

### **2.28. Тема: Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»**

*Теория.* Соотношение предметов по одинаковым признакам (цвет, размер, форма).

*Практика.* Игра «Геовизор», игра «Чудо – соты 1», игра «Собери по схеме».

## Учебный план 2 года обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	
1.1.	Знакомство с программой «Сказочные лабиринты игры»	1	0,5	0,5	Беседа
<b>2.</b>	<b>Содержание игровых ситуаций</b>	<b>71</b>	<b>29.5</b>	<b>41.5</b>	
2.1.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение, игра.
2.2.	Игровая ситуация «Как у паучка появился парашют»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.3.	Игровая ситуация «Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.4.	Игровая ситуация «Как друзья играли в интеллектуальные фанты» Игровая ситуация «Как команда кораблика Брызг-Брызг готовилась к плаванию»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.5.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке состоялось веселое представление» Игровая ситуация «Как кот Филимон показывал необычные фокусы»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.6.	Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек» Игровая ситуация «Как зверята-цифрята нашли не только грибы»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.7.	Игровая ситуация «Как Лиса и Мышка несли грибы домой»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.

	Игровая ситуация «Как Крутик По нашел три формочки»				
2.8.	Игровая ситуация «Как Крутик По гостил в Школе Волшебства» Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.9.	Игровая ситуация «Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок» Игровая ситуация «Как малыш Гео попал в неприятное положение»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра.
2.10.	Игровая ситуация «Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений» Игровая ситуация «Как шуты развеселили короля»	2	1	1	Беседа, наблюдение, опрос, игра..
2.11.	Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик наводил порядок»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.12.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео потерял льдинки» Игровая ситуация «Как малыш Гео нашел льдинки»	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.13.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа лепила снеговика» Игровая ситуация «Как знаменитый фокусник встречал зиму»	2	1	1	Праздник. Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.14.	Игровая ситуация «Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу» Игровая ситуация «Как девочка Долька укрывалась от снегопада»	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение, игра.

2.15.	Игровая ситуация «Как в Замке превращений наряжали ёлку» Игровая ситуация «Как в школе Волшебства готовились к Новому году»	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение, игра.
2.16	Игровая ситуация «Как будущие волшебники готовили класс к занятиям» Игровая ситуация «Как проходили занятия в школе волшебства»	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, игра.
2.17	Игровая ситуация «Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк» Игровая ситуация «Как в замке превращений встречали неожиданных гостей»	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, игра.
2.18	Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию» Игровая ситуация «Как Ворон Метр снимал фильм	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, игра.
2.19	Игровая ситуация «Как еж нашел себе друзей»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.20	Игровая ситуация «Найди мышонка»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.21	Игровая ситуация «Слоник Ляп-Ляп идет в гости»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.22	Игровая ситуация «Как в замке превращений прошел праздничный обед»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.23.	Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.24.	Игровая ситуация «Судоку»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.



2.25.	Игровая ситуация «Карта сокровищ»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.26.	Игровая ситуация «Как девочка Долька догнала бабочку» Игровая ситуация «Как Крутик По увидел необычную яблоньку»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра.
2.27.	Игровая ситуация «Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра.
2.28.	Игровая ситуация «Назови правильно»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.29.	Игровая ситуация «Определи звучание»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.30.	Игровая ситуация «Новая жизнь старых вещей»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.31.	Игровая ситуация «Фантастическое животное»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.32.	Игровая ситуация «Бродилки»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.33.	Игровая ситуация «Безопасность»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.34.	Игровая ситуация «Угадай-ка»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.35.	Игровая ситуация «Слоговичок»	2	0.5	1.5	Беседа, наблюдение, игра
2.36.	Игровая ситуация «Подбери словечко»	2	1	1	Беседа, наблюдение, игра
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

## Содержание учебного плана 2 года обучения

### 1 Раздел: Введение в программу

#### 1.1. Тема: Знакомство с программой «Сказочные лабиринты игры».

*Теория.* Знакомство с персонажами «Фиолетового леса».

*Практика.* Создание сказки со сказочными персонажами.

## **2 Раздел: Содержание игровых ситуаций**

### **2.1. Тема: «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»**

*Теория.* Беседа «Как я провел лето». Признаки лета. Заключительная беседа.

*Практика.* Игра «Чудо – крестики 2», игра «Геоконт Малыш», игра «Цветные квадраты»

### **2.2. Тема: Игровая ситуация «Как у паучка появился парашют».**

*Теория.* Называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать контур «парашют» с изображением этого предмета, затем по образцу; складывать прямоугольник путем трансформации по описанию цвета фигуры; рассказ о насекомых (пауки).

*Практика.* Игра «Геоконт Малыш», игра «Геовизор», игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), листы бумаги.

### **2.3. Тема: Игровая ситуация «Как друзья Паучка прыгали с парашютом».**

*Теория.* Беседа на нравственную тему «Ценность подарка для окружающих», составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям, видоизменять его; предлагать варианты решения проблемной ситуации.

*Практика.* Игра «Прозрачный квадрат», игра «Геоконт Малыш», игра «Игровизор».

### **2.4. Тема: Игровая ситуация «Как друзья играли в интеллектуальные фанты»**

**Игровая ситуация «Как команда кораблика Брызг-Брызг готовилась к плаванию».**

*Теория.* Поиск предметов по признакам. Составь из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них. Имя прилагательное.

*Практика.* Игра «Конструктор букв», игра «Чудо крестики 3», игра «Кораблик Брызг-Брызг», игра «Игровизор».

**2.5. Тема: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке состоялось веселое представление».**

**Игровая ситуация «Как кот Филимон показывал необычные фокусы».**

*Теория.* Беседа: Проблемные ситуации. Отношение числа к числовому ряду.

Геометрические фигуры. Конструирование по схеме.

*Практика.* Игра «Чудо-крестики 2», игра «Волшебная восьмерка 1», игра «Шнур затейник», игра «Геовизор».

**2.6. Тема: Игровая ситуация «Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек».**

**Игровая ситуация «Как зверята- цифрята нашли не только грибы».**

*Теория.* Целое из частей. Порядковый числитель. Образование числа путем присчитывания по одному.

*Практика.* Игра «Чудо-Цветик», игра «Прозрачная цифра», игра «Математические корзинки 10», игра «Квадрат Воскобовича» четырехцветный.

**2.7. Тема: Игровая ситуация «Как Лиса и Мышка несли грибы домой».**

**Игровая ситуация «Как Крутик По нашел три формочки».**

*Теория.* Отношение между числами. Состав числа из меньших чисел.

Ориентировка на плоскости. Лексическое значение слова «следопыт».

*Практика.* Игра «Логоформочки 5», игра «Геоконт Малыш», игра «Геовизор», игра «Математические корзинки 10», игра «Чудо -Крестики 1».

**2.8. Тема: Игровая ситуация «Как Крутик По гостил в Школе Волшебства».**

**Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке».**

*Теория.* Точки координат. Квадрат. Равные и неравные части квадрата. Длина.

*Практика.* Игра «Геоконт», игра «Прозрачный квадрат», игра «Чудо-крестики 3», игра «Веревочки».

**2.9. Тема: Игровая ситуация «Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок».**

**Игровая ситуация «Как малыш Гео попал в неприятное положение».**

*Теория.* Беседа: Съедобное- не съедобное. Признаки предмета. Алгоритм расположения частей.

*Практика.* Игра «Прозрачная цифра», игра «Квадрат Воскобовича» четырехцветный, игра «Игровизор», игра «Волшебная восьмерка 1», игра «Кораблик «Брызг-Брызг».

**2.10. Тема: Игровая ситуация «Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений».**

**Игровая ситуация «Как шуты развеселили короля».**

*Теория.* Предмет и его назначение. Прямоугольник.

*Практика.* Игра «Чудо-крестики 3», игра «Змейка», игра «Шнур-затейник», игра «Конструктор букв», игра «Квадрат Воскобовича» четырехцветный.

**2.11. Тема: Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик наводил порядок».**

*Теория.* Геометрические фигуры угольной и неугольной формы. Пересечение множеств «Круги Эйлера»

*Практика.* Игра «Чудо-крестики 3», игра «Игровизор», аппликация «Необычная коробка».

**2.12. Тема: Игровая ситуация «Как Малыш Гео потерял льдинки».**

**Игровая ситуация «Как малыш Гео нашел льдинки».**

*Теория.* Метод наложения. Вертикальная линия.

*Практика.* Игра «Геоконт - Малыш», игра «Прозрачный квадрат», игра «Чудо- крестики 3».

**2.13. Тема: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа лепила снеговика».**

**Игровая ситуация «Как знаменитый фокусник встречал зиму».**

*Теория.* Беседа: Безопасность зимой. Положительные и отрицательные стороны зимы. Составление сюжетной картинки по предложенной теме.

*Практика.* Игра «Шнур-затейник», игра «Прозрачный квадрат», игра «Теремки Воскобовича», игра «Снеговик», игра «Разноцветные веревочки».

**2.14. Тема: Игровая ситуация «Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу».**

**Игровая ситуация «Как девочка Долька укрывалась от снегопада».**

*Теория.* Сложение и вычитание. Целое и часть.

*Практика.* Игра «Волшебная восьмерка 1», игра «Счетовозик», игра «Геовизор», игра «Чудо-цветик», игра «Геоконт-малыш».

**2.15. Тема: Игровая ситуация «Как в Замке превращений наряжали ёлку».**

**Игровая ситуация «Как в школе Волшебства готовились к Новому году».**

*Теория.* Беседа: Хвойные деревья. Состав из частей силуэт необычного дерева. Симметрия.

*Практика.* Игра «Геовизор», игра «Чудо-цветик», игра «Чудо-крестики 3», игра «Змейка»; рисование второй половины елки.

**2.16. Тема: Игровая ситуация «Игровая ситуация «Как будущие волшебники готовили класс к занятиям».**

**Игровая ситуация «Как проходили занятия в школе волшебства».**

*Теория.* Беседа: Транспорт. Виды и предназначение транспорта.

*Практика.* Игра «Чудо-крестики 3»; конструирование транспорта по схеме.

**2.17. Тема: Игровая ситуация «Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк».**

**Игровая ситуация «Как в замке превращений встречали неожиданных гостей».**

*Теория.* Беседа: Неожиданные гости. Определение первой буквы в слове.

*Практика.* Игра «Шнур-затейник», игра «Геовизор»; аппликация предмета, дорисовка его изображения.

**2.18. Тема: Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию».**

**Игровая ситуация «Как Ворон Метр снимал фильм».**

*Теория.* Ориентировка во времени. Знакомство с часами. Время суток.

*Практика.* Игра «Геовизор», игра «Геоконт Малыш», игра «Чудо – крестики 3».

**2.19. Тема: Игровая ситуация «Как еж нашел себе друзей».**

*Теория.* Предлоги: в, на, за, под и т.д.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес». Развивать связную диалогическую речь средствами театрализации.

**2.20. Тема: Игровая ситуация «Найди мышонка».**

*Теория.* Развиваем фонематический слух. Обогащение речи глаголами.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Доскажи словечко».

**2.21. Тема: Игровая ситуация «Слоник Ляп-Ляп идет в гости».**

*Теория.* Беседа. Признаки-цвет, размер.

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные гномы», игра «Разноцветные кружки».

**2.22. Тема: Игровая ситуация «Как в замке превращений прошел праздничный обед».**

*Теория.* Беседы. Все о праздниках, как и где их отмечают.

*Практика.* Игра «Игровизо», игра «Геоконт Малыш», игра «Чудо – крестики 3».

**2.23. Тема: Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек».**

*Теория.* Беседа: Время года, весна. Признаки весны.

*Практика.* Игра «Шнур-затейник», игра «Геовизор», игра «Чудо -крестики 3», игра «Конструктор букв»: придумывание и конструирование подарка маме, бабушке, сестренке «Цветок».

#### **2.24. Тема: Игровая ситуация «Судоку».**

*Теория.* Ориентировка в пространстве.

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные кружки», игра «Разноцветные веревочки». Задачи на логическое мышление.

#### **2.25. Тема: Игровая ситуация «Карта сокровищ».**

*Теория.* Закрепление понятий «вправо», «влево», «вверх», «вниз».

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные кружки», игра «Разноцветные квадраты», игра «Разноцветные веревочки».

#### **2.26. Тема: Игровая ситуация «Как девочка Долька догнала бабочку».**

**Игровая ситуация «Как Крутик По увидел необычную яблоньку».**

*Теория.* Беседа: Растения, земноводные, насекомые, пресмыкающиеся.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Разноцветные листочки»;  
Рассказы. Художественное слово.

#### **2.27. Тема: Игровая ситуация «Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное».**

*Теория.* Беседа: Животные жарких стран.

*Практика.* Игра «Чудо-цветик», игра «Теремки Воскобовича»;  
конструирование животного.

#### **2.28. Тема: Игровая ситуация «Назови правильно».**

*Теория.* Предложение с простыми предлогами «перед», «после», «между».

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные квадраты».

#### **2.29. Тема: Игровая ситуация «Определи звучание».**

*Теория.* Рассказ о звуках, какие они бывают и чем они различаются, как узнать гласный звук, согласный звук.

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные кружки».  
Заучивание стихотворения о гласных, согласных звуках.

**2.30. Тема: Игровая ситуация «Новая жизнь старых вещей».**

*Теория.* Творческое мышление.

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные веревочки».

**2.31. Тема: Игровая ситуация «Фантастическое животное».**

*Теория.* Беседа. Воображение. Загадки.

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные квадраты», игра «Разноцветные веревочки». Назови животное, расскажи про него.

**2.32. Тема: Игровая ситуация «Бродилки».**

*Теория.* Ориентировка на плоскости. Числа и цифры 1-10.

*Практика.* Игра «Коврограф Ларчик», игра «Разноцветные кармашки», игра «Разноцветные веревочки», игра «Забавные цифры». Графический диктант.

**2.33. Тема: Игровая ситуация «Безопасность».**

*Теория.* Беседа. Правила поведения детей дома, на улице, на дороге, в транспорте.

*Практика.* Художественное слово. Д/И «Разрешается, запрещается». Д/И «Я иду к воде, беру с собой...»

**2.34. Тема: Игровая ситуация «Угадай-ка».**

*Теория.* Повторение. Звуко-слоговой анализ и синтез.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Буквы, цифры, знаки на прозрачной основе», игра «Игровизор», игра «Забавные цифры».

**2.35. Тема: Игровая ситуация «Слоговичок».**

*Теория.* Праздник «Я научился читать».

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес», игра «Теремки Воскобовича».

**2.36. Тема: Игровая ситуация «Подбери словечко».**

*Теория.* Согласование прилагательных с существительными в единственном и множественном числе.

*Практика.* Игра «Фиолетовый лес».

**1.4 Планируемые результаты**



В ходе освоения содержания программы обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

**Личностные результаты:**

1. У обучающегося будет развит интерес к предмету и процессу обучения в целом;
2. Обучающийся будет иметь навык самоконтроля и самооценки;
3. Обучающийся будет уметь работать в коллективе.

**Метапредметные результаты:**

1. Обучающийся будет слышать и называть заданный звук в словах;
2. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов;
3. Обучающийся будет уметь читать и писать;
4. Обучающийся будет знать грамматический строй речи;
5. Будет уметь пересказывать художественное произведение;
6. Обучающийся будет уметь решать логико-математические задачи.

**Предметные результаты:**

1. Обучающийся будет владеть мелкой моторикой мышц руки через систему специальных письменных упражнений (подготовка руки к письму);
2. Обучающийся будет владеть фонематическим и речевым слухом;
3. У обучающегося будут развиты наглядно-образное и словесно-логическое мышление, память, произвольное внимание, пространственную ориентировку.

## **Раздел №2 Организационно-педагогические условия**

### **2.1 Условия реализации программы**

1 Материально-техническое обеспечение.

#### **Оборудование класса**

Ученические столы двухместные с комплектом стульев.

Стол учительский с тумбой.

Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.

Настенные доски для вывешивания иллюстративного материала.

Предметно-развивающая среда по игровой технологии.

Подставки для книг, держатели для схем и таблиц и т. п.

Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, постеров и картинок.

#### **Технические средства обучения**

Аудиозаписи в соответствии с программой обучения.

Видеофильмы, соответствующие тематике программы (по возможности).

Слайды, соответствующие тематике программы (по возможности)

#### **Печатные пособия**

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры В.В. Воскобовича.	10 шт.
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврофграфы	1 шт.
4.	Панно «Фиолетовый лес»	1 комплект
5.	Набор «Животные»	1 комплект
6.	Детские стулья	12 штук
7.	Детские столы	6 штук

Демонстрационный материал: Транспорт. Бытовая техника. Одежда, обувь, головные уборы. Инструменты. Деревья, листья. Грибы, ягоды, овощи, фрукты. Мебель. Посуда. Космос. Времена года: осень, зима, весна, лето.

Уроки безопасности. Животные Африки. Животные Арктики. Птицы. Насекомые. Дикие животные. Домашние животные

Словари по русскому языку: толковый словарь.

Репродукции картин в соответствии с тематикой и видами работы.

### **Игры и игрушки**

Наборы игр: Фонарики, Чудо-крестики 3, Геоконт- малыш, Логоформочки 5, Двухцветный квадрат, Игровизор, Геовизор, Прозрачный квадрат, Фиолетовый лес, Разноцветные веревочки, Разноцветные кружочки, Математические корзинки 10, Чудо- лепестки, Чудо-цветик, Счетовозик, Кораблик «Брызг-Брызг».

Настольные развивающие игры.

Игрушки, карандаши, тетради в клетку, шаблоны, подбор картинок к звукам, шапочки к инсценировке. Тематические словари в картинках на темы: «мир человека», «мир животных», «мир растений и грибов» и т.д. Буквари, сборники стихотворений, загадок, поговорок. Д\игр упражнений, сказок, рассказов. Шапочки зверей для драматизации и инсценировки русских народных сказок, стихотворений и т.д. Тексты задач; тексты на доске, задание для индивидуальной работы в тетрадях, наглядно-дидактическое пособие.

Нормативные документы.

Федеральный закон от 29 декабря 2012 №273- ФЗ и об образовании в РФ

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г.№196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Твёрдая ориентация на игру как средство, метод, форма организации учебно - воспитательной деятельности учащегося.

Занятия проводятся по:

- обучению грамоте;
- развитию речи и чтению;

- развитию элементарных математических представлений и логического мышления.

## 2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Освоение дополнительной образовательной программы завершается итоговой аттестацией, которая может проходить в виде беседы, игровой программы.

Диагностическая работа, коллективные игры-викторины по материалам образовательного курса, графические диктанты, зрительные диктанты, собеседования, настольно-печатные игры, наблюдение за поведением ребенка на занятиях и во время его свободной деятельности, беседы с детьми и родителями. Для родителей даём полезные советы, рекомендуем разнообразную литературу, проводим консультации, родительские собрания.

Для проверки ожидаемого результата используются тесты и диагностический материал, Тесты школьной зрелости: «Готов ли ваш ребенок к неожиданностям?», «Готов ли ваш ребенок к школе?», «Экстраверт или интроверт», «Степень психосоциальной зрелости», тест Керна-Ирасека, «Тест на выявление уровня развития восприятия у детей», «Тест на исследование слухового восприятия», «Графический диктант» (Эльконина), «Тест на выявление уровня развития внимания у детей», тесты на выявление уровня развития памяти детей.

Протокол результатов индивидуальной аттестации обучающихся за  
2023\2024гг

Список детей	Обучение грамоте		Развитие речи, чтение		Весёлый счёт	
	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.

Протокол результатов индивидуальной аттестации обучающихся за  
2024\2025гг

Список детей	Обучение грамоте		Развитие речи, чтение		Весёлый счёт	
	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.

### 2.3 Методические материалы

В процессе реализации программы использую игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового леса. А также различные методы в основе которых лежит способ организации занятия: *словесный* (беседа, рассказ); *наглядный* (показ рабочих материалов, иллюстраций, наблюдение), *практический* (работа в тетрадях). Методы в основе которых лежит уровень деятельности детей: *объяснительно-иллюстративный* (рассказ, беседа, просмотр иллюстраций, демонстрация); *частично-поисковый* (участие обучающихся в коллективном поиске), *исследовательский* (самостоятельная работа); *эвристический* (обучающиеся самостоятельно делают творческие работы, проводят поиск новых решений); *репродуктивный* (изготовление работ по образцу); *диалогический* (диалог между обучающимися и педагогом, который обеспечивает точное изучение материала).

Применяются различные технологии:

*Здоровье-сберегающие технологии:*

Физкультурная зарядка перед занятиями, проводятся физминутки на занятиях, перемены, спортивные соревнования, пальчиковая гимнастика.

*Игровые технологии:*

Развитие речи:

д/игры: «Продолжи сказку», «Продолжи рассказ», «Повтори быстро и правильно», «Расскажи об игрушке», «Составление рассказов по картине», пересказ сказок, рассказов, стихи для заучивания. *Видео ролики* о животных,

растениях, природе.

Ведущими формами организации занятий является групповая и индивидуальная.

#### 2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	1 год	2 год
Продолжительность учебного года, неделя	36	36
Количество учебных дней	72	72
Продолжительность учебного периода	1.09-31.05	1.09-31.05
Возраст детей, лет	5-6	6-8
Продолжительность занятия, час	1	1
Режим занятия	2 раза /неделю	2 раза /неделю
Годовая учебная нагрузка, час	72	72

#### 2.5 Календарный план воспитательной работы

Сроки	Название мероприятия	Форма проведения
Сентябрь	«День знаний»	Развлечение
Октябрь	«День бабушек и дедушек»	Концерт
Ноябрь	«День матери»	«Портрет мамы» - рисунки
Декабрь	«Новогодний карнавал»	Развлечение
Январь	«Зимушка-зима»	Развлечение
Февраль	«Мы -патриоты России»	Спортивные соревнования
Март	«8 марта»	Развлечение
Апрель	«День космонавтики»	Развлечение, рисунки о космосе
Май	«День Победы»	Встреча с ветеранами войны, детьми войны

### **Список используемой литературы**

1. Воскобович В. В., Вакуленко Л.С., Вотина О.М. Развивающая предметно-пространственная среда Фиолетовый лес. СПб: ООО Развивающие игры Воскобовича, 2022. 173 с.
2. Герасимова А.С., Жукова О С., Кузнецова В.Г. Энциклопедия развития и обучения дошкольников. М: Олма Медиа Групп, 2007. 205 с.
3. Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках. СПб: ООО Развивающие игры Воскобовича, 2020. 182 с.
4. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников Сказки Фиолетового леса (для детей 5-7 лет). СПб: Изд-во Детство-Пресс, 2021. 302 с.