

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 176 «Золотой петушок» города Чебоксары Чувашской Республики

РАССМОТРЕНА
на заседании
педагогического совета
Протокол № 5
от «20» августа 2024 года

УТВЕРЖДЕНА
Приказом МБДОУ
«Детский сад № 176» г. Чебоксары
Приказ № 163-ОД
от «20» августа 2024 года

**Дополнительная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Лабиринты игры»**

Срок освоения программы: 2 года

Возраст обучающихся: 3-5 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:

воспитатель

Полякова Светлана Владимировна

Чебоксары, 2024

Оглавление

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»	Стр.
Пояснительная записка	3
Цель и задачи программы	4
Планируемые результаты	5
Учебный план	6
Содержание учебного плана	9
Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	
Календарный учебный график	18
Условия реализации программы	19
Формы аттестации и оценочные материалы	20
Методические материалы	20
Список литературы	22

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Данная программа разработана и реализуется в соответствии с нормативно-правовой базой для разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минобрнауки РФ от 09.11.2018г. №196);
- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и соц.защиты РФ от 8.09.2015 №613н);
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Устав МБДОУ «Детский сад № 176» г. Чебоксары.

Детский сад – первая ступень общей системы образования. Важное значение для развития дошкольника имеет организация дополнительного образования в системе детского сада. Дополнительное образование дошкольников - это создание условий для более интенсивного индивидуального развития личности дошкольника, которые не всегда обеспечивает основная образовательная программа дошкольной организации. Современное дополнительное образование способно обеспечить переход от интересов детей к развитию их способностей и развитию творческой активности в каждом ребенке.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр «по спирали» позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

Программа «Лабиринты игры» направлена на развитие интеллектуальных способностей детей посредством развивающих игр В.Воскобовича.

Новизна и актуальность программы: значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования дошкольников «Лабиринты игры». За основу взята методика познавательно-творческого развития детей Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового Леса», которая представляет собой систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича, разработанных с усложнением образовательных задач и сюжетных линий. В методике отражены требования ФГОС ДО к организации образовательной деятельности: активная деятельная позиция ребенка, партнерские отношения взрослых и детей, интеграция содержания и деятельности, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения. Основное направление деятельности – использование современных развивающих игр по системе ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) Альтшуллера, методики познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» Т.Г. Харченко, пособий В.В. Воскобовича. «Лабиринты игры» — это взаимодействие детей и взрослых через реализацию сюжета сказок Фиолетового Леса. В игровых ситуациях есть сюжет, роли и действия, но отсутствует воображаемая ситуация из-за того, что главный акцент сделан на освоении детьми развивающих игр и развитии познавательных процессов. Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Путешествуя по «Фиолетовому лесу», ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха.

Настоящая программа «Лабиринты игры» предназначена для дошкольных образовательных учреждений.

Настоящая программа носит естественно-научную направленность и ориентирована на работу с детьми 3-5 лет.

Срок реализации программы – 2 года.

Уровень – стартовый.

Форма обучения – очная.

Режим занятий 1 раз в неделю по 15 - 20 минут – всего - 36 часов.

Наполняемость учебных групп – от 7 до 10 учащихся.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие интеллектуальных способностей детей посредством развивающих игр В.Воскобовича

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучать пониманию и решению логических задач.
- Формировать умение понимать, проследить причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

Развивающие:

- Развивать процессы внимания, памяти, воображения.
- Развивать мелкую моторику пальцев и рук, координацию действий «глаз – рука».

- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Способствовать накоплению детского познавательного – творческого опыта через практическую деятельность.

Воспитательные:

- Воспитывать у детей навыки самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Формировать устойчивый интерес у детей к развивающим играм.
- Воспитывать у детей дружеские отношения, взаимопомощь.

Практическое значение программы

Образовательное содержание программы «Лабиринты игры» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей раннего возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Содержание программы «Лабиринты игры» 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.

1.3. Планируемые результаты

Обучающиеся будут:

- Иметь представления о предметах и явлениях окружающей действительности;
- Владеть познавательными способностями: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы;
- Владеть способностями к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях;

Личностные результаты:

У обучающихся будут сформированы:

- интерес к знаниям, любознательность;
- навыки продуктивного взаимодействия обучающегося с другими детьми на основе совместной познавательной деятельности;
- социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность

Метапредметные результаты:

Обучающиеся разовьют свои умения в:

- способности сопоставлять собственные действия с запланированными результатами, контролировать свою деятельность, осуществляемую для достижения целей;
- рассмотрении разных точек зрения и выбрать правильный путь реализации поставленных задач;
- оцени своих действий, изменять их в зависимости от существующих требований и условий, корректировать в соответствии от ситуации;

1.4. Учебный план

Возраст – 3-4 года, стартовый уровень
срок реализации – 1 год, количество часов- 36 часов

№ п/п	Название раздела, темы	Форма занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
			Всего	Теория	Практика	
1.	« Как черепашки и Медвежонок строили башню»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
2.	Как Квадрат и Магнолик играли.	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
3.	«Как Магнолик построил домик»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
4.	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
5.	«Как крутик По побывал в гостях»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
6.	«Как Магнолик и Медвежонок награждали друг друга медалями»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
7.	Как черепашки обживали свои домики.	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
8.	Как черепашки праздновали новоселье	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
9.	«Как девочка Долька считала лепестки»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
10.	Как Девочка Долька и подарил цветы Пчелке Жуже	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
11.	«Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет

12.	Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
13.	Как Гусь и Лягушки гостили на Чудо- островах	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
14.	«Как друзья вытаскивали круг из кустов»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
15.	«Как гусеница Фифа чуть не потеряла один шарик»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
16.	«Как Девочка Долька готовилась к новому году»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
17.	«Как украшали елочку на Чудо островах»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
18.	«Как праздновали Новый год на поляне чудесных цветов»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
19.	«Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
20.	«Как Крутик По играл медвежонком».	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
21.	«Как Магнолик превратил фигуры в дом»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
22.	«Как лягушки развешивали флажки на кораблике»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
23.	«Как Медвежонок Мишик искал друзей.»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
24.	Как Медвежонок Мишик помогал Пчелке Жуже»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет

25.	«Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
26.	«Как лягушки изучали морскую науку.»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
27.	«Как Галчонок хвастался подарком»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
28.	«Как Галчонок хвастался подарком»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
29.	Как праздновали 8 Марта в Фиолетовом лесу».	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
30.	«Как Магнолик увидел звезды»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
31.	Как Гусеница Фифа украшала полянку лепестками	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
32.	«Как друзья изменили высоту скамейки»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
33.	«Как у Пчелки Жужи появился улей, а у Гальчонка Каррчика – и скворечник»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
34.	«Как гусеница Фифа рассказала историю Лапушку»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
35.	«Как Магнолик загадывал желания»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
36.	«Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
	Итого		36			

**Возраст – 4-5 лет, стартовый уровень
срок реализации – 1 год, количество часов- 36 часов**

№ п/п	Название раздела, темы	Форма занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
			Всего	Теория	Практика	
1.	Игровая ситуация «Как Друзья подарили друг другу по конфетке»	Беседа, игра	1	0,5	0,5	Документальный контроль, фотоотчет
2.	Игровая ситуация «Как Магнолик показывал фокусы»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
3.	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчелке Жуже лодочку»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
4.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
5.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
6.	Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
7.	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
8.	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа угощала Девочку Дольку»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
9.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
10.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	Беседа, игра	1	0,2	0,8	Документальный контроль, фотоотчет
11.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
12.	Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет

						контроль, фотоотчет
13.	Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галченком поссорились, а потом помирились»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
14.	Игровая ситуация «Как друзья украшали елку в Цифроцирке»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	
15.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео принес елку на Поляну Чудесных Плодов»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
16.	Игровая ситуация «Как встречали Новый год на Чудо-островах»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
17.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроирка получили волшебную стрелочку»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
18.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроирка нашли новую игру»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
19.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа вырастила цветы»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
20.	Игровая ситуация «Как на Чудо – островах появилась необычная машина»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
21.	Игровая ситуация «Как друзья помогли Девочке-Дольке»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
22.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появился новый артист»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
23.	Игровая ситуация «Как Галчонок Карчик помогал Пчелке Жуже»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
24.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делали фигуры»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
25.	Игровая ситуация «Как команда Кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет

26.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька встречала гостей»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
27.	Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчелку Жужу»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
28.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
29.	Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
30.	Игровая ситуация «Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
31.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
32.	Игровая ситуация «Как птичка осталась на поляне Чудесных цветов»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
33.	Игровая ситуация «Как артисты Цыфроцирка заблудились в лесу»	Беседа, игра	1	0,4	0,6	Документальный контроль, фотоотчет
34.	Игровая ситуация «Как кораблик «Плюх-Плюх» путешествовал»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
35.	Игровая ситуация «Как команду кораблика встретили на Чудо-островах»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
36.	Игровая ситуация «Как друзья нашли необычные плоды»	Беседа, игра	1	0,3	0,7	Документальный контроль, фотоотчет
	Итого		36			

1.5. Содержание учебного плана на 1-ый год обучения.

1 неделя Игровая ситуация «Как черепашки и Медвежонок строили башню.

Развивать умения находить фигуры по цвету, определять размер, понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга, составлять башню из фигур головоломок по простому алгоритму (цвет).

2 неделя Игровая ситуация Как Квадрат и Магнолик играли. Развивать умения группировать фигуры по цвету, понимать пространственные характеристики «слева» и «справа», определять размер, решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.

3 неделя Игровая ситуация «Как Магнолик построил домик» развивать умения складывать из квадрата фигуры «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать геометрические фигуры по цвету, составлять из них силуэт «домик»

4 неделя Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости» Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей.

5 неделя Игровая ситуация «Как крутик По побывал в гостях» развивать умения понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверх», составлять целое из частей, конструировать силуэт «машина» путем наложения частей на схему.

6 неделя Игровая ситуация «Как Магнолик и Медвежонок награждали друг друга медалями» развивать умения различать геометрические фигуры, составлять силуэт «медаль» путем наложения частей на схему и по образцу, сравнивать фигуры по цвету, форме или количеству, сортировать по размеру.

7 неделя Игровая ситуация «Как черепашки обживали свои домики» развивать умения различать геометрические фигуры, составлять силуэт «кровать» по образцу, «стол» по простому описанию, поддерживать беседу на тему «Что есть в доме».

8 неделя Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки» Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей.

9 неделя Игровая ситуация «Как Девочка Долька подарила цветы Пчелке Жуже развивать умения различать геометрические фигуры, составлять силуэт «медаль» путем наложения частей на схему и по образцу, сравнивать фигуры по цвету, форме или количеству, сортировать по размеру.

10 неделя Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка» Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" по образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка"

11 неделя Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал» Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.

12 неделя Игровая ситуация «Как Гусь и Лягушка гостили га Чудо- Островах» развивать умения различать геометрические фигуры, составлять силуэт «медаль» путем наложения частей на схему и по образцу, сравнивать фигуры по цвету, форме или количеству, сортировать по размеру.

13 неделя Игровая ситуация «Как друзья вытаскивали круг из кустов» развивать умения определять высоту предметов и их количество, составлять силуэт «клюшка» по образцу, видеть в простой ситуации проблему и решить ее.

14 неделя Игровая ситуация «Как гусеница Фифа чуть не потеряла один шарик» Развивать умения находить фигуры по цвету и размеру, складывать точно такие же за счет перемещения частей в пространстве, сравнивать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт «воробей» путем наложения частей на схему, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.

15 неделя Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году» Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве.

16 неделя Игровая ситуация «Как украшали елочку на Чудо островах» развивать умения составлять гирлянду из фигур-головоломок по заданному алгоритму (цвет, количество и форма частей), сравнивать по цвету.

17 неделя Игровая ситуация «Как праздновали Новый год на поляне чудесных цветов» развивать умения сравнивать предметы по количеству, определять высоту, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.

18 неделя Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке» 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».

19 неделя Игровая ситуация «Как Крутик По играл медвежонком». Развивать умения различать геометрические фигуры, сравнивать их по цвету, составлять предметные силуэты «грибок» и «лодочка» из одинаковых частей за счет перемещения их в пространстве, беседовать на тему «Грибы».

20 неделя Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом» Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.

21 неделя Игровая ситуация «Как лягушки развешивали флажки на кораблике» развивать умения понимать пространственные характеристики, сортировать предметы по цвету и пространственному расположению, конструировать контур «флажок» по образцу, придумывать, на что он похож.

22 неделя Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей.» Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.

23 неделя Игровая ситуация Как Медвежонок Мишик помогал Пчелке Жуже» развивать умения находить геометрические фигуры, сравнивать их по форме, цвету и размеру, составлять силуэт «бочка» путем наложения частей на схему.

24 неделя Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.» Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".

25 неделя Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку.» Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.

26 неделя Игровая ситуация «Как Галчонок хвастался подарком» развивать умения находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэты «грибок», «лодочка» за счет перемещения их в пространстве, придумывать и конструировать силуэты из двух частей.

27 неделя Игровая ситуация «Как Паучок поздравил девочку Дольку» развивать умения конструировать контур «ваза» по образцу, отсчитывать необходимое количество, ориентировать предметы в пространстве, придумывать названия цветам.

28 неделя Игровая ситуация Как праздновали 8 Марта в Фиолетовом лесу». Развивать умения составлять силуэт «лошадка» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева сверху», «слева внизу», «справа наверху», придумывать и конструировать предметный контур, рассказывать о нем.

29 неделя Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды» Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.

30 Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа украшала полянку лепестками» развивать умения конструировать контур «ваза» по образцу, отсчитывать необходимое количество, ориентировать предметы в пространстве, придумывать названия цветам.

31 неделя «Как Зверята нашли новую игру» Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".

32 неделя Игровая ситуация «Как друзья изменили высоту скамейки» развивать умения составлять силуэт «скамейка» по схеме, определять и изменять высоту предметов, складывать треугольники разного цвета из квадрата путем сгибания его пополам.

33 неделя Игровая ситуация «Как у Пчелки Жужи появился улей, а у Гальчонка Каррчика – и скворечник» развивать умения конструировать контуры геометрических фигур, трансформировать квадрат в треугольник, понимать пространственные характеристики «посередине», «слева», «справа», придумывать и составлять силуэт «скворечник».

34 неделя Игровая ситуация «Как гусеница Фифа рассказала историю Лапушку», развивать умения называть среду обитания двух растений, составлять их силуэты по образцу, сортировать предметы по цвету и размеру, сравнивать количество.

35 неделя Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания» Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.

36 неделя Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу» 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.

Содержание учебного плана на 2-ой год обучения

1 неделя Игровая ситуация «Как Друзья подарили друг другу по конфетке». 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)..

2 неделя Игровая ситуация «Как Магнолик показывал фокусы». Развивать умения трансформировать одну геометрическую фигуру в другую (квадрат в треугольник путем сложения его пополам 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».

3 неделя Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчелке Жуже лодочку». 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.

4 неделя Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке». Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.

5 неделя Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки». 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.

6 неделя Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча». 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.

7 неделя Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку». Развивать умения сравнивать фигуры между собой по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «вверху», «внизу», сравнивать количество предметов и определять, где больше, где меньше, придумывать и составлять из частей силуэты «цветы», называть их.

8 неделя Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа угощала Девочку Дольку». 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.

9 неделя Игровая ситуация «Как Малыш Гео увидел волшебный цветок». Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».

10 неделя Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка». Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка-невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «Что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседу на предложенные темы.

11 неделя Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась». 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.

12 неделя Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег». Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.

13 неделя Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галченком поссорились, а потом помирились». 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.

14 неделя Игровая ситуация «Как друзья украшали елку в Цифроцирке». 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.

15 неделя Игровая ситуация «Как Малыш Гео принес елку на Поляну Чудесных Плодов». Развивать умения аргументировать свой выбор, вышивать силуэт «ёлочка», описывать елку, складывать из большого квадрата меньший по размеру путем перемещения частей в пространстве, решать задачу на изменение цвета, придумывать и конструировать контур «елочная игрушка».

16 неделя Игровая ситуация «Как встречали Новый год на Чудо-островах». Развивать умения придумывать и вышивать одежду для сказочного героя, находить фигуры-головоломки по одной из частей, понимать пространственное положение предметов относительно друг друга, правильно назвать геометрические фигуры, составлять из них предметные силуэты, придумывать, на что похож предмет.

17 неделя Игровая ситуация «Как артисты Цифроирка получили волшебную стрелочку». Развивать умения находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэт

«стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу, придумывать и составлять сюжетную картину «Что увидели друзья?», рассказывать об этом, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, выполнять физические упражнения.

18 неделя Игровая ситуация «Как артисты Цифроирка нашли новую игру». Развивать умения конструировать контур фигуры «ключ» по образцу, складывать силуэт «рыбка» за счет перемещения частей в пространстве, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вниз», придумывать разные варианты использования предмета «шкатулка» (технология ТРИЗ).

19 неделя Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа вырастила цветы». Развивать умения называть этапы процесса выращивания растений, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, конструировать геометрические фигуры за счет перемещения частей в пространстве, выбирать необходимые инструменты и составлять их силуэты, придумывать и конструировать силуэты «цветы».

20 недель Игровая ситуация «Как на Чудо – островах появилась необычная машина». 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.

21 неделя Игровая ситуация «Как друзья помогли Девочке-Дольке». Развивать умения выкладывать ряд из фигур, руководствуясь определенной закономерностью, составлять целое из пяти частей, конструировать силуэт «цветок» из частей по образцу, придумывать название цветку и для чего он нужен.

22 неделя Игровая ситуация «Как в Цифроирке появился новый артист». Развивать умения выкладывать числовой ряд от 1 до 6, находить и исправлять ошибку, сортировать предметы по цвету, составлять цифру «шесть» из пластинок путем наложения друг на друга и на трафарет, понимать количественную характеристику «поровну², придумывать и показывать движением, как будет выступать игровой персонаж (элементы театрализации).

23 неделя Игровая ситуация «Как Галчонок Карчик помогал Пчелке Жуже». Развивать умения исправлять ошибку, располагая карточки по цветам радуги, сортировать пластинки по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга, составлять силуэт «китенок», обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о содержании рисунка.

24 неделя Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры». 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.

25 неделя Игровая ситуация «Как команда Кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку». 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).

26 неделя Игровая ситуация «Как Девочка Долька встречала гостей». Развивать умения выбирать инструменты, необходимые для уборки дома, составлять их силуэты из частей, складывать разные варианты фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «платье» по описанию, предлагать варианты решения проблемной ситуации.

27 неделя Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчелку Жужу». 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).

28 неделя Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу». Развивать умения конструировать контур «шляпа» по образцу, определять последовательность цифр в натуральном ряду составлять силуэты цифр по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, самостоятельно конструировать силуэт «человек», предлагать варианты решения проблемной ситуации.

29 неделя Игровая ситуация «Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь». Развивать умения выкладывать фигуры в ряд по пространственному положению одной части, анализировать окружающую обстановку и находить в ней предметы заданной формы, называть положительное и отрицательное в одном и том же явлении (технология ТРИЗ), придумывать и составлять укрытие от дождя, рассказать о нем.

30 неделя Игровая ситуация «Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер». Развивать умения придумывать и вышивать узор, называть материал, из которого делают ковры, составлять из фигур-головоломок лесенку по силуэтной схеме, руководствуясь простым алгоритмом (цвет), предлагать варианты решения проблемной ситуации.

31 неделя Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку». 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.

32 неделя Игровая ситуация «Как птичка осталась на поляне Чудесных цветов». Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.

33 неделя Игровая ситуация «Как артисты Цыфроцирка заблудились в лесу». 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.

34 неделя Игровая ситуация «Как кораблик «Плюх-Плюх» путешествовал». 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».

35 неделя Игровая ситуация «Как команду кораблика встретили на Чудо-островах». Развивать умения конструировать контур фигуры по образцу, придумывать и достраивать его до предметного образа, составлять силуэт «стол» по схеме, видеть в силуэте недостающие части и добавлять их, понимать пространственные характеристики «слева» «справа».

36 неделя Игровая ситуация «Как друзья нашли необычные плоды». Развивать умения конструировать контур «дерево» по рисунку, решать логические задачи на поиск предмета по признакам, предлагать варианты решения проблемной ситуации, возникшей в результате увеличения-уменьшения предмета (технология ТРИЗ), находить положительное и отрицательное в ситуации (технология ТРИЗ).

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

**Возраст – 3-4 года, стартовый уровень
1-ый год обучения, количество часов- 36 часа**

№	Тема раздела	Всего часов	Из них		Место проведения ДОУ № 176	Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика		
1.	Вводная педагогическая диагностика (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.)	2	0,3	1,7	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
2.	Игры, направленные на знакомство, развитие интереса (активная работа в организации игровой познавательной деятельности; знакомство с персонажами и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.)	6	3	3	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
3.	Совместная игровая деятельность (освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.)	8	2	7	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
4.	Логико – математические игры (развитие мыслительных операций, игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.)	19	3	15	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
5.	Заключительная педагогическая диагностика (выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.)	1	0,2	0,8	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
	ИТОГО:	36	8,5	27,5		

**Возраст – 4-5 лет, стартовый уровень
2-ой год обучения, количество часов- 36 часа**

№	Тема раздела	Всего часов	Из них		Место проведения	Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика		
1.	Вводная педагогическая диагностика (выявление уровня развития познавательных способностей; выявление уровня владения игровым материалом.)	2	0,3	1,7	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
2.	Игры, направленные на знакомство, развитие интереса (активная работа в организации игровой познавательной деятельности; знакомство с персонажами и образной терминологией, подбор игровых заданий, совместные игры.)	6	2	3	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
3.	Совместная игровая деятельность (освоение основных игровых приемов, приобретение навыков конструирования, выполнение заданий, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.)	8	1	8	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
4.	Логико – математические игры (развитие мыслительных операций, игровые действия – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.)	19	3	16	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
5.	Заключительная педагогическая диагностика (выявление динамики развития психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей.)	1	0,2	0,8	ДОУ № 176	Документальный контроль, фотоотчет
	ИТОГО:	36	6,5	29,5		

2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы имеются следующие условия:

- хорошо освещенный и проветриваемый кабинет;
- столы, стулья (по росту и количеству детей);
- Иллюстративный и демонстрационный материал:

Сказочные образы (фигуры среднего размера) Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Пчелка Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Лопушок, Паучок-внучок.

Развивающие игры Воскобовича:

квадрат Воскобовича(двухцветный),

Квадрат Воскобовича» + сказка— 1 шт

«Фонарики» — по количеству детей в подгруппе

«Фонарики «Ларчик»» — 1 шт

«Чудо-крестики 1» — по количеству детей в подгруппе.

«Лепестки»- по количеству детей

«Логоформочки 3» — по количеству детей в подгруппе.

«Черепашки „Пирамидка"» — по количеству детей в подгруппе.

Черепашки „Ларчик"» — 1 шт.

«Коврограф „Ларчик"» — 1 шт.

Кадровое обеспечение программы

В реализации программы занят один педагог, руководитель кружка «Лабиринты игры» Полякова Светлана Владимировна, старший воспитатель.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Промежуточная аттестация обучающихся (воспитанников) дошкольного возраста не предусмотрена.

2.4. Методические материалы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
2.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
3.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

Алгоритм организации игровой деятельности.

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», «Геоконт», «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), «Геоконт», «Сложи узор», «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Роль педагога во время проведения игровой ситуации

Содержание программы «Лабиринты игры» 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.

Специальные «ключевые слова и фразы» способствуют активизации мыслительных процессов ребёнка или группы детей:

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию познания: «соотнесите», «перечислите», «расскажите», «сформулируйте», «опишите», «установите» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию понимания: «расскажите своими словами»; «опишите, что вы чувствуете относительно...»; «суммируйте»; «покажите взаимосвязь»; «объясните смысл» и т.д.
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию применения: «покажите как...»; «продемонстрируйте»; «объясните цель применения» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию анализа: «сравните»; «разложите по порядку»; «объясните, как и почему»; «разложите на составляющие» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию синтеза: «придумайте»; «создайте»; «что произойдёт, если...»; «придумайте другой вариант» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию оценки: «выберите то, что вам больше нравится»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о...»; «подскажите критические замечания» и т.д.

2.5. Список литературы

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.

5. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
6. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр
7. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринтыигры» г. Санкт-Петербург 2014г
8. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
9. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
10. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры: игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет
11. С. И. Гин Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)