Управление образования МО «Камышловский муниципальный район»
Отдел образования администрации Камышловского муниципального района
МКДОУ Порошинский детский сад №12

Принята на заседании
Педагогического совета
МКДОУ Порошинский детский сад № 12
Протокол № 1 от 31.08.2026 г

Утверждаю:
Заведующий МКДОУ
Порошинский детский сад № 12
_____/Ю.Ю.Гаврилова/
Приказ № 56-О от 31.08.2026 г.

Гаврилова
Юлия
Юрьевна

Digitally signed by Гаврилова Юлия Юрьевна
DN: c=RU, st=Свердловская область, title=заведующий, o=МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ПОРОШИНСКИЙ ДЕТСКИЙ САД №12, 1.2.643.100.3=120B303636393630383737313 7, 1.2.643.3.131.1.1=120C373332383133353135353531, email=ieliena.grighorieva.76@mail.ru, givenName=Юлия Юрьевна, sn=Гаврилова, cn=Гаврилова Юлия Юрьевна
Date: 2026.09.11 11:36:56 +05'00'

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа естественнонаучной направленности «Развивайка с Воскобовичем»

Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Харина Оксана Михайловна,
воспитатель ВКК

п/о Порошино

Оглавление

Содержание

1.	**Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы**	**3**
1.1.	Пояснительная записка	**3**
1.1.1.	Направленность общеразвивающей программы.	**3**
1.1.2.	Актуальность общеразвивающей программы	**4**
1.1.3.	Отличительные особенности программы	**5**
1.1.4.	Адресат общеразвивающей программы	**6**
1.1.5.	Объем и срок освоения программы	**6**
1.1.6.	Особенности организации образовательного процесса	**7**
1.2.	Цель и задачи общеразвивающей программы	**7**
1.3.	Планируемые результаты	**7**
1.4.	Содержание общеразвивающей программы	**8**
	Учебный план	**8**
2.	**Организационно – педагогические условия**	**28**
2.1	Календарный учебный график	**28**
2.2	Условия реализации программы	**28**
2.3	Формы контроля и оценочные материалы	**29**
	Список литературы	**29**

Раздел 1. Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы.

1.1. Пояснительная записка.

1.1.1. Направленность общеразвивающей программы.

Программа «Развивайка с Воскобовичем» является программой естественнонаучной направленности. Основанием для отнесения программы к естественнонаучной направленности является соответствие цели, содержания и планируемых результатов программы предметно-тематическому наполнению этой направленности. Программа направлена на интеллектуально-творческое развитие дошкольников 4-5 лет через увлекательные игры В.В.Воскобовича, где обучение идёт рука об руку с увлекательным сюжетом.

1.1.2. Актуальность общеразвивающей программы

Дошкольный возрастной период – это важнейший этап в развитии психики ребенка, который создает фундамент для формирования новых психических образований, которые будут развиваться в процессе учебной деятельности. Данный период не какой-то обособленный этап в жизни ребенка, а одна из ступеней в ходе психического развития, взаимосвязанная с другими этапами развития. Бытует мнение, что сензитивность дошкольного возраста предопределяет самостоятельное становление познавательных процессов, и вмешиваться в процесс развития совсем не обязательно. Разработаны и доказаны на практике теории, утверждающие, что психические процессы можно тренировать и совершенствовать через организованную по особым правилам внешнюю деятельность. Развивающее обучение способствует не только психическому развитию, но и ускоренному созреванию мозга, совершенствованию его функций. Изменение психических особенностей ребенка происходит под влиянием той деятельности, которую ребенок осваивает на данном этапе. Для каждого психического явления существуют свои наиболее благоприятные периоды развития: для младенческого возраста – ощущения, для раннего возраста – речь, для дошкольного – восприятие, для младшего школьного – мышление. Если ребенок недостаточно был включен в соответствующую для данного периода деятельность, то может наступить задержка психических образований данного периода, которая повлечет за собой отставание и других психических явлений и переход на следующий этап. В дошкольном возрасте ребенок делает качественный скачок в своем развитии. У него формируются такие познавательные процессы, как ощущение, непроизвольное внимание, активная речь, предметное восприятие. В процессе разной деятельности у ребенка пополняется и обогащается словарный запас, он понимает обращенную к нему речь. Благодаря этим достижениям дошкольник начинает активно осваивать окружающий мир, теорию речи и речевой деятельности

Данная программа предполагает учет индивидуальных особенностей, потребностей и интересов детей. Эффективность использования предлагаемых программой методов и приемов делает предлагаемую программу важным и ценным подспорьем в работе педагогов с детьми.

В работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича и игры - головоломки, направленные на развитие логики мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей.

- Широкий возрастной диапазон участников игр.
- Многофункциональность развивающих игр Воскобовича.
- Вариативность игровых заданий и упражнений.
- Творческий потенциал каждой игры.

Программа реализуется в соответствии с действующим законодательством и иными нормативными правовыми актами, локальным актами ДОУ, регулирующими деятельность учреждения дошкольного образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ).

2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закоа «Об образовании в Российской Федерации».

3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН).

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм».

9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями

здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

18. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

19. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

20. Устав и локальные акты МКДОУ Порошинский детский сад №12.

1.1.3. Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью Программы является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Коврограф Ларчик», сказочных персонажей, развивающих игр, а также организация образовательной деятельности, в результате которой идёт активное развитие основных познавательных процессов у детей, приоритетными среди которых являются воображение и мышление. В основе заданий, которые предлагаются выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас. Работая с дошкольниками над развитием познавательных процессов, приходишь к выводу, что одним из необходимых условий их успешного развития и обучения является системность, т.е. система специальных игр и упражнений с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами. Отдельно взятые игры и упражнения могут быть очень интересны, но, используя их вне системы, нельзя достичь желаемого обучающего и развивающего результата.

Программа составлена с учетом реализации образовательных областей:

«Социально-коммуникативное развитие» На занятиях создаются условия для развития положительного отношения ребенка к себе и другим людям, развивается игровая деятельность, коммуникативная и социальная компетентность. Совместная деятельность с использованием игр В.В. Воскобовича побуждает детей к вступлению в контакт с окружающими, является мотивом коммуникативной деятельности, стимулом взаимодействия как со взрослыми, так и с другими детьми.

«Познавательное развитие» В процессе использование технологии у детей происходит развитие интересов, познавательной мотивации, проявляемой в игровой деятельности, формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, о таких их свойствах и отношениях, как форма, цвет, размер, материал, количество, число, часть и целое, пространство и время, движение и покой, причины и следствия.

«Речевое развитие» Использование игр Воскобовича способствуют обогащению активного словаря, развитию связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи. Так же развивается речевое творчество, которое реализовывается в придумывании новых сказок с героями, предлагаемыми игрой.

«Художественно-эстетическое развитие» Во время образовательного процесса, дети приобщаются к разным видам художественно-эстетической деятельности, развивается потребность в творческом самовыражении. Использование игр придает образовательному процессу творческий, импровизационный характер, способствует созданию атмосферы свободного творчества.

«Физическое развитие» При реализации образовательного процесса, происходит развитие крупной и мелкой моторики, происходит становление саморегуляции и целенаправленности в двигательной сфере. Формируются начальные представления о некоторых видах спорта, овладения подвижными играми с правилами.

1.1.4.Адресат общеразвивающей программы

Программа ориентирована на детей дошкольного возраста 5-6 лет. Наполняемость группы- 14 детей. Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы и имеет стартовый уровень. Срок освоения программы составляет 1 год обучения, общее количество запланированных занятий – 38 занятия в год. Занятия проводятся 1 раз в неделю, 4 раза в месяц. Продолжительность занятий организовывается с учетом рекомендуемого режима занятий, указанного в СанПиН 2.4.1.3049-13 для детей старшей группы – 25 минут.

1.1.5. Объем и срок освоения программы.

Объем программы - 38 часов.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

1.1.6. Особенности организации образовательного процесса.

Режим занятий - 1 раз в неделю по 1 академическому часу (25 мин.).

*Форма обучения***:** очная.

Форма организации образовательного процесса: фронтальная, индивидуальная.

Форма реализации образовательного процесса: традиционная модель реализации программы

Формы проведения занятий:

Логико-математические игры. Направлены на развитие мыслительных операций через манипулирование цифрами, геометрическими фигурами и свойствами предметов. Примеры: «Геоконт», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат».

Интегрированные игровые занятия. Сочетают разные виды детской деятельности: познавательную, продуктивную, двигательную, коммуникативную и конструктивную. Например, на занятии по математике ребёнок может конструировать фигуру из «Квадрата Воскобовича», одновременно проговаривая сюжет сказки.

Совместная деятельность взрослого и детей. Педагог выступает в роли партнёра и наставника, организует поисковый процесс, задавая вопросы от лица сказочного героя, но давая ребёнку возможность самостоятельно найти решение.

Самостоятельная игровая деятельность. После совместного освоения правил ребёнок может играть самостоятельно, придумывая новые варианты заданий и решения.

Развлечения и театрализованные постановки. Включают математические праздники, игры-соревнования, викторины, КВН, театрализованные постановки на математическом материале.

1.2. Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель:

Формирование интеллектуальных способностей ребёнка в возрасте 5-6 лет в единстве умственного, нравственного и эстетического воспитания.

Задачи программы:

Образовательные:

-Обучать логическим приемам работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, абстрагирования, деления, анализа, синтеза).
-Обучить планировать свою игру и работу.
-Обучить детей самостоятельным приемам познания нового материала.
-Обучение конструктивному взаимодействию в рамках как малой, так и большой группы.

Воспитательные:

-Вызвать у детей интерес к логическим развивающим играм.
-Воспитание позитивного отношения к интеллектуальной деятельности.
-Воспитание чувства коллективизма.
-Воспитание культуры проведения досуга.

Развивающие:

-Развивать образное, логическое и ассоциативное мышление.
-Обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие.
-Расширять кругозор ребенка.
-Развивать способность к самооценке и самоконтроль
-Формировать познавательную активность

1.3Планируемые результаты

Личностные:

- умеет анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- совершенствует речь, внимание, память, воображение;
- владеет навыками общения, коммуникативными компетентностями;
- владеет навыками групповой деятельности и индивидуальной работы;
- владеет этическими нормами общения и поведения.

Метапредметные:

- расширились познавательные и творческие способности;
- пополнился активный словарный запас и выражений.

Предметные:

- хорошо развита мелкая моторика рук;
- ребёнок осваивает цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур,
- умеют ориентироваться на плоскости;
- находит и формулирует решение задачи с помощью простейших моделей;
- умеет концентрироваться при выполнении сложных операций и доводить начатое дело до конца.

1.4Содержание общеразвивающей программы.
Учебный план

№	Разделы программы	Количество часов	Форма аттестации
1	Игры на развитие сенсорных способностей («Геоконт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Коврограф Ларчик», « Шнур -малыш»	14	наблюдение
2	Игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный),	12	анализ продуктов детской деятельности
3	Игры на развитие воображения «Чудо- крестики 1,2 », «Прозрачный квадрат»,	10	анализ продуктов детской деятельности
Итого: 36			

Содержание учебного плана

Тема	Программные задачи	Материалы	Литература
Сентябрь 2 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал волшебстве считалки»	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш» (всё по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 10)
3 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»	Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» в «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с	1. любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”» , «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и Крыска – силачка); 5. Персонаж Малыш Гео	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет, стр 12

	заданным количеством предметов.		
4 неделя: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение) , трансформировать цифру «восемь в цифру «девять», придумывать и вышивать узор, рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.	1. «Шнур – затейник» (все по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи)	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет, стр 16
5 неделя игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»	Развивать умение составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме силуэт из частей; придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	1.Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик»; 2 . Альбомные листы, фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик 4. Схема силуэта; 5. Персонажи Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет, стр 21
Октябрь 1 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»	Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.	1Игра «Геоконт Малыш» (по количеству детей) 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Любые игры по выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)стр 24

2неделя: Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме, исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования предмета (технология ТРИЗ).	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (всё - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» , «Круговерт и стрелочка»; 3. Схема контура 4. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимошка, Пчёлка Жужа .	Стр.29
3 неделя: Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику про великую тайну»	Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ) .	1. Игры «Конструктор букв» 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 29)
4неделя: Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	«Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» , «Разноцветные верёвочки	Стр.37
Ноябрь 1неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для	1. «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”» , «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»;	Стр.38

	персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.	4. Картинки с изображением стола, «прошлое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатоносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.	
2 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	1.Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки. 2. Любые игры по выбору; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”» ; 4. Персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка	Стр.47
3 неделя : Игровая ситуация «Как Лопушок ловил мух	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).	1.Игры «Чудо-крестики 2», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» , «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; 3.Схема силуэта «домик»; 4. Персонаж Лопушок.	Стр.51
4 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение);	1. «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» ; 3. Схема контура. 4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.	Стр.61

	придумывать; что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).		
Декабрь **1 неделя**: Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .	1.Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок.	Стр.63
2 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик Подготовились к празднованию Нового года»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.	1 Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки,	Стр.65
3 неделя: Игровая ситуация в «Буквоцирке появились новые артисты».	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).	1.Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры» 3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.	Стр.53
4 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр	Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету;	1. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей) 2. Пособие	Стр.67

приготовил для гостей сюрприз»	придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходить к единому мнению).	«Коврограф“Ларчик”» ; 3. Схема «кувшин»	
Январь **3 неделя:** Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»	Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей); 2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.	стр 71
4 неделя: Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на лице бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»; 2 листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”» , «Цветные квадраты»; 4. Две схемы силуэтов; 5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведонок Мишик и Пчёлка Жужа;	Стр.75
5 неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только	1. «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» ; 3. Схемы половины силуэта; 4. Персонаж Околесик.	Стр.79

	одной частью тела (технология ТРИЗ).		
Февраль 1неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшение размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.	1. листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», силуэтная (1:1); 3. Персонаж Околесик.	Стр.81
2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	1. «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»; 4.Персонаж Магнолик.	Стр.86
3 неделя: Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет	1листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.	Стр.91
4 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор;	1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей);	Стр.92

Малыш Гео веселились на празднике»	придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»; 3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.	
Март 1 неделя: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.	1.Персонаж Кот Филимон. 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу); 4. Схема силуэта «лиса»	Стр.96
2 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .	1. «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема силуэтов «посуда», «якорь» 4. Персонажи: Гусь, Лягушки.	Стр.98
3 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный),», «Чудо-крестики 2»; 2. Силуэтная схема «мобильный телефон»; 3. Листы бумаги (всё-по количеству детей).	Стр.102
4 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр	Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги;	1. Игры «Геоконт Малыш» 2. Листы бумаги, карандаши,	Стр.105

помог Паучку решить задачу»	решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	фломастеры, клей (всё-по количеству детей); 3. Любые игры по выбору детей; 4.Персонажи Паучок, Ворон Метр	
5 неделя: Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации	1. «Чудо-соты»; 2. Альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей) 3.Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 4. Девять схем силуэтов «цифра».	Стр.107
Апрель 1 неделя Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»	Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.	1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей); 2. Любые игры детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик” 4. Персонаж Гусеница Фифа.	Стр.109
2 неделя: Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.	1. Игра «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схемы контура	Стр.119

		и половинки силуэта «лодочка»; 5. Персонажи Околесик.	
3 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; «вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения.	1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей) 2. Персонажи Гусь, Лягушки.	Стр.121
4 неделя Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний»	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.	1. Игра «Геоконт Малыш» 10» «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; (персонажи: Кот-акробат, Зайка-укротитель); 3. Силуэтная схема «лошадка»; 4. Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик.	Стр.130
Май 1неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»	Развивать умения складывать фигуру путём трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь, правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении; решать проблемную ситуацию, возникшую в результате	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат»; 2. листы с изображениями плодов (всё – по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;	Стр.133

	изменений предмета (технология ТРИЗ).	4. Силуэтная схема «лодочка»; 5. Персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа и Ворон Метр.	
2 неделя: Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; определять закономерность перемещение фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представлять предмет и придумывать вопросы о нём (технология ТРИЗ); рассказывать о предстоящих действиях персонажей.	1.«Чудо-соты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Схема силуэта «слон».	Стр.136
3-4 неделя Повторение			

2. Организационно – педагогические условия.

2.1 Календарный учебный график

Предмет	**Кол-во учебных часов в неделю**	**Количество учебных часов в месяц**									**Общее кол-во учебных часов в год**
		Сентябрь	**Октябрь**	**Ноябрь**	**Декабрь**	**Январь**	**Февраль**	**Март**	**Апрель**	**Май**	
Развивайка с Воскобовичем	1	4	4	5	4	3	4	6	4	4	36

Материально-техническое обеспечение программы:

-помещение;
-аудио и видео аппаратура;
- мебель;
-наглядный и практический материал «Развивающие игры Воскобовича»: «Коврограф Ларчик»,» Квадрат Воскобовича», « Шнур Малыш»,» Чудо крестики 1», «Чудо крестики 2», герои Фиолетового леса.