



ПРИНЯТО  
педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 31.09.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
заведующий МБДОУ  
детским садом № 10 «Ивушка»  
Г.В. Волошенко  
Приказ № 148 от 31.08. 2023г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ЛАБИРИНТЫ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР»  
С ДЕТЬМИ ОТ 3 ДО 5 ЛЕТ  
срок реализации программы 18 месяцев

Автор программы:  
Андреева Марианна Николаевна

город Эссентуки

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	2
1.1 Актуальность и новизна программы	2
1.2 Цель и задачи реализации программы	4
1.3 Категория учащихся	5
1.4 Форма обучения, особенности организации образовательной деятельности	5
1.5 Отличительные особенности (при наличии)	5
1.6 Условия реализации программы	6
1.7 Планируемые результаты освоения программы	6
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	8
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	11
3.1 Количество часов – общее, теория и практика	11
3.2 Формы контроля/аттестации (при наличии)	12
3.3 Содержание	12
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	13
4.1 Сведения о педагогах	13
4.2 Материально-техническое обеспечение программы	16
4.2.1 Помещения	16
4.3 Учебно-методическое обеспечение	14
4.4 Перспективное комплексно-тематическое планирование по пяти образовательным областям	16
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	23

# Пояснительная записка



## 1.1 Актуальность и новизна программы

**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.

**Новизна программы** 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.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Авторский курс В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста». У меня возникла идея создания интеллектуально- развивающего кружка для воспитанников нашего ДОО 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 игры» Харько Т. Г., Воскобовича В. В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса.

Особенностями развивающих игр В. В. Воскобовича являются:

- связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения);
  - система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой;
  - реализация принципа системности.
- Одна из главных задач игровой технологии - гармоничное сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал, а также:
- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
  - развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
  - развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
  - формирование базисных представлений (математических, об окружающем мире, речевых умений).

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от обычных, привычных для детей, занятий к познавательной игровой деятельности.

Изменения в социально-экономической сфере общественной жизни поставили многие страны мира, в том числе и Россию, перед необходимостью реформирования образовательной системы. В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение — удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

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 понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но дело не в «многознании». 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.

**Направленность данной программы:** 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, придёт ребёнок 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.

## **1.2 Цель и задачи реализации программы**

**Цели реализации программы:**

- развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников;
- сохранение и укрепление здоровья детей дошкольного возраста.

Достижение поставленных целей требует решения определённых **задач деятельности кружка:**

- побуждение мотивации к успешной интеллектуально-познавательной деятельности;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие внимания, памяти, воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоциональнообразного и логического начала;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений);
- развитие мелкой моторики и всех психических процессов;
- развитие умения ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- развитие умения конструировать плоскостные и объёмные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;
- построение педагогического процесса, способствующего

- интеллектуально-творческому развитию детей в игре;
- обогащение словаря и развития речи-суждения, речи-умозаключения, речи-доказательства;
- развитие универсальных интеллектуальных способностей;
- развитие умений моделирования;
- снятие тревожности, страха и обеспечение эмоционального благополучия ребенка.

### **1.3 Категория учащихся**

Возрастные особенности детей 3 - 4 лет.

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью физического и психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность; более разнообразными и координированными становятся движения.

У малышей этого возраста ярко выражена потребность в общении со взрослыми и сверстниками. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. В играх возникают первые «творческие» объединения детей. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

Возрастные особенности детей 4 - 5 лет

Возраст от четырех до пяти лет — период относительного затишья. Ребенок вышел из кризиса и в целом стал спокойнее, послушнее, покладистее.

Все более сильной становится потребность в друзьях, резко возрастает интерес к окружающему миру.

В этом возрасте у вашего ребенка активно проявляются:

Стремление к самостоятельности. Ребенку важно многое делать самому, он уже больше способен позаботиться о себе и меньше нуждается в опеке взрослых. Обратная сторона самостоятельности — заявление о своих правах, потребностях, попытки устанавливать свои правила в окружающем его мире.

Активная любознательность, которая заставляет детей постоянно задавать вопросы обо всем, что они видят. Они готовы все время говорить, обсуждать различные вопросы. Но у них еще недостаточно развита произвольность, то есть способность заниматься тем, что им неинтересно, и поэтому их познавательный интерес лучше всего утоляется в увлекательном разговоре или занимательной игре.

### **1.4 Форма обучения, особенности организации образовательной деятельности**

Организационные принципы (возраст детей, сроки реализации программы, условия набора, режим занятий, наполняемость групп).

Программа «Лабиринты развивающих игр» адресована дошкольникам и рассчитана на 2 года. Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в группе должно быть не более 15 человек.

Занятия кружка проводятся 2 раза в неделю для каждой группы с октября по май 64 в год, первые три недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием игровых пособий.

Реализация программы 2 года.

### **1.5 Отличительные особенности (при наличии)**

Отличительной особенностью программы является игра. При правильной организации игра создает условия для развития интеллектуальных и личностных качеств ребенка, формированию предпосылок учебной деятельности и обеспечению социальной успешности дошкольника. Три взаимосвязанные линии развития детей: чувствовать - познавать - творить гармонично вписываются в естественную среду ребенка - игру, которая для него одновременно является и развлечением, и способом познания мира людей, предметов, природы, а также

сферой приложения своей фантазии.

Программа составлена на детей 4-5 лет (средняя группа) и рассчитана на один год. В состав группы входит не более 10 человек. Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей

Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

#### 1. Подготовка педагогов:

- повышение квалификации педагогов через специальную курсовую подготовку, ознакомление и изучение специальных технологий;
- владение формами и методами работы с дошкольниками.

#### 2. Организация развивающей предметной среды:

- создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
- оснащение комплектами игр и игровых пособий.

#### 3. Организация педагогического процесса с детьми:

- программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;
- программа предназначена для работы с детьми 3-5 лет.

### 1.6 Условия реализации программы

Успешную реализацию Программы обеспечивают следующие **психолого-педагогические условия:**

- уважение педагогов к человеческому достоинству воспитанников, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях;
- использование в образовательном процессе форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям (недопустимость как искусственного ускорения, так и искусственного замедления развития детей);
- построение образовательного процесса на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребёнка и учитывающего социальную ситуацию его развития;
- поддержка педагогами положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности;
- поддержка инициативы и самостоятельности детей в специфических для них видах деятельности;
- возможность выбора детьми материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения;
- защита детей от всех форм физического и психического насилия.

### 1.7 Планируемые результаты освоения программы

Ожидаемые результаты (характеристика наиболее значимых и устойчивых качеств в интеллектуальном развитии ребенка):

а) общая осведомленность - понимается как запас знаний и представлений о предметах и явлениях окружающей действительности;

б) интеллектуальная активность - трактуется как способность ребенка, увидев проблему в мыслительной задаче, по собственной инициативе поставить соответствующий вопрос и приложить усилия, направленные на то, чтобы получить на него удовлетворительный ответ;

в) обучаемость - 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 иных условиях;

г) сообразительность - быстрота и гибкость мыслительных процессов, позволяющие ребенку выделить главное в проблеме, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы;

д) вербализация - способность точно выражать действия словом, оформлять ее в устной речи

- дети осваивают счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план по дополнительному образованию на 2020 - 2021 учебный год является локальным нормативным документом, регламентирующим общие требования к организации дополнительного образования в муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении детском саду № 10 «Ивушка»

Учебный план по дополнительному образованию разработан в соответствии с нормативными документами:

- ✦ Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 29.11.2018 № 52831);
- ✦ Постановление Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 «Правила оказания платных образовательных услуг» (с изменениями и дополнениями в 2018г);
- ✦ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ;
- ✦ СанПиН №2.4.1. 3049 - 13 Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций;
- ✦ Лицензией МБДОУ детского сада комбинированного вида № 10 «Ивушка» на осуществление образовательной деятельности;
- ✦ Устав МБДОУ детского сада комбинированного вида № 10 «Ивушка».

### Учебный план 1 год обучения

№ п/п	Темы	Количество	
	«Как мы оказались в необычном лесу»	5	95
	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	4	60
	«Как Малыш Гео узнал о волшебной считалочке»	4	60
	«Как друзья развлекались на «Чудо - островах»	5	95
	«Как черепашки прошли через пещеру»	4	60
	«Как Малыш Гео оказался на «Чудо - островах»	4	60
	«Как у Девочки Дольки появились цветы»	3	45
	«Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	3	45
	«Как Крутик По пришел в гости»	3	45
	«Как друзья разгадывал и загадки Краб Крабыча»	3	45
	«Как друзья попали в аварию»	2	30
	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	2	30
	«Как Девочка Долька дарила цветы Пчелке Жуже»	2	30
	«Как Краб Крабыч украшал «Чудо-острова»	5	95
	«Как Гусь и лягушки украшали Кораблик флажками»	2	30
	«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	5	95
	«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	2	30
	«Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	4	45
	«Как Гусь и лягушки гостили на «Чудо островах»	5	95
	«Как Магнолик удивил Крутика По»	5	95
Итого:		72	20 ч.



### Учебный план 2 год обучения

№ п/п	Темы	Количество	
		неделя	часов
1	«Как мы оказались в необычном лесу»	4	80
2	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	4	80
3	«Как Малыш Гео узнал о волшебной считалочке»	4	80
4	«Как друзья развлекались на «Чудо - островах»	4	80
5	«Как черепашки прошли через пещеру»	2	40
6	«Как Малыш Гео оказался на «Чудо - островах»	2	40
7	«Как у Девочки Дольки появились цветы»	2	40
8	«Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	2	40
9	«Как Крутик По пришел в гости»	2	40
10	«Как друзья разгадывал и загадки Краб Крабыча»	2	40
11	«Как друзья попали в аварию»	2	40
12	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	2	40
13	«Как Девочка Долька дарила цветы Пчелке Жуже»	2	40
14	«Как Краб Крабыч украшал «Чудо-острова»	2	40
15	«Как Гусь и лягушки украшали Кораблик флажками»	2	40
16	«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	2	40
17	«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	2	40
18	«Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	2	40
19	«Как Гусь и лягушки гостили на «Чудо островах»	2	40
20	«Как Магнолик удивил Крутика По»	2	40
21	«Как пчёлка Жужа получила подарок»	2	40
22	«Как в фиолетовом лесу выпал снег»	2	40
23	«Как девочка Долька готовилась к Новому году»	2	40
24	«Как медвежонок и галчонок поссорились и помирились»	2	40
25	«Как украшали ёлочку на чудо островах»	2	40
26	«Как гусеница Фифа нашла льдинки»	2	40
27	«Как праздновал новый год цифроцирк»	2	40
28	«Как друзья украшали ёлку в цифроцирке»	2	40
29	«В гостях на острове у пчелки Жужи»	2	40
30	«Невероятные приключения пришельцев из космоса»	2	40
31	«День рождения гусеницы Фифы»	2	40
32	Фестиваль игр «Путешествие по играм Воскобовича»	2	40
	Итого	72	24ч.

Занятие по дополнительному образованию для детей в возрасте от 3 до 5 лет организуются 2 раз в неделю. Длительность занятий зависит от возраста детей и составляет:

- во второй младшей группе – 15 мин.,
- в средней группе - 20 мин.

### Объем и срок освоения программы

<b>Младший возраст (3-4 года)</b>	
Количество занятий в неделю	2
Время в минутах (неделя)	30
Количество занятий в год	72
Время в минутах (год)	1200 минут
Время в часах (год)	20 часа
<b>Средний возраст (4-5 лет)</b>	
Количество занятий в неделю	2
Время в минутах (неделя)	40
Количество занятий в год	72
Время в минутах (год)	1440 минут
Время в часах (год)	24 часа

### Количество часов - общее, теория и практика

В соответствии с требованиями СанПиН (а), проводится во второй половине дня.

<b>Возрастная группа</b>	<b>Кол-во занятий в неделю</b>	<b>Кол-во занятий в год</b>	<b>Кол-во детей</b>
2 младшая	2	72	50
Средняя	2	72	30

<b>Содержание</b>	<b>3 - 4 года</b>	
Количество групп	2	
<b>Продолжительность учебного года</b>		
Всего недель	32	
Продолжительность рабочей недели	5 дней	
Дни занятий	Вторник - среда	
Время занятий	15.40-15.55	
Недельная образовательная нагрузка	2	
Длительность условного учебного часа (в минутах)	Не более 15 мин	
<b>Содержание</b>		<b>4 - 5 лет</b>
Количество групп	1	
<b>Продолжительность учебного года</b>		
Всего недель	32	
Продолжительность рабочей недели	5 дней	
Дни занятий	среда - четверг	
Время занятий	16.00 - 16.20 16.25 - 16.45	
Недельная образовательная нагрузка	2	
Длительность условного учебного часа (в минутах)	Не более 20 мин	



## 3. Содержание программы

### 3.1 Формы контроля/аттестации (при наличии)

Проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

#### 1. Развитие внимания

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности. При этом:

- на 1 этапе - удерживает внимание на 10-15 мин.
- на 2 этапе - удерживает внимание на 15-20 мин.
- на 3 этапе - удерживает внимание на 20-25 мин.
- на 4 этапе - удерживает внимание на 25-30 мин.

#### 2. Развитие памяти.

Ребенку предлагается рассмотреть 10-15 картинок или предметов. А затем назвать:

- на 1 этапе - 3-4 из них;
- на 2 этапе - 4-5 из них;
- на 3 этапе - 5-6 из них;
- на 4 этап - 6-7 из них.

#### 3. Развитие восприятия.

Оценивается знание ребенком формы, цвета и размера в соответствии с возрастом.

#### 4. Развитие воображения.

Ребенку предлагается выполнить:

- на 1 этапе - «Преврати кружочек»,
- на 2 этапе - «Придумай игру»,
- на 3 этапе - «Дорисуй элемент»,
- на 4 этапе - «Сочини сказку».

#### 5. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»
2. «Что лишнее на рисунке?»
3. «Раздели на группы и назови одним словом»
4. «Сложи картинку»
5. «Что перепутал художник?»
6. «Продолжи ряд»
7. «Заплатки к коврикам»
8. «Что сначала, что потом?»
9. «Так бывает или нет?»

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается.

Например, при выполнении задания «Сложи картинку», на 1 этапе предлагается составить картинку из 4 частей, на втором - из 6 частей, на 3 - из 8 частей, на 4 - из 10 частей.

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла - задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла - задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

- 2,45 - 3 балла - высокий уровень
- 1,9 - 2,4 - средний уровень
- 1,85 и ниже - низкий уровень

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

### 3.3 Содержание

Содержание психолого-педагогической работы ориентировано на разностороннее развитие дошкольников с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей по основным направлениям развития и образования детей: социально коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

Содержание этапов составлено с учетом возрастных особенностей и в соответствии СанПиН 2.4.1.3049-13

Значимые для реализации программы характеристики:

1. Наглядность: предполагает использование различных схем, карт, образцов.
2. Последовательность: изучение познавательного материала последовательно (от простого к сложному).
3. Заинтересованность: изучаемый материал должен быть интересным, увлекательным, это формирует желание у детей выполнять предполагаемую работу.
4. Перспективно-тематическое планирование: предполагает подачу изучаемого материала по блокам.
5. Личностно-ориентированный подход: предполагает соучастие и взаимодействие педагога с детьми.
6. Системность.
7. Учёт возрастных особенностей детей.
8. Дифференцированный подход.
9. Поэтапное использование игр.

Отличительной особенностью программы «Лабиринты развивающих игр» является - связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения).

Многие игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, обобщение, понимание математического содержания. Использование сказки немаловажно и для нравственного воспитания дошкольника, формирования у него волевых усилий, эмпатии. Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и сквозных героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

- система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.



## 4. Организационно-педагогические условия

### 4.1 Сведения о педагогах

Андреева Марианна Николаевна - воспитатель высшая категория, стаж работы в данной должности 17 лет.

Государственное образовательное учреждение «Педагогического колледжа» г. Железноводска. Присвоена квалификация воспитатель детей дошкольного возраста и воспитателя дошкольных учреждений для детей с недостаточным речевым развитием. По специальности: Дошкольное образование с дополнительной квалификацией воспитатель дошкольных учреждений для детей с недостатками речевого развития. Получила диплом № 4112 серия 26 ПА0000026	от 30.07.2007г.
Диплом Государственное бюджетное образовательное Учреждение высшего образования «Ставропольский государственный педагогический институт» г. Ставрополь. Диплом бакалавра с отличием № 205331 серия 112618 № 1141265	от 02.03.2020г.
Сертификат МО СК ФГБОУ ВО «Ставропольский государственный институт» № 1024 приняла участия в мастер-классе по программе В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры – технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста»	от 18.02.2019г.
Сертификат МОиНРФ ФГБОУ ВО «Томский государственный педагогический университет» № 0169-17 прошла обучение на семинаре «Технология «Сказочные лабиринты игры» (развивающие игры В.В. Воскобовича) в контексте ФГОС дошкольного образования» в объёме 36 часов	от 18.02.2019г.
Сертификат Санкт-Петербург «Развивающие игры Воскобовича» о прослушивании авторского курса «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста в объёме 36 ак. часов.	от 18.02.2019г.
Сертификат ФГБОУ ВО «Ставропольский государственный институт» № 10 33 прослушала программу авторского семинара В.В. Воскобовича: «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста	от 18.02.2019г.

### 4.2 Материально-техническое обеспечение программы

#### 4.2.1 Помещения

Кабинет оснащён и оборудован в соответствии с Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы в соответствии с СанПиН 2.4.4.125103

#### 4.3 Учебно-методическое обеспечение

№	Наименование
1	Альбом фигурок "Чудо-Крестики
2	Настольная игра "Чудо-Крестики
3	Графарет "Чудо-Крестики
4	Альбом фигурок "Чудо-Соты 1"
5	Настольная игра "Чудо-Соты
6	Графарет "Чудо-Соты
7	Волшебная восьмерка
8	Волшебная восьмерка Ларчик (ковролин)
9	Коврограф «Ларчик» (комплект + методика)
10	Графарет "Логоформочки"
11	Волшебный сундучок "МиниЛарчик"
12	Елочка Ларчик (ковролин)
13	Геовизор
14	Геоконт "Великан"
15	Геоконт "Малыш"
16	Игровизор
17	Квадрат Воскобовича 2-х цв.
18	Конструктор букв
19	Конструктор букв Ларчик (ковролин, желтый)
20	Кораблик "Плюх-Плюх"
21	Логоформочки
22	Складушки + CD
23	Читайка на шариках
24	Планета умножения
25	Планета умножения Ларчик (комплект)
26	Прозрачная цифра
27	Прозрачный квадрат
27	Развивающая среда "Фиолетовый лес"
29	Ромашка
30	Счетовозик
31	Теремки Воскобовича
32	Шнур малыш
33	Теремки Воскобовича (Ларчик)
<b>Персонажи</b>	
34	Ворон Метр
35	Галчонок Каррчик
36	Гусеница Фифа
37	Долька
38	Китенок Тимошка
39	Комплект "Гномы" (7 шт)

40	Комплект "Гномы" (цвета: бел, серый, черней)
41	Комплект "Гусь и Лягушки"
42	Краб Крабыч
43	Крутик По
44	Лопушок
45	Луч Владыка
46	Магнолик
47	Мальш Гео
48	Медвежонок Мишик
49	Незримка Всюсь
50	Околесик
51	Паучок
52	Персонажи "Слон и Слоник"
53	Пчелка Жужа
54	Филимон Котгерфильд

#### 4.4 Перспективное комплексно-тематическое планирование

<b>Октябрь</b>		
<b>тема занятия</b>	<b>задачи</b>	<b>игры и игровой материал</b>
«Как мы оказались в необычном лесу»	Познакомить детей с необычным Фиолетовым лесом, некоторыми его сказочными областями и населяющими их персонажами, вызвать у детей интерес к необычной игровой обстановке и развивающим играм, развивать умение выбирать заданный цвет.	«Геоконт Великан», Паук Юк, «Забавные цифры», «Игровое поле», Лопушок, «Лепестки»
«Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в конфетах (технология ТРИЗ).	«Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик», персонажи Пчелка Жужа и Галчонок Каррчик
«Как Малыш Гео узнал о волшебной считалочке»	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвета радуги», придумывать предметы заданного цвета, конструировать их контуры, называть эти предметы, высказывать различные предположения.	«Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Геоконт Великан», пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», персонажи Малыш Гео, Паучок, Луч Владыка
«Как друзья развлекались на «Чудо - островах»	Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов, решать логические задачи на поиск предметов по признакам, придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них, конструировать букву из деталей, придумывать предметы на заданную букву, называть прилагательные, характеризующие проявление черт характера, показывать движения, которые могут делать сказочные персонажи.	«Чудо-крестики 3» и «Конструктор букв», пособия «Коврограф Ларчик», схема буквы «К», персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа
<b>Ноябрь</b>		
«Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвета радуги», придумывать предметы заданного цвета, конструировать их контуры, называть эти предметы высказывать различные предположения	«Черепашки» Пирамидка, «Фонарики», персонаж Магнолик
«Как Малыш Гео оказался на «Чудо - островах»	Развивать умения вышивать узор, придумывать, на что он похож, называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму (цвета радуги), видеть в простой ситуации проблему и	«Шнур-Затейник» и «Чудо-крестики 2», пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные



	предлагать варианты ее решения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	квадраты», персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
«Как у Девочки Дольки появились цветы»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей, определять количество полученных фигур, располагать их в заданных пространственных характеристиках, рассказывать об условиях, необходимых для роста растений, составлять силуэт из частей по составной схеме, придумывать, на что он похож, как можно использовать предмет, обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинке.	«Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», альбомные листы, фломастеры или карандаши (все - по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», составная схема силуэта, персонаж Девочка Долька.
«Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	Развивать умения рисовать изображение по заданной площади (количество клеточек в высоту и ширину), составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям, видоизменять его, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать, рисовать и конструировать приспособление, рассказывать о нем, беседовать на нравственные темы «Ценность подарка для окружающих».	«Прозрачный квадрат» и «Геоконт Малыш», пособия «Игровизор + маркер», «Коврограф Ларчик», силуэтная схема «самолет», персонажи Паучок, Лопушок, Гусеница Фифа, Незримка Всюсь.
<b>Декабрь</b>		
«Как Крутик По пришел в гости»	Развивать умения понимать пространственные характеристики, составлять целое из частей, складывать силуэты «машина» путем наложения частей на схему и «конфета» путем перемещения частей в пространстве	«Чудо - соты 1», «Логоформочки 3», персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик и Крутик По, схема «машина».
«Как друзья разгадывал и загадки Краб Крабыча»	Развивать умения отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из фигур силуэты, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	«Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики Ларчик», пособие Коврограф «Ларчик», персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч
«Как друзья попали в аварию»	Развивать умения составлять силуэт «машина» по образцу, различать и называть геометрические фигуры, соотносить фигуры по форме, решать проблемную ситуацию	«Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1», «Фонарики», персонажи Крутик По, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа и Магнолик, схема «машина».
«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	Развивать умения составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему	«Чудо-соты 1», пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» персонажи Магнолик, Ежик

	«Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов	Наездник, Зайка Укротитель, Мышка Гимнастка, Крыска Силачка, Пес Жонглер
<b>Январь</b>		
«Как Девочка Долька дарила цветы Пчелке Жуже»	Развивать умения делить предмет на две части, сравнивать количество частей, характеристику «поровну», составлять «растение» по схеме, определять и называть существенные признаки растений	«Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», предметная картинка с изображением растения «цветок», персонажи Девочка Долька и Пчелка Жужа, схема «цветок»
«Как Краб Крабыч украшал «Чудо-острова»	Развивать умения придумывать и оставлять из палочек разные предметные силуэты, называть их, составлять цифру из палочек по алгоритму (цвет), определять геометрическую фигуру по признакам (количество сторон и углов) и вышивать ее контур, обводить геометрическую фигуру на листе бумаги,	«Волшебная восьмерка», «Шнур-затейник», «Чудо-соты 1», листы бумаги, фломастеры или карандаши, пособие «Коврограф Ларчик», персонаж Краб Крабыч.
«Как Гусь и лягушки украшали Кораблик флажками»	Развивать умения определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету, мелкую моторику пальцев и кисти, координацию «глаз-рука»	Кораблик Плюх-Плюх, персонажи Гусь и Лягушки
«Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, составлять силуэт «цветок» пространственные характеристики	«Чудо-соты 1» и «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты «Ларчик», пособия «Коврограф «Ларчик», «Кружки и зажимы», схема «цветок», персонажи Малыш Гео и Ворон Метр.
<b>Февраль</b>		
«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умения определять высоту предметов, поворачивать предметы справа налево, сортировать и сравнивать их по цвету, конструировать предметные силуэты «цветы» по собственному замыслу	«Кораблик Плюх-Плюх», «Черепашки» Пирамидка, «Чудо-цветик», персонажи Гусь и Лягушки.
«Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка-невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «Что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседу на предложенные темы	Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат», Фонарики», «Чудо-соты «Ларчик», по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик», персонажи Ворон Метр и Малыш Гео

«Как Гусь и лягушки гостили на «Чудо островах»»	Развивать умения сортировать и называть фигуры по форме, составлять силуэт «бабочка» по схеме, не используя прием наложения, складывать фигуру «мышка» за счет еремещения частей в пространстве	«Чудо соты 1», «Квадрат оскобовича» (двухцветный), персонажи Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Гусь и Лягушки, схема «бабочка».
«Как Магнолик удивил Крутика По»»	Развивать умения «вышивать» контуры геометрических фигур (квадрат, трапеция), решать задачу на определение фигуры по признакам (количество сторон, окружающую обстановку и находить предметы заданной формы, определять фигуры по части, сочинять рассказ на тему «Зачем нужен этот предмет»»	«Логоформочки» «Шнур-Затейник», персонажи Магнолик пособие «Забавные цифры»и Крутик По
<b>Март</b>		
«Как пчёлка Жужа получила подарок»»	Развивать умения составлять силуэт «медвежонок» из частей по схеме путем наложения, понимать пространственную характеристику «справа», определять длину предметов	«Чудо-соты 1», пособия «Лепестки», «Разноцветные веревочки», персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа, схема «медвежонок»
«Как в фиолетовом лесу выпал снег»»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества меньших частей (от одного до пяти), придумывать и конструировать контуры разных силуэтов, сортировать фигуры по форме	«Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (все - по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик», схема «пятидолька».
«Как девочка Долька готовилась к Новому году»»	Развивать умения составлять силуэты «елочка» по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать «конфету» путем перемещения частей в пространстве.	«Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), персонаж Девочка Долька, схема елочка».
«Как медвежонок и галчонок поссорились и помирились»»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолет» путем перемещения частей в пространстве	«Чудо-крестик 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2» «Ларчик», пособия «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Круговерт и стрелочка», персонажи ГалчонокКаррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
<b>Апрель</b>		

«Как украшали ёлочку на чудо островах»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки вне игрового поля по заданному алгоритму (цвет, количество и название частей).	«Чудо-соты», Ларчик, «Чудо-крестики», «Коврограф «Ларчик», персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик Краб Крабыч.
«Как гусеница Фифа нашла льдинки»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт, путем наложения пластинок на схему.	«Прозрачный квадрат» (по количеству детей), пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы», схема предметного силуэта (по количеству детей), персонаж Гусеница Фифа.
«Как праздновал новый год цифроцирк»	Развивать умения сортировать предметы по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему, беседовать на предложенные темы	«Фонарики», Черепашки Пирамидка, «Черепашки» Ларчик, пособие «Коврограф «Ларчик», карточка с изображением Магнолика, схема клоун».
«Как друзья украшали ёлку в цифроцирке»	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «елочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них ряд с учетом пространственного положения относительно друг друга.	«Фонарики», «Математические корзинки 10», «Чудо-крестики» (все - по количеству детей), пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ежик Наездник, Зайка Укротитель, Мышка Гимнастка, Крыска Силачка Пес Жонглер).
<b>Май</b>		
«В гостях на острове у пчелки Жужи»	Закрепление представлений о праздновании праздника. Развитие словесно-логического мышление детей, умения устанавливать причинно--следственные связи, рассуждать, делать выводы, Закрепление умений в счете до 5: находить цифры и соотносить число с его игровым названием. Развитие у детей умения сравнивать, анализировать. Формирование навыков освоения приёмов сложения предметов из частей по образцу; объединение фигуры по форме; закрепление названия фигур; умения соотносить целое и части. Способствование	Игра «Прозрачный квадрат» карточки «Цифрята - зверята» двухцветный квадрат Воскобовича игра «Чудо-цветик» схемы фигурок графический тренажер «Игровизор» игра «Черепашки»

<p>«Невероятные приключения пришельцев из космоса»</p>	<p>Уточнение знаний детей о родной стране. Закрепление понятий о геометрических фигурах, формирование умений составлять одну фигуру из нескольких; упражнение в сложении фигур по образцу; развитие памяти, внимания, логического мышления. Закрепление умения отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их. Формирование умений детей конструировать цифры по схеме и по словесному сигналу. Воспитание дружеских взаимоотношений между детьми, навыков работы в парах. Развитие моторики рук.</p>	<p>Игра «Фонарики» «Прозрачный квадрат» схемы фигурок, кораблик «Брызг» конструктор «Волшебная восьмерка» (ковролин, магниты) коврограф «Мини Ларчик»</p>
<p>«День рождения гусеницы Фифы»</p>	<p>Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развитие словесно логического мышления детей, умения устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа. Развитие зрительного восприятия, логического мышления. Закрепление умения образовывать существительные во множественном числе. Развитие математических умений: называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепление умений различать и называть геометрические фигуры, группировать их по форме, размеру; развитие логического мышления, внимания. Упражнение детей в складывании знакомых фигурок</p>	<p>Коврограф «Ларчик» карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку карточки с изображением насекомых на каждого ребенка «Игровизор» и серия картинок «Четвертый лишний» с насекомыми «Чудо-соты » квадрат Воскобовича игра «Чудо-крестики» Игра «Прозрачный квадрат» «Квадрат Воскобовича» схемы фигурок</p>

<p>Фестиваль игр «Путешествие по играм Воскобовича»</p>	<p>Совершенствование навыков конструирования при работе с Геоконтом: по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. Развитие умения читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом. Закрепление «Волшебных» слов; развитие речи, внимания, памяти. Формирование у детей чувства цвета, умения называть цвета радуги, располагая их в нужном порядке. Закрепление названия геометрических фигур. Формирование мыслительных операций, умения анализировать, обобщать, сравнивать, классифицировать. Развитие образного мышления, воображения, творческих способностей. Развитие речи, умения строить простые умозаключения, формирование диалогической и связной речи. Воспитание эмоциональной отзывчивости, доброжелательного отношения к сверстникам, воспитание интереса к развивающим играм Воскобовича. Проверка знаний, навыков и умений, полученных в ходе использования игровых пособий В.В. Воскобовича</p>	<p>Игра «Геоконт Малыш» разноцветные резинки графический тренажер «Игровизор» конструктор «Волшебная восьмёрка» игра «Прозрачные льдинки» радужные гномы Коврограф «Ларчик» карточки «Забавные цифры» - графический тренажер «Игровизор» Приложение «Лабиринт цифр» приложение «Лабиринт букв» игра «Геоконт» - игра «Черепашки» «Чудо-крестики 2» игра «Прозрачный квадрат» конструкторы: «Волшебная восьмёрка», «Шнур-малыш» кораблик «Плюх-плюх» персонажи сказок Фиолетового леса</p>
---	--	---

## Список литературы

- 1 Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» / В.В. Воскобович. - СПб.: НИИ «Гирисконд», 2010. - 73 с.;
- 2 Воскобович, В.В. Развивающие игры / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
- 3 Методические рекомендации к "Коврографу Ларчик" и «МиниЛарчик»
- 4 Развивающая предметно-пространственная среда “Фиолетовый лес”: методическое пособие / Под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича, О.В. Вотиновой
- 5 Сказка к Прозрачному квадрату "Нетающие льдинки озера Айс"
- 6 Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др.
- 7 Умные игры в добрых сказках: дополнительная общеразвивающая программа. Макушкина С.В.
- 8 Развивалка.ру. Дополнительная общеразвивающая программа. Панфилова Э.Н.

- 9 Чтение через игру. Формирование читательских компетенций у детей средствами развивающих игр: Методическое пособие. Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой