

Управление образования и молодежной политики администрации
городского округа город Бор

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Мечта»

Принята:
на заседании
Педагогического совета
МАДОУ детского сада
Протокол № 5
от 27 августа 2025 г.

Утверждено:
заведующий МАДОУ
детского сада «Мечта»
Сажина О.И.
Протокол № 5 от 27.08.2025г

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа социально-гуманитарной направленности
«Сказки фиолетового леса»»
(базовый уровень)**

Срок реализации программы – 1 год

Возраст детей: 3-4 года

Автор составитель:
Самойлова Мария Анатальевна
педагог дополнительного образования
первой кв.категории

г. Бор
2025г.

СОДЕРЖАНИЕ

№	Раздел	стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Учебный план	10
3	Содержание программы	12
<i>Комплекс организационно-педагогических условий</i>		
4	Календарный учебный график	23
5	Система оценки результатов освоения программы	24
6	Методическое обеспечение программы	26
<i>Воспитательный компонент</i>		
7	Цель и задачи	24
8	Направления и формы воспитательной работы.	28
9	Ожидаемые результаты воспитательной деятельности	28
<i>Условия реализации программы</i>		
13	Материально-техническое обеспечение	28
10	Список литературы	30

Поясничная записка.

Программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-4 лет Воскобовича В.В.

Программа рассчитана на один год обучения.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и учился одновременно - задача достаточно сложная.

Прослушав авторский курс В. В.Воскобовича «Сказочные лабиринты» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста», у меня возникла идея создания интеллектуально-развивающего кружка для воспитанников нашего ДОУ с использованием игр Воскобовича. Особенно меня привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

Составляя данную программу, я опиралась на технологию «Сказочные лабиринты» Воскобовича В. В. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения.

Актуальность.

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания.

Задачи умственного воспитания порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника, как можно больше знаний об окружающем. Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности – умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить. Существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе. В математике логическая строгость и стройность умозаключений признана воспитывать общую логическую культуру мышления; и основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно,

готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства. 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 языкам сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается б какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяют поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Дополнительная платная образовательная услуга по развитию логикоматематических способностей у детей реализуется по дополнительной общеразвивающей программе «Сказки Фиолетового леса», которая разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Харько Т.Т., Воскобович В.В.; методическими пособиями «Методика познавательно -творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Харько Т.Т.; «Развивающие игры в ДОУ» Бондаренко Т.М

Направленность: социально-гуманитарная

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы является то, что она даёт возможность каждому ребёнку развивать творческие способности. Набор производится в свободной форме, по желанию ребенка и с согласия его родителей.

Актуальность программы.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы, от 3 до 4 лет. Прием в «Сказки фиолетового леса» осуществляется по желанию

Цель программы: стимулирует развитие игровой и познавательной функций направленной на формирование умственных действий и операций, а так же развитие начальной коммуникативной компетентности.

Задачи:

Познавательные

- обогащать игровой опыт каждого ребёнка, повышать влияние игры на его развитие;
- способствовать дальнейшему развитию сенсорных способностей и психических процессов;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;

- вызвать интерес к решению сложных интеллектуальных задач.

Развивающие

- обогащению активного словаря;
- развивать речевое творчество которое может реализовываться в придумывании новых сказок с героями предложенных игрой;
- развитию связной грамматически правильной диалогической речи;
- развивать познавательные способности (память, воображение, речь), творческие способности (воспроизведение нетипичных изображений предметов);
- развивать навыки счета (прямого и обратного).
- Развитие мелкой моторики.

Воспитывающие

- Воспитываем доброжелательное отношение детей в коллективе;
- Побуждаем детей помогать друг другу;
- Формируем нравственное воспитание.
- Вызывать у детей интерес к художественному труду, творческой деятельности.

Воспитывать эстетический вкус, эмоционально-положительное отношение к деятельности и полученному результату.

Адресат программы.

Дети в возрасте 3-4 года

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы – 1 год.

Продолжительность обучения составляет 36 недель – 72 занятия в год, 36 недель с 1 сентября по 31 мая.

Формы обучения.

дети овладевают первичными знаниями, умениями, способами практических действий, овладевают приемами работы с исходным материалом. Структура данных занятий включает в себя: интригующее, эмоциональное начало, обследование образца и сообщение информации познавательного характера, показ выполнения работы, двигательные упражнения, самостоятельную работу.

Игра – путешествие предполагает разнообразные «путешествия». В данном занятии используется метод игровых ситуаций и решений ситуативных задач. В основе занятий лежит познавательная деятельность детей, направленная на поиск, обработку и освоение информации, и закрепление полученной информации с помощью практической деятельности.

Коллективные занятия предполагают совместную деятельность всех детей, что в первую очередь положительно влияет на взаимоотношения между детьми. Такие занятия не только развивают воображение, но и способность вникать в замысел другого человека, понимать и принимать его точку зрения.

Формы занятий должны быть подвижными, разнообразными и меняться в зависимости от поставленных задач.

Методы и приемы:

- Беседа. Предполагает активное обсуждение различных ситуаций воспитателем и детьми.
- Наблюдение. Это непосредственное, активное восприятие детьми объектов, с целью установления внешнего строения предметов, их свойств и качеств.

- Игровые приемы. Создают непринужденную атмосферу занятия, способствуют развитию творчества и воспитывают интерес к деятельности.
- Показ способов действия. Направлен на знакомство детей с новыми способами работы с различными играми Воскобовича, выполнения задания.
- Практические упражнения. Используются для закрепления полученных детьми умений по ручному труду.
- Использование проблемных ситуаций. Осознание трудностей, невозможность разрешить их привычным путем побуждают ребенка к активному поиску новых средств и способов решения выдвинутой проблемы.
- Художественное слово. Используется для развития эстетического вкуса и так же, как и игровой прием воспитывают интерес к деятельности, помогает воспитателю обогатить представления детей.
- Использование загадок. Развивает мыслительную деятельность ребенка, вызывает интерес к окружающему миру, деятельности.
- Наглядный метод. Помогает детям наглядно понять обсуждаемую ситуацию, с его помощью можно формировать знания об объектах и явлениях, которые невозможно наблюдать.
- Рассказ воспитателя. Для рассказов можно использовать короткие отрывки из познавательной литературы, энциклопедий или составлять их самим, используя опыт собственных наблюдений за различными объектами, явлениями.
- Использование подвижных, пальчиковых игр, физкультминуток. Они вызывают интерес к занятию, направлены на отдых, физическую разминку в процессе занятия.
- Презентация и анализ готовых работ. Развивает у детей умение давать правильную оценку результатам своей деятельности и деятельности сверстников.

Режим занятий – 2 раза в неделю.

Продолжительность занятий: не более 20 мин.

Ожидаемые результаты освоения программы

дошкольники овладеют средствами познавательной деятельности, речевой, мыслительной активности, обеспечивающих развитие творческих способностей и интеллектуальной готовности к школе;

- повысится общая социальная зрелость воспитанников.

Итоги реализации программы подводятся в форме открытых занятий, совместных с родителями (законными представителями) мероприятий, в конкурсах различного уровня.

Учебный план.

Название раздела	Количество часов			Формы аттестации / контроля
	всего	теория	практика	
Блок занятий-презентаций с материалами для развития зрительного восприятия	24	2	22	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития осязания	6	1	5	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития слуха	4	1	3	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития чувства тяжести	6	1	5	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития чувства тепла	6	1	5	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития обоняния	6	1	5	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития вкусовых ощущений	4	1	3	наблюдение
Блок занятий-презентаций с материалами для развития стереогностического чувства и представлений о форме предметов	6	1	5	наблюдение
Блок сенсорных занятий-презентаций подготовки к математике	12	4	8	наблюдение
ИТОГО	72			

Содержание учебного плана 3-4 года.

Фиолетовый Лес – 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. Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа. С этими персонажами дети встречаются в сказках-методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости. В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов. Все игры технологии «Сказочные лабиринты» разделены на этапы освоения и роли взрослого на каждом из них:

Первый этап:

Игры, которые из большого количества простых игровых заданий и упражнений. На этом этапе особую роль в организации игровой, познавательной деятельности отводится взрослому.

Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подирает игровые задания в зависимости от возможности и интереса ребенка. Играет и занимается вместе с ними.

Второй этап: На этом этапе дошкольники осваивают основные приемы, приобретают навыки конструирования. А затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности, как в самостоятельной, и в совместной деятельности с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий сказочных сюжетов. Конструированию фигур, узоров, предметных форм.

Третий этап: На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослого изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предложенных задач, придумывают и конструируют формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера. Поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые 8 предложения. Если игра нравится ребенку и служит материалом для проведения творчества, то ребенок может заниматься на всех этапах. Переходить с одного этапа на другой постепенно, учитывая особенности восприятия материала, уровень их развития интерес и потребности.

Формы организации детской деятельности:

- Логико-математические игры;
- Интегрированные игровые задания;
- Совместная игровая познавательная деятельность;
- Самостоятельная игровая деятельность.

Принципы построения занятий

- Системность;
- Учет возрастных особенностей детей;
- Дифференцированный подход;
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний;
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала;
- Поэтапное использование игр;
- Гуманное сотрудничество педагога и детей;
- Высокий уровень трудности

Календарный учебный график.

Возраст 3-4 года

№ п\п	Тема	Цель	Методы и приемы
Сентябрь			
1	Вводное занятие «Давайте познакомимся»	Дать детям возможность окунуться в мир фантазии и воображения.	Наблюдение, рассматривание, рассказ, беседа.
2	Игровая ситуация «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»	Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок".	1. Игры «Логорифмочки» и «Лепестки» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и

			Гусеница Фифа.
3	«Сказка Фиолетового леса»	Формировать интерес к прослушиванию сказок, желание участвовать в общем обсуждении действий. Побуждать детей к активному общению, развивать речь.	Прослушивание сказки: «Сказка про мальчика Гео»
4	«Осень в Фиолетовом лесу»	Закреплять основные признаки наступления осени (день становится короче, листья желтеют, краснеют, опадают, идут дожди); развивать связанную речь.	«Фиолетовый лес», деревья, набор листьев синего, желтого и красного цвета, ежики, мышата, птицы из комплекта к нему.
5	«Помоги медвежонку Мишику»	Знакомим детей с понятиями «вдоль», «до», «через», «в». Развиваем мелкую моторику. Тренируем внимание память.	Беседа, рассматривание, объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно.
6	Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»	Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик
7	«Ветер-проказник и Крутик По»	Закрепляем умение сравнивать фигуры по форме составлять из них пары. Развиваем зрительное восприятие внимание и память.	Объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно.
8	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей.	1.Игры «Чудо-крестики 1» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Схема пчелка; 4. Персонажи Магнолик, Жужа и Галчонок Карчик
Октябрь			
1	«Голубое озеро»	Совершенствуем двигательные навыки. Развиваем воображение и зрительное внимание.	Объяснение, показ, подвижная игра.
2	Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»	Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Девочка Долька.

3	«Солнышко и тучка».	Закрепить умение количественного и порядкового счета от 1 до 5.	Объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно. 1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Черепашки»- Пирамидки (по количеству детей; 2.Гусь и Лягушки.
4	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.	
5	«Листопад в Фиолетовом лесу»	Расширяем знание детей об осени. Формируем ориентацию на плоскости.	Беседа, рассматривание, объяснение.
6	Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	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.	1.Игра «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф» «Ларчик» и разноцветные веревочки; 3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.
7	«По порядку рассчитайся».	Закрепить умение количественного и порядкового счета от 1 до 5. Формируем пространственное мышление и умение ориентироваться на плоскости.	Беседа, объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно.
8	Игровая ситуация «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»	Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть их, составлять силуэт "бабочка" по образцу складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игра «Чудо-крестики 1» и Квадрат Воскобовича (двуцветный)по количеству детей; 2. Схема бабочка; 3. Персонажи Китенок Тимошка. Краб Крабыч, Гусь и Лягушки.

Ноябрь

1	«Я и природа»	Формируем первичные представления о живой и не живой природе. Развиваем связную речь и пополняем словарный запас.	Прослушивание сказки: «Друзья малыша Гео». Беседа обсуждение.
2	Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок »	Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему , понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» 1 и «Лепестки», схема медвежонок (по количеству детей); 3. Пособие «Разноцветные веревочки»; 4. Персонажи Пчелка

			Жужа и Гусеница Фифа.
3	«Заборчик»	Закрепляем умение детей различать цвет и размер предметов. Формируем внимание и память.	Объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно.
4	Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году»	Развивать умение составлять силуэты "елочки" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве.	1.Игры «Чудо-цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей);
5	«Найди птиц»	Развиваем у детей внимание зрительное восприятие и навыки связного высказывания. Побуждать отвечать на вопросы педагога.	Рассказ, беседа, объяснение, показ.
6	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»	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	1. Игры «Фонарики», схема "башенка"(по количеству детей); 2. Пособие «Фонарики», «Ларчик», «Каврограф», «Разноцветные веревочки»; 3.Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.
7	«Собери все красного цвета»	Закрепляем знание цветов. Развиваем мелкую и крупную моторику. Развиваем связную речь.	Рассказ, беседа, объяснение, выполнение задания самостоятельно.
8	Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»	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.	1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2», «Ларчик»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф» 4. Персонаж Гусеница Фифа.
Декабрь			
1	«Кто где спрятался»	Учим понимать предложно-падежные конструкции.	Рассказ, объяснение, выполнение

2	Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.	задания самостоятельно. 1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный), (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик», «Забавные цифры».
3	«Измени слово».	Формируем умение использовать в речи глагол. Развиваем связную речь.	Рассказ, объяснение, Использование дидактической игры: «Он, она, они.» Выполнение задания самостоятельно.
4	Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан»; 3. Схема «дом». 4. Персонажи Паучок и Магнолик
5	«Елочка»	Закреплять умение составлять образ из вертикальных и наклонных линий; развивать мелкую моторику.	Игровое поле «Коврограф Ларчик», веревочки зеленого цвета, набор карточек «Разноцветные гномы».
6	«Солнышко и дождик» «Расколдуй слова»	Обучаем детей совместной игре, выполнять движение в соответствии с текстом. Развиваем социальный и эмоциональный интеллект. Закреплять знания об окружающем мире.	Объяснение, показ, подвижная игра.
7	«Человек и природа»	Формируем интерес к окружающей природе. Обогащаем представлениями о ее многообразии.	Прослушивание сказки: «Открытие малыша Гео».

8	«Где чье одеяло»	Закреплять знания основных цветов; развивать умение группировать по цвету.	Беседа обсуждение.
Январь			
1	«Воздух неведимка»	Формировать интерес к прослушиванию сказок, желание участвовать в общем обсуждении действий. Закреплять знания об окружающем мире. Развиваем связную речь.	Прослушивание сказки: «Путешествие Незримки Васюся». Беседа обсуждение.
2	«Зима в лесу»	Учить детей составлять изображение по частям.	Игровое поле «МиниЛарчик», комплект «Разноцветные веревочки», набор «Разноцветные кружки».
3	«Ежики собирают грибы»	Активизировать речь детей. Формируем умение использовать предлоги в речи.	Объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно.
4	Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф» «Ларчик», «Геоконт Великан», «Фонарики "Ларчик"» 3. Паучок и Магнолик, пособие «Забавные
5	Камни, песок, глина. «Коллекция паучка Чок-Чока».	Формировать интерес к прослушиванию сказок. Расширяем знания о свойствах и видах почвы. Закреплять знания об окружающем мире. Развиваем связную речь.	Прослушивание сказки: «Коллекция паучка Чок-Чока». Беседа обсуждение.
6	Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку.»	Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, КрабКрабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа
7	«Сказка гусеницы	Формировать интерес к	Прослушивание

	Фифы».	прослушиванию сказок. Учим детей отвечать на вопрос воспитателя. Развиваем связную речь. Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему.	сказки: «Сказка гусеницы Фифы». Беседа обсуждение. 1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Схема «лягушка»;
Февраль			
1	«История рассказанная Пчелкой Жужей»	Формировать интерес к прослушиванию сказок. Учим детей отвечать на вопрос воспитателя. Развиваем связную речь.	Прослушивание сказки: «История рассказанная Пчелкой Жужей». Наблюдение. Беседа обсуждение.
2	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»	Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики»; 2. Пособие «Каврограф», «Ларчик», «Разноцветные
3	«Прогони тучу»;«Солнце»	Закрепить представление о цвете и форме. Развиваем речь и мелкую моторику. Закреплять знания об окружающем мире.	Прослушивание сказки: «Как Незримка Васюсь друзьям помог». Наблюдение. Беседа обсуждение. Подвижная игра: «Прогони тучу».
4	Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры , сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.	1. Игра «Чудо-соты 1», схема "пчелка" (по количеству детей); 2.Игры «Чудо-соты», пособие «Каврограф», «Ларчик», «Фонарик»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.
5	«Как медвежонок Мишек пень искал»	Формировать интерес к прослушиванию сказок. Учим детей отвечать на вопрос воспитателя. Развиваем связную речь. Закреплять знания об окружающем мире.	Прослушивание сказки: «Как медвежонок Мишек пень искал». Физминутка. Беседа обсуждение.
6	Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»	Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из	1. Игры «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (по количеству

		частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.	детей); 2. Магнолик, пособие «Забавные цифры
7	«Зеленый наряд земли»	Формируем понятие о взаимосвязи всех компонентов природы. Учим детей отвечать на вопрос воспитателя. Развиваем связную речь.	Прослушивание сказки: «Как Гео за растениями ухаживал». Наблюдение. Беседа обсуждение.
8	Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	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.	1. Игры «Кораблик "Плюх-Плюх"», «Чудосоты 1» (по количеству детей); 2. Схемы «ведро», «швабра», «ваза»; 4. Персонаж Гусь и Лягушки.

Март

1	«Ежики на прогулке»	Развиваем артикуляционную гимнастику. Развиваем фонематический слух.	Объяснение, показ, выполнение задания самостоятельно. Артикуляционная гимнастика.
2	Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»	Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «сундук», называть его форму и материал.	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф», «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Магнолик
3	«Ветер»	Закреплять знания об окружающем мире. Развиваем артикуляционную гимнастику. Развиваем фонематический слух.	1. Игры «Черепашки "Ларчик"», «Шнур-затейник» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф», «Ларчик», «Разноцветные веревочки» 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.
4	Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	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 .	
5	«Животные»	Формировать интерес к прослушиванию сказок. Учим детей отвечать на вопрос воспитателя. Развиваем связную речь.	Прослушивание сказки: «Как Мишик с Барбосом познакомились». Беседа обсуждение. Подвижная игра:

6	Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»	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.	«Животные». 1. Игры «Прозрачная цифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик и Зайка-укротирель (пособие «Забавные цифры»).
7	«Приключение елового семечка»	Формировать интерес к прослушиванию сказок. Закреплять знания об окружающем мире. Развиваем связную речь.	Прослушивание сказки: «Приключение елового семечка». Беседа обсуждение. Дидактическая игра: «Растения».
8	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.	Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.

Апрель

1	«Путешествие по Фиолетовому лесу»	Активизировать и обогащать словарный запас. Развиваем воображение и слуховое и зрительное внимание.	Наблюдение. Беседа обсуждение.
2	Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»	Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" о образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка".	1. Игры «Чудо-цветик» и «Лепестки» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Схема шляпка; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Левочки Долька
3	«Писатель»	Закрепить навыки правильного использования предлогов в речи. Обогащаем словарный запас. Развиваем слуховое внимание, воображение, связную монологическую речь.	Беседа. выполнение задания самостоятельно.
4	Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун»	1. Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству

5	«Шарфик для Кохли»	путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун». Закреплять умение чередовать фигуры разных размеров.	детей); 2. Пособие «Черепашки», «Ларчик», «Коврограф»; 3 Персонажи Магнолик (пособие «Забавные») Игровое поле «МиниЛарчик» или Коврограф Ларчик», веревочки красного цвета, набор «Разноцветные кружки», сказочный образ Гном Кохле.
6	Мониторинг «Друзья познаются в беде»	Способствовать формированию умения детей отражать некоторые игровые действия и имитировать действия персонажей, передавать несложные эмоциональные состояния персонажей, используя мимику, жесты, движения.	Дидактическая игра «Дополни фигуру.»; «Найди пару»; «Повтори узор»; «Стрелочки»; «Расскажи, что видишь на картинке»;
7	«Пирог для жужжи»	Закреплять умение выделять праздник-цвет: развивать мелкую моторику.	Набор «Разноцветные кружки», веревочки любого цвета, сказочный образ Гном Кохле и Пчелка Жужа.
8	«Как Кохле и Желе решили покрасить забор»	Закреплять умение чередовать фигуры разных размеров.	Одномерные веревочки красного и желтого цвета и сказочные образы.
1	« Цветные дорожки»	Май Закреплять умение выделять праздник- цвет, учить классифицировать предметы и объекты, развивать мелкую моторику.	«Фиолетовый лес», квадраты красного, желтого и оранжевого цвета, веревочки этих же цветов, набор карточек «Разноцветные гномы»
2	« Красивый цветок»	Учить детей составлять изображение по частям; стимулировать стремление сделать красивую вещь для	Игровое поле «МиниЛарчик», комплект «Разноцветные

		подарка.	
3	«История одной капли»	Формируем понятие о взаимосвязи всех компонентов природы. О круговороте воды в природе.	веревочки», набор «Разноцветные кружки», сказочный образ Гном Кохле. Прослушивание сказки: «История одной капли». Беседа обсуждение.
4	Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей.»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудосоты 1» (по количеству детей); 2. Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч
5	«Разноцветные бусы»	Дать представление из основных цветах(красный, синий); учить чередовать элементы по цвету.	«Фиолетовый лес», большие кружки красного и синего цвета, веревочки белого цвета, сказочный образ Медвежонок Мишик.
6	«Разноцветные полянки гномов»	Развивать внимание, мышление; закреплять умение делить предметы на три группы по цвету; закреплять счет до 5, умение сравнивать (больше, меньше).	«Фиолетовый лес», наборы листьев трех цветов из комплекта, набор «Разноцветные гномы», веревочки трех цветов.
7	Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	1. Игры «Черепашки, Пирамидки, Ларчик, Фонарики» (по количеству детей);2. Пособие «Коврограф», «Ларчик»; 3. Магнолик
8	«Листопад в Фиолетовом лесу»	Знакомить детей с понятиями «слева», «справа», расширять знание детей об осени; формировать у детей умение ориентироваться на плоскости; знакомить детей с различными цветами; развивать мелкую моторику, внимание, воображение, память.	«Фиолетовый лес», деревья (ажурное и разноцветное), ласточка из комплекта к нему.

ИТОГ :

72 часа

Формы аттестации.

В соответствии с пунктом 4 ФГОС ДО требования к результатам освоения Программы представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования, которые не подлежат непосредственной оценке, в том числе в виде педагогической диагностики (мониторинга) и не являются основанием для их формального сравнения с реальными достижениями детей.

В программе «Сказки Фиолетового леса» оценка успешности овладения обучающимися содержания программы, основанная на методе наблюдения. В нее вошли:

- дневник включенного педагогического наблюдения (включенное наблюдение — это процесс сбора точной и объективной информации во время свободной работы детей

- карта индивидуальных достижений ребенка.

Система оценки результатов освоение программы.

Индивидуальная карта возможных достижений ребенка от 3 до 4 лет

Познание с помощью органов чувств:

1. Может различать и подбирать одинаковые цвета, геометрические формы, цифры, буквы
2. Может собирать по принципу уменьшения/увеличения
3. Самостоятельно выстраивает ряд цветов от темного к светлому
4. Может смешивать цвета, получая новые
5. Определяет соответствия понятиям «больше — меньше», «длиннее — короче», «толще — тоньше», «шероховатый — гладкий»
6. Знает и понимает «лево — право»
7. Знает названия 12 цветов
8. Знает названия геометрических форм: круг, квадрат, прямоугольник, параллелограмм, трапеция, овал, многоугольники

В карте достижений ребенка-дошкольника от 3 до 4 лет применяется трехуровневая шкала педагогической оценки развития, которая имеет условные обозначения:

- 2 — всегда (умение или навык проявляется устойчиво);
1 — иногда (умение или навык только формируется, проявляется не регулярно);
0 — никогда (умение или навык пока отсутствует).

Методическое обеспечение программы.

Игры Восковича Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста — одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном виде деятельности — игре.

В процессе игры развиваются - планирование, умение анализировать результаты, воображение и др. Несомненным достоинством игры является и внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс. Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу игр, разработанных и произведенных центром «Развивающие игры Воскобовича» в г. Санкт-Петербурге.

Методику создал Вячеслав Вадимович Воскобович – инженер-физик, один из первых российских изобретателей и авторов развивающих игр для детей. Начиная заниматься с собственными детьми, он изучал опыт таких отечественных педагоговноваторов, как Зайцев и Никитины, и, выбрав собственный путь, смог разработать свои первые игры, игровые комплексы и даже целую методику.

Среди достоинств данной методики можно выделить следующие: Широкий возрастной диапазон участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Многофункциональность. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Творческий потенциал. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать задумки в действительность. Игры Воскобовича дают детям возможность проявлять творчество. Сказочная «огранка». Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается. Образность и универсальность. Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы такие, 33 как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры. Эмоциональная культура игры.

Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьезными. И большинство педагогических приемов в изложении напоминают сборник уставов, концепций, положений об игре. Но игра - дело веселое. Поэтому яркой особенностью этих игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко. Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребенок в таких играх развивает главные качества личности-творца - непохожесть, творческое мышление и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов. Различные возможности использования. Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротеке, так и в группах детского сада, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строгий алгоритм и позволяет использовать ее в различных моделях образования.

Воспитательный компонент.

Данная программа призвана обеспечить достижение обучающимися личностных результатов, готовность к саморазвитию, мотивацию к познанию и обучению.

Цель: обеспечение системного подхода к созданию условий для становления и развития ребенка, как высоконравственной, ответственной, творческой личности.

Задачи:

- воспитывать умение работать в коллективе, взаимодействовать, доводить начатое до конца, контролировать свои действия,
- формировать социальные навыки, - создать условия для коммуникативной компетентности ребенка.

Направления и формы воспитательной работы.

Направление ВР	Задачи
Социально-коммуникативное	- формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу детей, развитие социального и эмоционального интеллекта.
Познавательное	- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации, формирование познавательных действий, становление сознания.
Речевое	-формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте, развитие речевого творчества, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи.
Художественно-эстетическое	- формирование элементарных представлений о видах искусства, стимулирование сопереживание персонажам художественных произведений, реализацию самостоятельной творческой деятельности детей.

Воспитательная работа проходит в игровой форме, используются следующие методы:

- беседы-дискуссии
- рассказы
- игры
- воспитывающая ситуация

Ожидаемые результаты воспитательной деятельности:

- создание сплоченного коллектива (с чувством доверия, ответственности друг за друга, взаимоуважения, взаимопомощи),
- наличие положительной динамики роста духовно-нравственных качеств личности детей,
- чувство ответственности за свои решения и поступки,
- стремление к познанию

Материально-техническое обеспечение.

Перечень игр для реализации программы.

Игры В.В. Воскобовича

- Развивающие игры Воскобовича-10;
- Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)-10;
- Коврофографы-10;
- Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)-10;
- Сказочные образы гномов, пчелка Жужа, гусеница Фифа-10;
- Разноцветные веревочки-10;
- Разноцветные кружки-10.

Игры других авторов

- «Сложи узор» (деревянный) Б.Н.Никитина – 10
- «Кубики для всех» Б.Н.Никитина – 10
- «Логические блоки Дьенеша» - 5
- «Цветные счетные палочки Кьюзенера» - 5

9.Условия реализации программы

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

-Ребенок интересуется окружающими предметами и активно действует с ними; эмоционально вовлечен в действия с игрушками и другими предметами, стремится проявлять настойчивость в достижении результата своих действий.

-Владеет активной речью, включенной в общение; может обращаться с вопросами и просьбами, понимает речь взрослых; знает названия окружающих предметов и игрушек.

-Стремится к общению с взрослыми и активно подражает им в движениях и действиях; появляются игры, в которых ребенок воспроизводит действия взрослого;

-Проявляет интерес к сверстникам; наблюдает за их действиями и подражает им.

-Проявляет интерес к стихам, песням и сказкам, рассматриванию картинок, стремится двигаться под музыку; эмоционально откликается на различные произведения культуры и искусства.

-Распознает чувства другого, способен эмоционально отреагировать на поступок.

10. Список используемой литературы

1. Макушкина С.В. Умные игры в сказках для малышей: Сказкотерапия для детей 3,5 – 5 лет. Парциальная программа. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020
2. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»; Методическое пособие. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017
3. Куражеван.Ю, Вараева Н.В., Тузаева А.С., Козлова И.А. «Цветик-семицветик». Программа интеллектуального, эмоционального и волевого развития детей 3-4 лет. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2012.-160 с.
4. Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. Экспресс – диагностика в детском саду: комплект материалов для педагогов – психологов детских дошкольных образовательных учреждений. М.: Генезис, 2008
5. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020.-174с.
6. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методического пособия / В.В. Воскобович, Н.А.Медова, Е.Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.- Санкт- Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018.-360с.
7. Разноцветные истории. Формирование цветового восприятия у дошкольников средствами развивающих игр : Методическое пособие / Под ред. Л.С. Вакуленко . – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018.-48с.
8. «Играем вместе»: применение игровой технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» во взаимодействии дошкольной образовательной организации и семьи (младший дошкольный возраст): методическое пособие/под ред. Е.В. Бабич, О.М. Вотиновой. - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2024.-152с.