ПРИНЯТО:
На заседании
Педагогического совета
протокол № 1 от 31.08.2023г.

УТВЕРЖДЕНО:
Заведующий МБДОУ д/с № 24 «Красная шапочка» Касьянова Ю.Н.
Приказ от 31.08.2023г. № 87

Документ подписан электронной подписью

Сертификат: 00B7C8791CBA8D37EF5BCD58178FE4542E
Владелец: Касьянова Юлия Николаевна
Организация: МБДОУ д/с № 24 «Красная шапочка»
Действителен с 05.09.2023 по 28.11.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»

Срок реализации: 2 года
Возраст: с 5 до 7 (8) лет

Разработчик программы:
Касьянова Ю.Н., заведующий
Герасимова А.Н., воспитатель

Усть-Илимск, 2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность Программы	3
1.2.	Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность	3
1.3.	Цель и задачи Программы	3
1.4.	Отличительные особенности данной Программы	3
1.5.	Адресат Программы	3
1.6.	Срок реализации Программы	4
1.7.	Формы и режим занятий:	5
2.	Планируемые результаты освоения Программы	6
3.	Средства контроля	6
4.	Формы подведения итогов реализации Программы	7
5.	Содержание Программы	8
5.1.	Учебный план	9
5.2.	Календарный учебный график	10
6.	Организационно-педагогические условия	12
6.1.	Материально-техническое обеспечение Программы	24
6.2.	Кадровые условия	25
6.3.	Используемая литература и источники	

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Фиолетовый лес» (далее – Программа) составлена в соответствии с:

– Федеральным Законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2023 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Уставом ДОУ.

Программа направлена удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом совершенствовании детей дошкольного возраста.

1.1. Направленность Программы

Дополнительная общеразвивающая программа по развитию познавательных способностей «Фиолетовый лес» имеет социально-гуманитарную направленность.

1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Новизна Программы заключается в том, что игры В.В. Воскобовича, развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. В таких играх дети через практику постигают теорию.

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

Педагогическая целесообразность 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. Для этого разработана программа «Фиолетовый лес» по технологии В.В. Воскобовича. Фиолетовый Лес - это методическая, развивающая среда в виде сказок. Фиолетовый Лес содержит сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

1.3. Цель и задачи Программы

Цель Программы – развитие познавательно-творческих способностей детей лет в условиях организации этого процесса в игровой форме.

Задачи для детей 3-4 лет

Образовательные:

- Учить детей определяет группы предметов по количеству и числу (много, один, мало, поровну, больше, меньше, счет 1-10, цифры 1-5).Ориентироваться в количестве предметов.

- Формировать умение группировать предметы по цвету, размеру, форме. Сравнивать группы предметов, используя приемы наложения, глазомера, выражать словами (длинный, короткий, широкий, узкий, выше-ниже и т.д.).

- Формировать навык называть и различать геометрические фигуры - круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму.

- Формировать умение различать и узнавать цвета: красный, синий, желтый, зеленый, белый, розовый, голубой, черный

- Формировать пространственную ориентировку от себя: справа, слева, впереди, сзади, вверх, вниз.

Развивающие:

- Развивать умение понимать: сегодня, завтра, утро, день, вечер, ночь.

- Развивать умение складывать силуэты из геометрических фигур, соотносить реальные изображения со схематичными.

- Развивать умение составляет простейшие фигуры,действовать по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма

Воспитательные

- Воспитывать самостоятельность и интерес к познанию;

- воспитывать первичные волевые черты характера в процессе овладения целенаправленными действиями с предметами (умение не отвлекаться от поставленной задачи, доводить ее до завершения, стремиться к получению положительного результата и т.д.).

- Воспитывать желание и интерес к сотрудничеству со сверстниками и взрослыми

Задачи для детей 4-5 лет

Образовательные

- Учить сравнивает предметы разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу

- Формировать умение считать от 1-10 и (количественный и порядковый счет до 10).

- Формирование приёмов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

Развивающие

- Развивать умение замечать не только ярко представленные в предмете (объекте) свойства, но и менее заметные, скрытые; устанавливать связи между качествами предмета и его

назначением, выявлять простейшие зависимости предметов (по форме, размеру, количеству) и прослеживать изменения объектов по одному - двум признакам.

- Совершенствовать произвольное внимание, память.

- Развивать умение высказывать простейшие собственные суждения и умозаключения на основании приобретённых знаний.

Воспитательные

- Воспитывать умение договариваться со сверстниками, объяснять.

- Воспитывать стремление к приобретению новых знаний и умений.

- Воспитывать чувство уверенности в себе, развивать формы самосознания и самоконтроля.

Задачи для детей 5-6 лет

Образовательные

- Учить детей соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решать логические задачи и головоломки.

- Учить трансформировать геометрические фигуры

- Формировать навык создавать силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать.

Развивающие

- Развивать умение ориентироваться на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат

- Развитие воображения, креативность мышления;

- Развивать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти..

- Совершенствовать процессы логико-мыслительных действий - анализа, сравнения и синтеза, совершенствование речи, развитие мышления, памяти.

Воспитывающие

- Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с играми В.В. Воскобовича.

- Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость, умение ждать, радоваться достигнутому результату, радостное сопереживание, самостоятельность в организации знакомых игр с небольшой группой сверстников, любознательность.

- Пробуждать у детей дошкольного возраста поисковую и творческую активность, стимулировать фантазию, стремление к самостоятельному познанию и размышлению

Задачи для детей 6-7 лет

Образовательные

- Учить детей соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 20 и дальше. Решать логические задачи и головоломки

- Совершенствовать произвольное внимание, элементы словесно-логического и пространственного мышления, творческое воображение, зрительную и слухоречевую память, а также свойства психических процессов: объем, концентрацию, устойчивость.

- Совершенствовать умения составлять рассказы, беседовать на различные темы.

Развивающие:

- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

- Развивать умения применять различные способы плоскостного, объемного и объемно-пространственного моделирования, планировать процесс конструирования предмета.

- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях

- Развивать эмоциональную отзывчивости детей дошкольного возраста, таких личностных качеств, как самостоятельность, инициативность, настойчивость в достижении цели, умений предвидеть результат своей деятельности, подчинять свои действия определенным правилам и алгоритмам.

Воспитательные

- Способствовать накоплению детского познавательно - творческого опыта через практическую деятельность.

- Поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативы, стремления к самоорганизации в различных видах деятельности.

1.4. Отличительные особенности данной Программы

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным, придёт ребёнок в школу - имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода - школьного детства.

1.5. Адресат Программы

Программа рассчитана для детей 5-6 лет, 6-7 (8) лет.

1.6. Срок реализации Программы

Занятия проводятся с сентября по май 2 раза в неделю, 68 занятий в год

1.7. Формы и режим занятий:

1. Практические и теоретические занятия

Образовательная деятельность проводится со всей группой 2 раза в неделю

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

5-6 лет: не более 25 минут.

6-7 (8) лет: не более 30 минут.

В середине занятия проводится физкультминутка для снятия напряжения, комплексы физкультминуток сопровождаются музыкальными произведениями, присутствует музыкальное фоновое сопровождение самостоятельной работы детей.

2. Планируемые результаты освоения Программы

Основным способом проверки результативности обучения являются метод наблюдения и метод включения детей в деятельность.

Возраст	Планируемые результаты
Первый год обучения	1.Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10). 2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет). 3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр). 4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу. 5.Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку. 6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра. 7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу. 8. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма. 9. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными. 10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.
Второй год обучения	1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20. 2. Соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок. 4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник. 5.Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. 5. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать. 6. Трансформирует геометрические фигуры. 7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат. 8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки- неделя, неделя - месяце, месяц - год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. 9. Пользоваться в речи словами - понятиями: сначала, раньше, позже. 10. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.

3. Средства контроля

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется путем оценивания следующих критериев (параметров):

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

1. Развитие внимания

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

- на 1 этапе - удерживает внимание на 10-15 мин.

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

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1 балл - критерий не проявляется;

2 балла - критерий проявляется частично;

3 балла - критерий проявляется (согласно норме).

2. Развитие памяти.

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

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

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;

1 балла - критерий проявляется частично;

2 балла - критерий проявляется (согласно норме).

1. Развитие воображения.

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

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.

2. Развитие мышления.

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

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

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

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

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла - задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла - задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы:

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

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

Ф.И ребенка	**внимание**		**память**		**воспр**	**риятие**	**воображение**		**мышление**	
	09.	**05.**	**09.**	**05.**	**09**	**05.**	**09.**	**05.**	**09**	**05.**

4. Формы подведения итогов реализации Программы

Итоги реализации программы подводятся в форме открытых занятий, совместных с родителями (законными представителями) мероприятиях.

5. Содержание Программы

5.1. Учебный план

№	**Наименование разделов**	**Количество часов**			Форма аттестации/ контроля
		всего	**теория**	**практика**	
Первый год обучения					
1.	Развитие речи и логического мышления. Конструктивных способностей, развитие моторики.	20	В каждом занятии 5 мин	В каждом занятии 20 минут	Беседа Наблюдение
2.	Развитие памяти, внимания. Ориентировки в пространстве, развитие моторики.	25			
3.	Формирование элементарных математических представлений Графические навыки, развитие моторики.	23			
Итого:		**68**			
Второй год обучения					
1.	Развитие речи и логического мышления. Конструктивных способностей, развитие моторики.	22	В каждом занятии 10 мин	В каждом занятии20 минут	Беседа Наблюдение
2.	Развитие памяти, внимания. Ориентировки в пространстве, развитие моторики.	24			
3.	Формирование элементарных математических представлений Графические навыки, развитие моторики.	22			
Итого:		**68**			

5.2. Календарный учебный график

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
Первый год обучения			
Октябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	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).	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 11)
2 неделя: Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 12)
3 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 14)
4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке 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.	1.Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема куклы;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 20)

		4. Персонажи Жужа и Крутик По.	
5 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.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по 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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 21)
Ноябрь			
6 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.	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)
7 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.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 27)
8 неделя: **Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»**	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов	1.Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 33)

	(элементы театрализации).	укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);	
9 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	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».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)
Декабрь			
10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	Развивать умение составлять из фигур – головоломок «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.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 37)
11 неделя:Игровая ситуация«Как друзья пили чай с пирогами»	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным 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.	1.Игры «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5.Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 40)
12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка 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.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 43)

		девочка Долька и пчёлка Жужа.	
13 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.	1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 49)
14 неделя: Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку 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.	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);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 73)
Январь			
15 неделя: Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	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 Тимошка и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 58)
16 неделя: Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки

	конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька».	фиолетового леса» (стр 63)
17 неделя: Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и 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.	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 67)
Февраль			
18 неделя: Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»	Развивать умения определять, сравнивать и 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.	1. Игры «Математические 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;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 55)
19 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	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	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82)

	варианты её решения.	и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)	
20 неделя: **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.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 99)
21 неделя:Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука»	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 109)
Март			
22 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.	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 118)
23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2.Игры по выбору детей.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»

	конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).	3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.	(стр 121)
24 неделя: **Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку 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)	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 125)
25 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.	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 познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)
Апрель			
26 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.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3.Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 139)
27 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».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 143)
28 неделя: **Игровая ситуация «Как**	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять	1. Игры «Прозрачная	Т. Г. Харько Методика познавательно-

малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	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.	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.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 148)
29 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка 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.	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-наездник, Мышка-гимнастка, Кот-акробат), Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 140)
30 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 152)
Май			
31 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)
32 неделя: Игровая ситуация «Как	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича»	Т. Г. Харько Методика познавательно-

буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	«лодочка2 путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	(двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)
33 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»	Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4 Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 170)
34 неделя: Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 172)

Тема	**Программные задачи:**	**Материалы:**	**Литература**
Второй год обучения			
Октябрь			
1 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о 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)
2 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 заданным количеством предметов.	1. Игры «Волшебная восьмёрка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3», 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)
3 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,	1. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмёрка 1», «Шнур – затеёник» (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)

	рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.		
4 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)
5 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.	1. Игры «Чудо-цветик» и «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)
Ноябрь			
6 неделя: 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 .	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 29)
7 неделя: Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По 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» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 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 33)
8 неделя: 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	1.Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); 2. Пособие	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки

	проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	«Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 37)
9 неделя: 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 персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.	1. Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»; 4. Картинки с изображением стола, «прошлое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатоносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 38)
Декабрь			
10 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. Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); 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 Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 47)
11 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», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; 3.Схема силуэта «домик»; 4. Персонаж Лопушок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 51)
12 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); придумывать; что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные	1.Игры «Чудо-цветик», «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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 61)

	ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).		
13 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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 63)
14 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились 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. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей) , «Логоформочки 5» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 65)
Январь			
15 неделя: Игровая ситуация «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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 53)
16 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; 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).	1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Полученный квадрат» (по количеству подгрупп); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «кувшин» 4. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей)	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 67)
17 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	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей); 2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 71)

	фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.		
Февраль			
18 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. Пособие «Игровизор», 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;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 75)
19 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 одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё – по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схемы половины силуэта; 4. Персонаж Околесик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 79)
20 неделя: 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. Игры «Чудо-соты 1» и «Геовизор», листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», силуэтная (1:1); 3. Персонаж Околесик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 81)
21 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.Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»; 4.Персонаж Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 86)
Март			

22 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.	1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 91)
23 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»; 3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 92)
24 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. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу); 4. Схема силуэта «лиса» 4. Персонаж Кот Филимон.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 96)
25 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. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема силуэтов «посуда», «якорь» 4. Персонажи: Гусь, Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 98)
Апрель			
26 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), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»; 2. Силуэтная схема «мобильный телефон»; 4. Листы бумаги (всё-по количеству детей).	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 102)
27 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр	Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение	1. Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»; 2. Листы бумаги, карандаши, фломастеры,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития

помог Паучку решить задачу»	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.	клей (всё-по количеству детей); 3. Любые игры по выбору детей; 4. Персонажи Паучок, Ворон Метр.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 105)
28 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. Игры «Математические корзинки 10» и «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».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 107)
29 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”», «Лепестки»; 3. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 109)
30 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 и половинки силуэта «лодочка»; 5. Персонажи Околесик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 119)
Май			
31 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), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей); 2. Персонажи Гусь, Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 121)
32 неделя: Игровая ситуация «Как	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на	1. Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат»,	Т. Г. Харько Методика познавательно-

Малыш Гео искал плод Знаний»	четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.	«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.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 130)
33 неделя: 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 изменений предмета (технология ТРИЗ).	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат»; 2. Пособие «Игровизор + маркер», листы с изображениями плодов (всё – по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Силуэтная схема «лодочка»; 5. Персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа и Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 133)
34 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. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Схема силуэта «слон».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 136)

6. Организационно-педагогические условия

6.1. 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.	Коврофграфы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта

5.	Детские столы	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

6.2. Кадровые условия

Реализацию Программы обеспечивает Герасимова Александра Николаевна, воспитатель, первая квалификационная категория по должности «воспитатель», прошла курсы повышения квалификации:

- 2019г. ФГБОУ «Иркутский государственный университет», «Современные подходы к организации образовательного процесса ДОО в условиях реализации ФГОС ДО» 72 ч.
- 2020г., г. Иркутск, ООО Учебно-консультационный центр «Эксперт», «Организация продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности детей в дошкольной организации», 72 ч.
- 2022г., ООО «Институт развития образования, повышения квалификации и переподготовки», «Речевое развитие детей раннего и дошкольного возраста», 72 часа

6.3. Используемая литература и источники

1. 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 интелектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» 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 интелектуально-творческого развития детей 3-7 лет
11. С. И. Гин Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)