

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
"Детский сад № 15 "Алёнушка" пристра и оздоровления"

**ОБСУЖДЕНО**

педагогическим советом  
МБДОУ «Детский сад № 15 «Алёнушка»  
пристра и оздоровления»  
Протокол № 1 от «31» августа 2021 года

**УТВЕРЖДАЮ**



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»**

**составитель:**  
творческая группа  
педагогов ДОУ

## Содержание

	Паспорт Программы
<b>1.</b>	<b>Целевой раздел программы</b>
<b>1.1.</b>	<b><i>Пояснительная записка</i></b>
1.2.1.	Цели и задачи программы
1.2.2.	Возрастные особенности детей младшего, среднего, старшего дошкольного возраста
1.2.3.	Принципы
<b>1.2.</b>	<b><i>Планируемые результаты освоения программы</i></b>
<b>1.3.</b>	<b><i>Мониторинг реализации Программы</i></b>
<b>2.</b>	<b>Содержательный раздел программы</b>
<b>2.1.</b>	<b><i>Описание образовательной деятельности по программе</i></b>
<b>2.2.</b>	<b><i>Учебно-тематический план программы «Сказки фиолетового леса»</i></b>
<b>3.</b>	<b>Организационный раздел программы</b>
3.1.	Материально – техническое обеспечение программы.
3.2.	Методическое обеспечение программы
3.3.	Планирование образовательной деятельности
3.4.	Система контроля за реализацией программы
3.5.	Механизм реализации программы
	Список используемой литературы
	Приложения

### Паспорт программы

Наименование Программы	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»
Основания для разработки	<p>Федеральным Законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ (ред. От 31.12.2014, с изм. От 02.05.2015) «Об образовании в Российской Федерации»;</p> <p>СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».</p> <p>- «Федеральными государственными требованиями к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования (утв. приказом Минобрнауки России от 23.11.2009 № 655, Регистрационный № 16299 от 08 февраля 2010 г Министерства юстиции РФ);</p> <p>- «Федеральными государственными требованиями к условиям реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования» (утв. приказом Минобрнауки России от 20 июля 2011 г. № 2151, Регистрационный № 22303 от 14 ноября 2011 г Министерства юстиции РФ);</p> <p>- Постановление Правительства РФ от 15.08.2013 № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».</p>
Программно-методическое обеспечение	<p>✓ Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015. – 208 с.</p> <p>✓ Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» средний возраст - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013. – 192 с.</p> <p>✓ Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5 – 7 лет). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016. – 304 с.</p>
Заказчик Программы	Родители, педагоги ДОУ
Исполнитель Программы	Педагог ДООП «Сказки фиолетового леса»
Составитель Программы	Творческая группа педагогов МБДОУ «Детский сад № 15 «Алёнушка» присмотра и оздоровления»
Адрес образовательного учреждения – исполнителя Программы	Свердловская область, город Лесной, ул. Свердлова 34а., тел. 8(34342) 42105
Целевая группа	Программа рассчитана на работу с детьми младшего, среднего, старшего дошкольного возраста
Срок реализации Программы	4 года

Количество детей в	Младший и средний возраст до 5 человек, старший до 10 человек
--------------------	---

группе	
Цель Программы	Развитие творческих способностей, самостоятельности, гибкости и подвижности умственной деятельности у детей 2 - 6 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.</li> <li>• Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.</li> <li>• Совершенствовать у детей процессы анализа, синтеза и сравнения, развивать воображение и память.</li> <li>• Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.</li> <li>• Развивать волевую регуляцию.</li> <li>• Развивать мелкую моторику пальцев рук.</li> <li>• Способствовать становлению речемыслительной функции.</li> <li>• Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникации. (Умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач).</li> </ul>
Формы организации и продолжительность мероприятий	Подгрупповая, продолжительность совместной деятельности зависит от возрастных особенностей. 2-3 года – до 10 минут, 3-4 года – до 15 минут, 4-5 лет – до 20 минут, 5-6 лет – до 25 минут.
Система организации контроля за исполнением Программы кружка	Отчет о реализации программы кружка заслушивается один раз в год на итоговом педагогическом совете ДОУ.

## ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

Игра – основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте, это – основная форма познания действительности ребенком. Игры доставляют детям много радости, содействуя их всестороннему развитию: активизируют умственную деятельность, формируют психические процессы и вызывают живой интерес к процессу познания.

Развитие познавательно – творческих способностей детей дошкольного возраста в игровой деятельности – 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 школьному обучению. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Одним из средств такого развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом.

Содержание игровых ситуаций «Сказок фиолетового леса» способствует становлению таких процессов у дошкольника как: внимание, память, умение анализировать, синтезировать, видеть различные образы в знакомых предметах.

Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости способствуют еще одному процессу – волевой регуляции.

В этих играх ребенок является партнером и участником игрового замысла. И именно в этих условиях ребенок чувствует себя более свободно, безопасно, он не боится, что его раскритикуют за неправильные ответы и действия, он активно вступает в диалог, задает вопросы собеседнику, слушает окружающих и понимает речь сверстников и взрослых, контролирует свое поведение в соответствии с правилами.

Технология познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Это игровая методика, в которой интегрированное развитие детей происходит в игре, в игровой форме с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса.

Очень важно «оживить» сказку. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» служит хорошим материалом для развития детей. Универсальность этой среды в том, что ее легко внедрить в привычный образовательный процесс детского сада.

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.

### 1.2.1. Цели и задачи реализации программы

**Цель:** развитие творческих способностей, самостоятельности, гибкости и подвижности умственной деятельности у детей 2 - 6 лет посредством развивающих игр В. В. Воскобовича и методики Т. Г. Харько.

**Задачи:**

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, синтеза и сравнения, развивать воображение и память.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Развивать волевую регуляцию.
- Развивать мелкую моторику пальцев рук.
- Способствовать становлению речемыслительной функции.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникации. (Умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач).

### 1.2.2. Возрастные особенности детей младшего, среднего, старшего дошкольного возраста

*Характеристика особенностей развития детей 2 – 3 лет.*

На третьем году жизни дети становятся самостоятельнее. Продолжает развиваться предметная деятельность, ситуативно-деловое общение ребенка и взрослого; совершенствуются восприятие, речь, начальные формы произвольного поведения, игры, наглядно-действенное мышление.

Развитие предметной деятельности связано с усвоением культурных способов действия с различными предметами. Развиваются действия соотносящие и орудийные.

Умение выполнять орудийные действия развивает произвольность, преобразуя натуральные формы активности в культурные на основе предлагаемой взрослыми модели, которая выступает в качестве не только объекта подражания, но и образца, регулирующего собственную активность ребенка.

В ходе совместной с взрослыми предметной деятельности продолжает развиваться понимание речи. Слово отделяется от ситуации и приобретает самостоятельное значение. Дети продолжают осваивать названия окружающих предметов, учатся выполнять простые словесные просьбы взрослых в пределах видимой наглядной ситуации.

Количество понимаемых слов значительно возрастает. Совершенствуется регуляция поведения в результате обращения взрослых к ребенку, который начинает понимать не только инструкцию, но и рассказ взрослых.

Интенсивно развивается активная речь детей. К 3 годам они осваивают основные грамматические структуры, пытаются строить простые предложения, в разговоре с взрослым используют практически все части речи. Активный словарь достигает примерно 1000-1500 слов.

К концу третьего года жизни речь становится средством общения ребенка со сверстниками. В этом возрасте у детей формируются новые виды деятельности: игра, рисование, конструирование.

Игра носит процессуальный характер, главное в ней - действия. Они совершаются с игровыми предметами, приближенными к реальности. В середине третьего года жизни появляются действия с предметами-заместителями.

Появление собственно изобразительной деятельности обусловлено тем, что ребенок уже способен сформулировать намерение изобразить какой-либо предмет. Типичным является изображение человека в виде «головонога» - окружности и отходящих от нее линий.

К третьему году жизни совершенствуются зрительные и слуховые ориентировки, что позволяет детям безошибочно выполнять ряд заданий: осуществлять выбор из 2-3 предметов по форме, величине и цвету; различать мелодии; петь.

Совершенствуется слуховое восприятие, прежде всего фонематический слух. К 3 годам дети воспринимают все звуки родного языка, но произносят их с большими искажениями.

Основной формой мышления становится наглядно-действенная. Ее особенность заключается в том, что возникающие в жизни ребенка проблемные ситуации разрешаются путем реального действия с предметами.

Для детей этого возраста характерна неосознанность мотивов, импульсивность и зависимость чувств и желаний от ситуации. Дети легко заражаются эмоциональным состоянием сверстников. Однако в этот период начинает складываться и произвольность поведения. Она обусловлена развитием орудийных действий и речи. У детей появляются чувства гордости и стыда, начинают формироваться элементы самосознания, связанные с идентификацией с именем и полом. Завершается ранний возраст кризисом трех лет. Ребенок осознает себя как отдельного человека, отличного от взрослого. У него формируется образ Я.

#### ***Характеристика особенностей развития детей 3 -4 лет.***

Игра становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. Главной особенностью игры является её условность: выполнение одних действий с одними предметами предполагает их «отнесённость» к другим действиям с другими предметами. Основным содержанием игры младших дошкольников являются действия с игрушками и предметами-заместителями.

В младшем дошкольном возрасте происходит переход к сенсорным эталонам. К концу младшего дошкольного возраста дети могут воспринимать до 5 и более форм предметов и до 7 и более цветов, способны дифференцировать предметы по величине, ориентироваться в пространстве группы детского сада, а при определённой организации образовательного процесса – и в помещении всего дошкольного учреждения. Развиваются память и внимание. По просьбе взрослого дети могут запомнить 3 – 4 слова и 5 – 6 названий предметов. К концу младшего дошкольного возраста они способны запомнить значительные отрывки из произведений.

Продолжает развиваться наглядно-действенное мышление. При этом преобразования ситуаций в ряде случаев осуществляются на основе целенаправленных проб с учётом желаемого результата. Дошкольники способны установить некоторые скрытые связи и отношения между предметами.

В младшем дошкольном возрасте начинает развиваться воображение. Дети в этом возрасте играют рядом, чем активно вступают во взаимодействие. Однако в этом возрасте наблюдаются устойчивые избирательные взаимоотношения. Конфликты между детьми возникают преимущественно по поводу игрушек. Положение ребёнка в группе сверстников во многом определяется мнением воспитателя. Поведение ребёнка - ситуативное. Начинает развиваться самооценка, продолжает развиваться их половая идентификация.



### *Характеристика особенностей развития детей 4-5 лет.*

В игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. В процессе игры роли могут меняться. Игровые действия начинают выполняться не ради них самих, а ради смысла игры. Происходит разделение игровых и реальных взаимодействий детей.

Усложняется конструирование. Постройки могут включать 5-6 деталей. Формируются навыки конструирования по собственному замыслу, а также планирование последовательности действий.

Двигательная сфера ребенка характеризуется позитивными изменениями мелкой и крупной моторики.

К концу среднего дошкольного возраста восприятие детей становится более развитым. Они оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Они могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку — величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве.

Возрастает объем памяти. Дети запоминают до 7-8 названий предметов. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение и т. д.

Начинает развиваться образное мышление. Дети оказываются способными использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач. Дошкольники могут строить по схеме, решать лабиринтные задачи. Развивается предвосхищение. На основе пространственного расположения объектов дети могут сказать, что произойдет в результате их взаимодействия. Однако при этом им трудно встать на позицию другого наблюдателя и во внутреннем плане совершить мысленное преобразование образа.

Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность. Дети могут самостоятельно придумать небольшую сказку на заданную тему.

Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15-20 минут. Он способен удерживать в памяти при выполнении каких-либо действий несложное условие.

В среднем дошкольном возрасте улучшается произношение звуков и дикция. Речь становится предметом активности детей. Развивается грамматическая сторона речи. Дошкольники занимаются словотворчеством на основе грамматических правил.

Изменяется содержание общения ребенка и взрослого. Оно выходит за пределы конкретной ситуации, в которой оказывается ребенок. Ведущим становится познавательный мотив. Информация, которую ребенок получает в процессе общения, может быть сложной и трудной для понимания, но она вызывает у него интерес.

Взаимоотношения со сверстниками характеризуются избирательностью, которая выражается в предпочтении одних детей другим. Появляются постоянные партнеры по играм.

Основные достижения возраста связаны с развитием игровой деятельности; появлением ролевых и реальных взаимодействий; с развитием изобразительной деятельности; конструированием по замыслу, планированием; совершенствованием восприятия, развитием образного мышления и воображения, эгоцентричностью познавательной позиции; развитием памяти, внимания, речи, познавательной мотивации, совершенствования восприятия; формированием потребности в уважении со стороны взрослого, появлением обидчивости,

конкурентности, соревновательности со сверстниками, дальнейшим развитием образа Я ребенка, его детализацией.

### *Характеристика особенностей развития детей 5-6 лет.*

Дети шестого года жизни уже могут распределять роли до начала игры и строят свое поведение, придерживаясь роли. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие.

Развивается изобразительная деятельность детей. Рисунки могут быть самыми разными по содержанию: это и жизненные впечатления детей, и воображаемые ситуации, и иллюстрации к фильмам и книгам.

Конструирование характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Дети используют и называют различные детали деревянного конструктора. Могут заменить детали постройки в зависимости от имеющегося материала. Овладевают обобщенным способом обследования образца. Способны выделять основные части предполагаемой постройки. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. Появляется конструирование в ходе совместной деятельности.

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; представления детей систематизируются. Дети называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд - по возрастанию или убыванию - до десяти различных предметов.

Однако дети могут испытывать трудности при анализе пространственного расположения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие, и т. д.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности; структурированием игрового пространства; дальнейшим развитием изобразительной деятельности, отличающейся высокой продуктивностью; применением в конструировании обобщенного способа обследования образца.

Восприятие характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

### 1.2.3. Принципы

В соответствии со Стандартом Программа построена на следующих принципах:

- ✓ психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- ✓ доступности;
- ✓ сочетания различных видов деятельности;
- ✓ непрерывности (преемственность между темами);
- ✓ учёта индивидуальных особенностей детей.
- ✓ деятельности (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми).
- ✓ творчества - приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.
- ✓ эмоционального стимулирования (похвала, опора на положительные качества ребёнка).
- ✓ взаимодействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребёнка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- ✓ соответствия развивающей среды особенностям саморазвития и развития дошкольника.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребёнок всегда добивается «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне ближайшего развития.

#### **Особенности развивающих игр В. В. Воскобовича и методики Т.Г. Харько**

- ✓ многофункциональность игр (одна игра решает несколько задач);
- ✓ вариативность игровых заданий и упражнений (игровые задания можно корректировать, придумывать свои);
- ✓ сказочность (основывается на мифологическом мышлении дошкольников);
- ✓ широкий возрастной диапазон (в одну и ту же игру могут играть дети и трех, и семи лет);
- ✓ творческий потенциал каждой игры;
- ✓ развивающий эффект.

### 1.2. Планируемые результаты освоения программы

- Ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании.
- Развита познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы.
- Ребенок умеет концентрироваться при выполнении мыслительных операций и доводить начатое дело до конца.
- Умеет подчиняться правилам и социальным нормам, способен к волевым усилиям.
- Владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания.
- Развита мелкая моторика рук.
- Развита способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях.

### **1.3. Мониторинг реализации Программы**

Качественная реализация программы «Сказки фиолетового леса» невозможна без определения уровня развития детей. Диагностика проводится на основе наблюдения за ребенком в самостоятельных играх, совместных со взрослым и в организованных видах деятельности. Авторами методики рекомендовано проведение психологической диагностики в начале занятий по курсу (сентябрь) и в конце (май). Диагностика проводится по диагностическому журналу Афонькиной А. В. в каждой возрастной группе.

Диагностика предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов:

#### **1. Развитие внимания**

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

- в 1 год освоения программы удерживает внимание на 10-15 мин.
- во 2 год освоения программы удерживает внимание на 15-20 мин.
- в 3 год освоения программы удерживает внимание на 20-25 мин.
- в 4 год освоения программы удерживает внимание на 25-30 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется.

#### **2. Развитие памяти.**

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

- в 1 год освоения программы 3-4 из них.
- во 2 год освоения программы 4-5 из них.
- в 3 год освоения программы 5-6 из них.
- в 4 год освоения программы 6-7 из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

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

#### **3. Развитие восприятия.**

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

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется.

#### **4. Развитие воображения.**

Ребенку предлагается выполнить:

- в 1 год освоения программы «Преврати кружочек»;
- во 2 год освоения программы «Придумай игру»;
- в 3 год освоения программы «Дорисуй элемент»;
- в 4 год освоения программы «Сочини сказку».

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

### **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», в первый год освоения программы предлагается составить картинку из 3 частей, на втором из 4-5 частей, на третьем году из 5-6 частей, на четвертом году из 6-7 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 в каждый год реализации программы.

Также в конце 4 года реализации программы у детей оценивается уровень развития произвольности по методике «Игра по правилам» (Приложение 1.) и уровень развития самостоятельности на основе критериев, предложенных В.И. Логиновой (Приложение 2.)

По окончании (в конце каждого года) программы кружка «Сказки фиолетового леса» каждому ребенку выдается свидетельство об успешном окончании программы (Приложение 3).

## II СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Описание образовательной деятельности по программе.

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

Содержание программы «Сказки фиолетового леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым **развивается речь и коммуникативная культура**, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым. В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Детям старшего возраста предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов по количеству, обозначение чисел цифрами и др.

Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Данная программа кружка разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития также решаются вопросы познания мира предметов и природы, развития познавательных процессов.

Детям предоставляется возможность выполнять физ. минутки, упражнения на развитие мелкой моторики рук, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Сказки фиолетового леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не

ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации.

Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Содержание программы «Сказки фиолетового леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

**Сюжет** — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

**Игровые действия** — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

**Игровые роли** выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Девочка Долька, Крутик-по и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. Каждый ребенок находится в «ситуации успеха». В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Для реализации содержания программы может быть создана специфическая среда в виде сказочного Фиолетового Леса - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес». Данную среду не обязательно создавать, но обязательно необходимо использовать героев.

Фиолетовый лес это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича», они отличаются рядом особенностей.

### **Характеристика развивающих игр Воскобовича:**

#### **1. Многофункциональность.**

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение, коммуникативные навыки.

## 2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и двух, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

## 3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка. Не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

## 4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

## 5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»).

Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей 5—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде **игровых ситуаций**, которые являются **организованной образовательной деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора - рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход



способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

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

#### ***Примерная структура занятий.***

1. Организационная часть, мотивация.
2. Основная часть. Пальчиковая гимнастика, веселый счет, игры-загадки, интеллектуальные игры.
3. Заключительная часть. Рефлексия.

#### ***Этапы освоения игр.***

##### *Первый этап освоения игр.*

Для детей младшей и средней группы применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

##### *Второй этап освоения игр.*

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геокоонт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудо - соты », кораблик «Брызг-брызг».

##### *Третий этап освоения игр.*

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5», «Волшебная восьмерка 2», Квадрат Воскобовича (четырёхцветный), «Геокоонт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо - соты», кораблик «Брызг - брызг».

## 2.2. Учебно-тематический план программы «Сказки фиолетового леса»

2-3 года

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
<b>Сентябрь</b>			
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик играл с фонариками»</b>	Развивать умение определять цвет и размер фигур, составлять целое из двух частей одинакового цвета.	1. Игра «Фонарики»; 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 8)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик встретился с черепашками»</b>	Развивать умения сравнивать и группировать фигуры по цвету, определять форму геометрической фигуры (круг), называть цвет и размер.	1. Игра «Фонарики», «Черепашки» 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 10)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Квадрат превращался в шоколадку»</b>	Развивать умения складывать прямоугольник из квадрата, сгибая его пополам по горизонтали, называть цвет.	1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 10)
<b>Октябрь</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик играл с фонариками»</b>	Развивать умения определять форму фигур, называть их цвет и размер, составлять целое из двух частей одного цвета, поддерживать беседу на тему «Для чего нужны фонарики».	1. Игра «Фонарики»(по количеству детей); «Фонарики «Ларчик» 2. Персонаж Магнолик	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 12)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Черепашки собирались в гости к Магнолику»</b>	Развивать умения находить фигуры по цвету (синий и желтый), называть его, группировать фигуры по размеру, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, придумывать подарок.	1. Игра «Черепашки»; 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 13)

3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки переправлялись через речку»</b>	Развивать умения находить фигуры по цвету (синий и красный), называть его, группировать по размеру (большой, средний, маленький), видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игра «Черепашки»; 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 15)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик украшал свою комнату фонариками»</b>	Развивать умения находить фигуры по размеру, самостоятельно называть цвет, группировать по форме и пространственному положению (слева и справа) по образцу взрослого, выкладывая из фигур вертикальный ряд.	1. Игра «Фонарики»; 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 16)
<b>Ноябрь</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок Мишик собирал чудо-крестики»</b>	Развивать умения составлять фигуру-головоломку из двух, трех и четырех частей по простому алгоритму (цвет), придумывать, на что похож предмет.	1. Игра «Чудо-крестики 1»; 2. Персонаж Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 17)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик помог черепашкам»</b>	Развивать умения находить фигуры по цвету, группировать по размеру, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игра «Черепашки»; 2. Персонаж Магнолик	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 19)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик построил домик»</b>	Развивать умения составлять силуэт «домик» путем наложения частей на схему, понимать пространственные характеристики «вверх», «низ».	1. Игра «Фонарики», схема «домик»; 2. Персонаж Магнолик	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 20)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок и Магнолик</b>	Развивать умения находить фигуры по форме, сравнивать их по цвету, размеру или форме.	1. Игры «Фонарики» и «Чудо-крестики 1»; 2. Персонажи Магнолик и Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки

<b>развешивали фонарики»</b>			фиолетового леса» (стр. 22)
5 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки превращались в башни »</b>	Развивать умение группировать фигуры по цвету и размеру, составлять из них «башню», понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «между», определять и называть размер (высота) предметов.	1. Игра «Черепашки «пирамидка».	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 24)
<b>Декабрь</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик угощал конфетой черепашек»</b>	Развивать умение составлять силуэт «конфета» путем наложения частей на схему, определять форму фигур, понимать пространственных характеристики «слева», «справа», сравнивать фигуры по цвету.	1. Игры «Фонарики», «Черепашки «пирамидка», схема «конфета». 2. Персонаж Магнолик	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 25)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок Мишик играл с черепашками»</b>	Развивать умение сравнивать фигуры по цвету, составлять круг из двух частей, придумывать образ к геометрической фигуре «круг», складывать фигуру «сумочка» по образцу взрослого.	1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Черепашки «пирамидка», «Чудо-крестики 1». 2. Персонаж Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Галчонок пришел в гости к Медвежонку»</b>	Развивать умения конструировать фигуры-головоломки из двух, трех, четырех частей по простому алгоритму (пространственные отношения «слева», «справа», «низ»), называть цвета (красный, зеленый, синий, желтый).	1. Игры «Чудо-крестики 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 31)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки репетировали танец»</b>	Развивать умение группировать фигуры по цвету и размеру, сравнивать по количеству, составлять силуэт «снежинка» путем наложения деталей на схему.	1. Игра «Черепашки «пирамидка», схема «снежинка».	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 32)

<b>Январь</b>			
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок подготовил новогоднюю елочку».</b>	Развивать умение определять форму частей, составлять силуэт «елочка» путем наложения деталей на схему, поддерживать беседу на тему «Как наряжают новогоднюю елочку».	1. Игра «Чудо-крестики 1» (по количеству детей), схема «елочка» 2. Персонаж Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 33)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок Мишик приготовил черепашкам подарки»</b>	Развивать умения группировать фигуры по цвету и размер, сравнивать фигуры по цвету или размер, составлять фигуры - головоломки из двух, трех и четырёх частей, конструировать силуэт «машинка» путем наложения частей на схему, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игры «Черепашки «пирамидка», «Чудо-крестики 1» (по количеству детей), «Фонарики», схема «машина», 2. Персонаж Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 35)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Гусеница Фифа делала цветы»</b>	Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять целое из двух, трех частей по образцу, понимать пространственные характеристики «слева» и «справа», считать и называть количество частей, сравнивать по количеству.	1. Пособия «Лепестки», Коврограф «Ларчик»; 2. Персонаж Гусеница Фифа.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 39)
5 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик освещал свою комнату фонариками»</b>	Развивать умения группировать фигуры по цвету и форме, сравнивать фигуры по форме, цвету или размеру, решать простые задачи на изменение размера и цвета геометрических фигур.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик»; 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 41)
<b>Февраль</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок Мишик</b>	Развивать умения самостоятельно составлять «поезд» из фигур-головоломок по простому алгоритму (количество частей), сравнивать предметы по цвету, видеть в простой ситуации	1. Игра «Чудо-крестики 1» (по количеству детей), пособие «Лепестки». 2. Персонаж Медвежонок	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки

<b>путешествовал».</b>	проблему и предлагать варианты ее решения.	Мишик.	фиолетового леса» (стр. 42)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки стали флажком»</b>	Развивать умение определять размер частей, называть цвета радуги, составлять силуэт «флажок» путем наложения деталей на схему, понимать пространственное положение предметов по отношению друг к другу.	1. Игры «Черепашки «пирамидка» (по количеству детей), схема «флажок».	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 44)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Крутик По играл с логоформочками»</b>	Развивать умения называть цвет и форму геометрических фигур (круг, треугольник, квадрат), составлять из двух частей, придумывать на что похожи.	Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); Персонаж: Крутик По.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 45)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик собрал куклу-неваляшку»</b>	Развивать умение составлять силуэт «неваляшка» путем наложения частей на схему, определять форму и цвет геометрических фигур круг и треугольник, конструировать знакомый силуэт по памяти.	1. Игра «Фонарики» (по количеству детей), схема «неваляшка»; 2. Персонажи Магнолик, Галчонок Каррчик,	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 51)
<b>Март</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Гусеница Фифа составила цветок»</b>	Развивать умения отсчитывать количество «четыре», называть цвета (красный, желтый, синий, оранжевый, зеленый), составлять силуэт «цветок» из 4 частей по образцу, беседовать на тему «Строение цветка».	1. Пособие «Лепестки» (по количеству детей), Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», разноцветные веревочки; 2. Персонажи Гусеница Фифа.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 53)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок Мишик угостил друга мороженым»</b>	Развивать умения самостоятельно конструировать силуэт «мороженное» путем наложения частей на схему, придумывать силуэт «мороженное» и составлять его из частей, беседовать на тему «Мороженное», видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игра «Чудо-крестики 1» (по количеству детей), схема «мороженное»; 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 55)

3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья поздравляли Гусеницу Фифу»</b>	Развивать умения составлять силуэты «цветы» путем наложения частей на схему, сравнивать их друг с другом, решать простую задачу на изменение цвета.	1. Игра «Фонарики» (по количеству детей), схема «цветы»; 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 56)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как у Крутика По появились новые игрушки»</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по образному описанию, составлять силуэты «грибок» и «лодочка» из двух частей по образцу, сравнивать предметы по форме и цвету.	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонаж Крутик По.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 57)
<b>Апрель</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Кака крутик По и Галчонок иргали»</b>	Развивать умения самостоятельно складывать из частей знакомые силуэты «грибок» и «лодочка»	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По, Галчонок Каррчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 58)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Крутик По заменил свои формочки»</b>	Развивать умения составлять силуэты «грибок» и «лодочка» из частей по образцу, конструировать контуры за счет перемещения частей в пространстве, поддерживать беседу на предложенную тему. Развивать умения самостоятельно складывать фигуру «конфета» и трансформировать ее в фигуру «конверт».	1. Игры «Логоформочки 3», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); 2. Персонажи: Крутик По, Галчонок Каррчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 59)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок собрал лесенку»</b>	Развивать умения составлять из фигур-головоломок «лесенку» по простому алгоритму (по цвету), видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игра «Чудо-крестики 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 63)
4 неделя: Игровая ситуация	Развивать умения находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать по цвету, составлять силуэты	1. Игра «Черепашки «Пирамидка»;	Харько Т. Г. Методика познавательного -

«Как черепашки снимали подарок с дерева»	«башня» по словесному описанию и образцу, Сравнивать по размеру (высоте), понимать пространственное положение предметов относительно друг друга, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	2. Персонажи Галчонок Каррчик.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 64)
<b>Май</b>			
1 неделя: Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик подарил портрет Галчонку Карчику»	Развивать умения составлять силуэт «галчонок» путем наложения деталей на схему, определять цвет и форму частей, придумывать и конструировать силуэт «дом».	1. Игры «Чудо-крестики 1», «Фонарики», схема «галчонок»; 2. Персонажи: Медвежонок Мишик, Галчонок Крчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 65)
2 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По построил забор»	Развивать умения выкладывать горизонтальный ряд из палочек одного размера, находить геометрические фигуры по образному описанию, переворачивать их для получения нового образа, составлять силуэт «дверь» из двух частей по образцу.	1. Игра «Логоформочки 3», пособие палочки «Кюизенера» (одна коробка на 2 детей); 2. Персонаж Крутик По.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 66)
3 неделя: Игровая ситуация «Как черепашки грибы собирали»	Развивать умения находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать по цвету, составлять силуэт «грибок» из 2 частей по образцу, складывать фигуру «сумка» разного цвета путем перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Черепашки «Пирамидка» и «Логоформочки 3» (по количеству детей).	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 68)
4 неделя: Игровая ситуация «Как друзья катались на ослике»	Развивать умения составлять силуэт «ослик» путем наложения частей на схему, придумывать и конструировать силуэт «тележка», видеть в ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, составлять простой рассказ «Что видели друзья».	1. Игры «Чудо-крестики 1» (на каждого ребенка); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 77)



3-4 года

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
<b>Сентябрь</b>			
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки и Медвежонок строили башню»</b>	Развивать умение находить фигуры по цвету, определять размер, понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга, составлять башню из фигур-головоломок по простому алгоритму (цвет).	1. Игры «Черепашки Пирамидки, «Чудо-крестики 1» (по количеству детей); 2. Персонаж Медвежонок Мишик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 81)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»</b>	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.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 82)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как квадрат и Магнолик играли»</b>	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» (двухцветный) и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 83)
<b>Октябрь</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки прошли через пещеру»</b>	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 «Пирамидка», «Черепашки «Ларчик», Фонарики» (все по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 85)

2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как черепашки перелетели через горы»</b>	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по цвету, видеть другой образ в фигуре после перемещения ее в пространстве (поворот).	1. Игры «Черепашки «Пирамидка»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», Пособия «Лепестки»; 3. Гусеница Фифа.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 86)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Пчелка Жужа пришла в гости»</b>	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.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 89)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»</b>	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 Девочка Долька.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 104)
<b>Ноябрь</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как девочка Долька считала лепестки»</b>	Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей.	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонаж Девочка Долька.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 101)

2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</b>	Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «справа налево», находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Черепашки «Пирамидка» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 107)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Лопушок помог Гусенице Фифе»</b>	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. Пособие «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик» и разноцветные веревочки; 3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 111)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»</b>	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» (двухцветный) по количеству детей; 2. Схема «бабочка»; 3. Персонажи Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Гусь и Лягушки.	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 108)
5 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья попали в аварию»</b>	Развивать умения составлять силуэт «машина» по образцу, различать и называть геометрические фигуры, сравнивать по форме, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения.	1. Игры «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1», «Фонарики», схема «машина»; 2. Персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Крутик По, Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 93)
<b>Декабрь</b>			
1 неделя:	Развивать умение составлять силуэт	1. Игра «Кораблик Плюх-	Харько Т. Г. Методика

<p>Игровая ситуация <b>«Как пчелка Жужа получила подарок»</b></p>	<p>«медвежонок» путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику «справа», определить длину предметов, составлять целое из частей.</p>	<p>Плюх», «Чудо-соты 1» и «Лепестки», схема «медвежонок» (по количеству детей); 2. Пособие «Разноцветные веревочки»; 3. Персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа.</p>	<p>познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 114)</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Девочка Долька готовилась к новому году»</b></p>	<p>Развивать умение составлять силуэты «елочка» по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать «конфету» путем перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1.Игры «Чудо-цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), схема «елочка»; 2.Персонаж Девочка Долька.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 116)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»</b></p>	<p>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.</p>	<p>1. Игра «Фнарики», схема «башенка» (по количеству детей); 2. Пособия «Фонарики» «Ларчик», «Коврограф «Ларчк», «Разноцветные веревочки»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 117)</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик</b></p>	<p>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</p>	<p>1. Игра «Чудо-крестики 1», «Чудо-соты 1» (по количеству детей, схема «маска»; 2. Персонажи Китенок</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.</p>

подготовили елочные игрушки»	«елочная игрушка», рассказывать о нем.	Тимошка, Медвежонок Мишик.	120)
<b>Январь</b>			
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как праздновали Новый год в Цифроцирке»</b>	Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему, беседовать на тему «Клоун».	1. Игры «Фонарики», и «Черепашки «Пирамидка», схема «клоун» (по количеству детей); 2. Пособие «Черепашки «Ларчик», «Коврограф «Ларчик»; 3 Персонаж Магнолик (пособие «Забавные цифры»).	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 123)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как зверята готовили свои корзинки».</b>	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры».	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 124)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик превратил фигуры в дом»</b>	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», схема «дом»; 4. Персонажи Паучок и Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 130)
5 неделя: Игровая ситуация	Учить составлять силуэт «чайник» по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича»	Харько Т. Г. Методика познавательного -

<p><b>«Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»</b></p>	<p>их назначении, складывать фигуры «конфета» и «шоколадка» путем перемещения частей в пространстве.</p>	<p>(двухцветный) «Чудоты «Ларчик», схема «чайник» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Гусеница Фифа и лопушок.</p>	<p>творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 132)</p>
<p><b>Февраль</b></p>			
<p>1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок Мишик искал друзей»</b></p>	<p>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.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудоты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 137)</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку»</b></p>	<p>Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур «лодочка», самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт «Кораблик».</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Геоконт Великан», «Фонарики «Ларчик» 3. Персонажи Паучок и Магнолик.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 143)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как лягушки</b></p>	<p>Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру «конфета» и «конверт» путем перемещения частей в</p>	<p>1. Игры «Чудо - соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития</p>

<b>изучали морскую науку»</b>	пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Гусь капитан и Лягушки.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 144)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как письмо Лягушат нашло своего адресата»</b>	Развивать умение складывать фигуры «конфета», «конверт», «лодочка» путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт «лягушка» путем наложения частей на схему, беседовать на предложенные темы.	1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудосоты 1» (по количеству детей); 2. Схема «лягушка».	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148)
<b>Март</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Гусеница Фифа съела подарок»</b>	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 «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 151)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»</b>	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), «Чудосоты «Ларчик», 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Фонарик «Ларчик»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб	Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 154)

		Крабыч.	
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик увидел звезды»</b>	Развивать умения складывать фигуру «звездочка» за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт «звездочка» и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.	1. Игры «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Магнолик, пособие «Забавные цифры».	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Лягушки наводили порядок»</b>	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», «Чудо - соты 1» (по количеству детей); 2. Схемы «ведро», «швабра», «ваза»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 164)
<b>Апрель</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»</b>	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. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 167)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»</b>	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	1. Игры «Черепашки «Ларчик», «Шнур-затейник» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.



	фигуре, называть их.	«Ларчик», «Разноцветные веревочки»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.	172)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»</b>	Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка долька	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 177)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Девочка Долька плавала на кораблике»</b>	Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка» по образцу, придумывать названия рыбкам.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», четыре схемы «рыбка»; 3. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 178)
<b>Май</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как ежик помог зверятам»</b>	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ.	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» двухцветный (по количеству детей); 2. Персонажи Зайка-укротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 181)
2 неделя: Игровая ситуация	Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения	1. Игра «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» и	Харько Т. Г. Методика познавательного -

<p><b>«Как Магнолик загадывал желания»</b></p>	<p>пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.</p>	<p>«Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонаж Магнолик.</p>	<p>творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 182)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья составили поезд»</b></p>	<p>Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей), цветные квадраты, схема «поезд»; 2. Пособие «Каврограф «Ларчик», «Чудо – соты «Ларчик»»; 3. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 185)</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»</b></p>	<p>Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.</p>	<p>1. Игры «Фонарики», «Геоконт Малыш» «Чудо-цветик», (по количеству детей), схема «лошадка»; 2. Пособие «Геоконт Великан»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 187)</p>

4-5 лет

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
<b>Сентябрь</b>			
<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья подарили друг другу по конфете»</b></p>	<p>Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игры «Чудо – соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 11)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как зверята собирали грибы»</b></p>	<p>Развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5) и «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик - наездник, Зайчик - укротитель, Мышка - гимнастка, Крыска - силачка, Пёс-жонглёр), Девочка Долька.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 12)</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как кораблик</b></p>	<p>Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей);</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития</p>

<b>Плюх-Плюх готовился к путешествию»</b>	деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	2. Персонажи Гусь и Лягушки.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 14)
<b>Октябрь</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»</b>	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его, аргументировать выбор предмета определенной формы, складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Геоконт малыш», «Чудо-соты 1»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Геоконт Великан», три схемы «ведро»; 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 16)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Магнолик показывал фокусы»</b>	Развивать умения трансформировать одну геометрическую фигуру в другую (квадрат в треугольник путем сложения его по полам по диагонали), конструировать фигуру «птичка» за счет перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», называть, на что похож предмет, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1. Игры «Шнур-затейник», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); 2. Персонаж Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 18)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»</b>	Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.	1. Игры «Логоформочки 3» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи Жужа и Крутик По.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 20)
4 неделя: Игровая ситуация	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по	Харько Т. Г. Методика познавательного -

<p><b>«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»</b></p>	<p>конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.</p>	<p>количеству детей); 2 Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт.); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>	<p>творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 21)</p>
<p><b>Ноябрь</b></p>			
<p>1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</b></p>	<p>Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 23)</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»</b></p>	<p>Развивать умение 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 геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация</p>	<p>Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами,</p>	<p>1. Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей);</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно -</p>

<p><b>«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»</b></p>	<p>аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).</p>	<p>2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик - наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);</p>	<p>творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 33)</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как кораблик попал в шторм»</b></p>	<p>Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 35)</p>
<p>5 неделя: Игровая ситуация <b>«Как команда кораблика наводила порядок после шторма»</b></p>	<p>Развивать умение составлять из фигур – головоломку «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 37)</p>
<p><b>Декабрь</b></p>			
<p>1 неделя: Игровая ситуация</p>	<p>Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным</p>	<p>1.Игры «Чудо - крестики 2» (по количеству детей);</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно -</p>

<p><b>«Как друзья пили чай с пирогами»</b></p>	<p>признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.</p>	<p>2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки»; 3. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 4.Схемы «Чашка»; 5. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.</p>	<p>творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 40)</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»</b></p>	<p>Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 43)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Гусеница Фифа наряжалась»</b></p>	<p>Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 49)</p>

		«Ларчик»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.	
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»</b>	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.	1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 73)
<b>Январь</b>			
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как команда Кораблика получила подарки».</b>	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Силуэтная схема «плот»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок, Китёнок	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 58)



		Тимошка и Краб Крабыч.	
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Схема «пятидолька».	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 63)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 67)
5 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»</b>	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 152)
<b>Февраль</b>			
1 неделя:	Развивать умения определять, сравнивать и	1. Игры «Математические	Харько Т. Г. Методика

<p>Игровая ситуация <b>«Как зверята поменяли грибы на лепестки»</b></p>	<p>отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра «пять», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.</p>	<p>корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька;</p>	<p>познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 55)</p>
<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»</b></p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 82)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как на Чудо-островах появилась необычная машина»</b></p>	<p>Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик,</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 99)</p>

		Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»</b>	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф Ларчик»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 109)
<b>Март</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</b>	Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 118)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как команда кораблика готовилась поздравлять»</b>	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 121)

<b>Девочку Дольку»</b>		матросы, Девочка Долька.	
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</b>	Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 125)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»</b>	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)
<b>Апрель</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»</b>	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудодцветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», схема «Птичка»; 3. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 139)

<p>2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</b></p>	<p>Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 143)</p>
<p>3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»</b></p>	<p>Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений.</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148)</p>
<p>4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»</b></p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Ёжик-</p>	<p>Харько Т. Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 140)</p>

		наездник, Мышка-гимнастка, Кот-акробат), Ворон Метр.	
<b>Май</b>			
1 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Гусеница Фифа путешествовала»</b>	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.	1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; 4. Схема «туфелька»; 5. Персонаж Гусеница Фифа.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)
2 неделя: Игровая ситуация <b>«Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»</b>	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)
3 неделя: Игровая ситуация <b>«Как Девочка Долька составила букет»</b>	Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»

	их по количеству.	«Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4. Девочка Долька.	(стр. 170)
4 неделя: Игровая ситуация <b>«Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»</b>	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 172)

### III ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение Программы

Для реализации содержания программы создана специфическая среда в виде сказочного **Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 10 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврограф, «Ларчик»	по 1 штуке
4.	Детские столы	5 штук
5.	Детские стулья	10 штук
6.	Аудио проигрыватель	1 штука

#### 3.2.

#### Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название пособия
1.	Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -208с.
2.	Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192 с.
3.	Харько Т. Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 5 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2016-304 с.

#### 3.3. Планирование образовательной деятельности

##### Учебный план

Возрастная группа	Количество детей в группе	Длительность	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год
2-3 года	5	до 10 минут	4	36
3-4 года	5	до 15 минут	4	36
4-5 лет	8	до 20 минут	4	36
5-6 лет	10	до 25 минут	4	36

#### 3.4. Система контроля реализации программы.

Тема контроля	Методы контроля	Ответственный	Сроки контроля	Итоговый документ	Выход информации
Работа по Программе ДООП	Отчет на педсовете	Зам. зав. по ВМР	Май	Справка	Педсовет



### 3.5. Механизм реализации программы

Механизм реализации Программы предусматривает разграничение деятельности всех участников образовательного процесса:

#### **Заведующий ДОУ:**

- Комплектация ДОУ педагогическими кадрами
- Контролирует соблюдение должностных обязанностей сотрудников ДОУ по выполнению воспитательно-образовательного процесса в ДОУ.
- Обеспечивает функциональную пригодность групп, кабинетов, помещений ДОУ
- Обеспечивает финансирование для обогащения развивающей предметно-пространственной среды для реализации Программы
- Контролирует составление сметы доходов и расходов внебюджетных средств.
- Изучает и внедряет в ДОУ запросы родителей на образовательные услуги.
- Вносит предложения по совершенствованию содержания дополнительного образования ДОУ в соответствии с нормативными документами, кадровыми и материальными возможностями)
- Вносит изменения в Устав ДОУ, разрабатывает локальные акты.
- Заключает договора с родителями на оказание дополнительных платных образовательных услуг в ДОУ

#### **Заместитель заведующего по ВМР**

- Составляет план повышения квалификации педагогов.
- Составляет учебный план, сетку занятий дополнительных образовательных услуг в ДОУ в соответствии с нормативно – правовыми документами.
- Ведет просветительскую работу среди родителей о дополнительных образовательных услугах в ДОУ.
- Контролирует качество образовательного процесса в ДОУ в рамках реализации Программы
- Обеспечивает программно-методическое оснащение воспитательного процесса в ДОУ.
- Организует совместную работу ДОУ с другими ведомствами и другими социальными институтами (в соответствии с договором)
- Организует родительские собрания, консультации, других форм работы по взаимодействию ДОУ и семьи.
- Контролирует соблюдение педагогами ДОУ инструкции по охране жизни и здоровья детей.
- Проводит анализ и коррекцию реализации программы

#### **Заведующий хозяйством:**

- Проводит работу по оснащению материально-технической базы ДОУ
- Обеспечивает организацию мероприятий по охране труда и безопасности жизнедеятельности детей и сотрудников ДОУ, пожарной безопасности.

#### **Педагог-психолог ДОУ**

- Организуют образовательный процесс с детьми по учебному плану Программы.
- Создает условия для развития детей в соответствии с возрастом и реализуемыми программами, технологиями.
- Организуют взаимодействие с родителями для воспитания и развития детей
- Изучают и внедряют новые педагогические технологии, программы, передовой педагогический опыт в образовательный процесс ДОУ
- Повышают свою квалификацию для достижения качества образовательного процесса

Отвечает за охрану жизни и здоровья детей, создает условия для радостного проживания детства.

### Список используемой литературы

1. Бондаренко Г. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013. – 190 с.
2. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/Под ред. В. В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера , 2015. – 128 с.
3. Харько Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». ООО «РИВ», 2007. – 111 с.
4. Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -208с.
5. Харько Т. Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192 с.
6. Харько Т. Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 5 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2016-304 с.

## Диагностика

### Методика «Игра по правилам»

Ситуации, выявляющие коммуникативные трудности старших дошкольников

Предлагаемые методические приемы помогают выявить **уровень развития произвольного поведения** ребенка пяти-шести лет. Они основаны на сдерживании непосредственных, импульсивных движений и их опосредовании определенным правилом действия. Все ситуации максимально приближены к реальным интересам детей и охватывают уже сложившиеся к концу дошкольного возраста типы деятельности. Поскольку произвольность всегда связана с осознанностью действий, после каждой ситуации следует проводить беседы, в которых выясняется осознанность правил и собственных действий. Смирнова Е. О. предлагает четыре ситуации.

### Описание ситуаций

№ п/п	Ситуация	Время проведения	Кол-во правил
1	Сон	15 мин.	3
2	Конструктор	5 + 5 мин.	5
3	Рисунок	5 мин.	5
4	Игрушка	5 мин.	5

### Последовательность действий

1	Обсуждение правил с детьми.
2	Проигрывание ситуации. Наблюдение.
3	Беседа, позволяющая выяснить осознанность действий ребенка: 1). Осознанность способа действия (правил). 2). Осознанность собственных действий. 3). Осознанность действий других детей.
4	Подсчет баллов.

Ввиду того, что на все ситуации требуется достаточно много времени, для изучения были выбраны только две: «Рисунок», «Конструктор».

#### *Ситуация «Конструктор».*

Эта ситуация представляет собой игру в стройку, в которой принимают участие двое детей. Взрослый показывает детям конструктор и предлагает что-нибудь из него построить. Когда дети выражают готовность начать строительство, взрослый вводит следующие ограничительные правила: «Строить будем по очереди, сначала один, а потом другой. Тот, Кто сейчас ждет своей очереди, должен работать «сторожем» – он будет охранять детали и выдавать их по одной, когда строитель попросит.

Взрослый вместе с детьми обсуждают и формулируют правила поведения «сторожа»:

- 1). Не трогать детали конструктора, пока тебя не попросят их дать.
- 2). Не вмешиваться в постройку товарища – не помогать и не мешать, не давать советов.
- 2). Детали выдавать только по просьбе «строителя».
- 4). Выдавать детали только по одной.

Определенные требования предъявляются и к «строителю»:

5). Он может строить все, что хочет, но при этом просить детали у «сторожа» по одной, а не хватать руками.

Детей просят не только выполнять все правила игры, но и следить, правильно ли действуют их партнеры. После 5 минут такой игры дети меняются ролями.

#### *Ситуация «Рисунок».*

В этой ситуации могут участвовать 5-6 детей. У них должен быть листок бумаги на каждого и один на всех набор карандашей. Взрослый предлагает детям нарисовать, что и как они хотят, но так, чтобы вовремя начать и вовремя закончить свой рисунок (для определения времени могут использоваться песочные часы или какой-либо сигнал).

Каждому ребенку отводится на рисунок одна минута. Рисуют дети по очереди и последние ждут дольше всех. Таким образом, надо соблюдать следующие правила:

- 1). Не трогать листок бумаги, который лежит перед тобой.
- 2). Не брать раньше времени карандаши.
- 3). Не мешать тем, кто рисует, не торопить их и не давать советы.
- 4). Начать рисовать сразу, как только подойдет очередь.
- 5). Закончить рисунок сразу, как только прозвучит сигнал.

После этого дети рассматривают свои рисунки и рисунки товарищей, обсуждают, кто что нарисовал.

Сразу после проведения каждой ситуации важно выяснить осознанность действий детей. для этого следует провести индивидуальные беседы, в которых взрослый задает три вопроса.

*Первый вопрос* направлен на выяснение того, понимает ли ребенок правила и порядок предложенных действий вообще, безотносительно к своим действиям. Например: «Что должен делать тот, кто сторожит детали конструктора?».

*Во втором вопросе* выясняется, замечает ли ребенок действия своих партнеров по игре и насколько адекватно он воспринимает их действия с точки зрения соответствия правилам. Например: «Саша все правильно делал? Он всегда просил у тебя детали конструктора?». В такие вопросы нельзя вносить момент осуждения или оценки действий других детей; надо просто отмечать особенности их поведения.

*Третий вопрос* относится к действиям самого ребенка и выясняет, насколько адекватно он воспринимает и осознает их: «Ты все делал правильно? Ты ни разу не ошибся? Вспомни, где ты сделал не так, как сказал». Результаты оцениваются соответствующим показателем произвольности и осознанности.

#### ПОКАЗАТЕЛЬ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ:

Показатель произвольности (ПП) прямо пропорционален времени ожидания и обратно пропорционален числу нарушений правил:

$$ПП = \frac{T}{n + 1}; \quad T - \text{время ожидания}; \quad ПП \text{ макс.} = 15 \text{ б}$$

n – число нарушений.

Таким образом, максимальный показатель произвольности в каждой методике может быть равен времени ожидания (при отсутствии нарушений).

#### ПОКАЗАТЕЛЬ ОСОЗНАННОСТИ:

**Количественный показатель осознанности (ПО) подсчитывается путем начисления условных баллов за каждый ответ ребенка в беседе. Он включает три составляющие:**

1. Осознанность способа действия (правил). (Оп)
2. Осознанность действий других детей. (Од)
3. Осознанность собственных действий. (Ос)

$$ПО = Оп + Од + Ос$$

$$ПО \text{ макс.} = 28 \text{ б}$$

Осознанность способа действия (правил) оценивается соответственно числу названных правил. Осознанность собственных действий и действий других детей оценивается по трехбалльной шкале:

- Ответ ребенка адекватно отражает его собственные действия - три балла.
- Если он дает не совсем правильную оценку (называет далеко не все свои нарушения) – два балла.
- Ответ правильно отражает какое-либо одно действие - один балл.
- Если же ответ совершенно не соответствует реальному поведению ребенка (сделав много нарушений, он говорит, что все делал правильно) или ничего не может сказать о своих действиях - 0 баллов.

На основе полученных показателей можно разделить всех детей на группы с различным уровнем развития произвольности и осознанности.

Высокий:

- количество баллов составляет 50% и более от максимального.

Средний уровень:

- количество баллов составляет от 25% до 50% от максимального.

Низкий уровень:

- количество баллов составляет меньше, чем 25% от максимального.

Уровень	ПО	ПП	Кол-во нарушений
Высокий	14 - 28	7,5 – 15	0 – 1
Средний	7 – 13	3,75 - < 7,5	2 – 3
Низкий	< 7	< 3,75	> 3

Было проведено обследование детей подготовительной группы и получены следующие данные:

*Уровень развития произвольности поведения*

Уровень	Значение ПП	n	01.2005		05.2005	
			К-во	%	К-во	%
Высокий	7,5 – 15	0 – 1	0	0	0	0
Средний	3,75 – < 7,5	2 - 3	2	13,3	3	20
Низкий	> 2 – < 3,75	4 – 6	0	0	6	40
	1 – 2	7–14	6	40	5	33,3
	0,5 – < 1	15-29	5	33,3	1	6,7
	< 0,5	29	2	13,3	0	0
ВСЕГО			13		12	

### Характеристика уровням развития самостоятельности детей старшего дошкольного возраста.

**Высокий уровень.** Ребенок проявляет интерес к деятельности, сосредоточенность, активные действия, направленные на достижение результата; охотно принимает предложение экспериментатора. Постановка цели, планирование осуществляется самостоятельно, полученный результат адекватен поставленной цели. Обращения к взрослым за помощью редки и появляются лишь после исчерпания собственных возможностей. Работа выполняется без спешки, наблюдается стойкая мобилизация усилий; время выполнения заданий обычно используется рационально. Работа выполняется добросовестно, аккуратно. Эмоциональные реакции свидетельствуют об умении самостоятельно оценить качество своей работы, полученный результат. Ребенок способен проявить инициативу и внести элементы творчества в решение поставленной задачи.

**Средний уровень.** В большинстве случаев дети проявляют высокий интерес к заданию в начале деятельности, но при столкновении с трудностями, темп работы снижается, действия становятся менее целенаправленными. Ребенок может поставить перед собой цель, осуществить элементарное планирование. Поддержка взрослого, небольшая помощь, поощрение нередко приводят к существенному подъему активности, инициативы. Отмечается эмоциональное отношение к своей деятельности и достигаемым результатам, стремление не отступать перед трудностями, преодолевать их своими силами, не обращаясь к взрослому за помощью. Иногда отмечается проявление инициативы и элементов творчества в решении поставленной задачи.

**Низкий уровень.** Ребенок не проявляет интерес к деятельности без игровой мотивации или не проявляет его вовсе, не способен принять цель деятельности и осуществить планирование даже при помощи взрослого. Полученный результат неадекватен поставленной цели, наличие бесцельных нерезультативных действий, инертность, неспособность проявить инициативу и внести элементы творчества в решение поставленной задачи. Активность может быть сравнительно высокой в начале деятельности, затем быстро идет на убыль; результат достигается с помощью неорганизованных проб, качество выполнения задания остается вне поля внимания детей.



**Свидетельство**

*Награждается*

*Фамилия имя ребенка*

*Окончившая 1 год курса:  
«Сказки фиолетового леса»*

*Заведующий*

*МБДОУ № 15 «Алёнушка»*

\_\_\_\_\_ *Матюшкина И. В.*

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868576048

Владелец Матюшкина Инна Владимировна

Действителен с 19.04.2022 по 19.04.2023