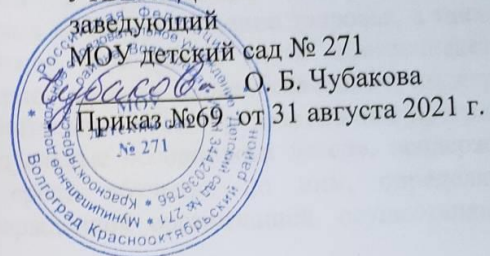


Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №271 Краснооктябрьского района Волгограда»

ПРИНЯТА:
на педагогическом совете
МОУ детский сад № 271
Протокол № от 31.08.2021

УТВЕРЖДЕНА:



Дополнительная общеразвивающая программа
Кружка социально-педагогической направленности
для детей раннего возраста (4-5 лет)
«Умники и умницы»
на 2021-2022 учебный год
(срок реализации 1 год)

педагог дополнительного образования
Патрина Татьяна Владимировна

Волгоград, 2021

Пояснительная записка

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012. «Дополнительное образование детей и взрослых направлено на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени. Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности. Дополнительные общеобразовательные программы для детей должны учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей», «содержание дополнительных общеразвивающих программ и сроки обучения по ним, определяются образовательной программой, разработанной и утвержденной организацией, осуществляющей образовательную деятельность».

Рабочая программа социально - педагогической направленности, курс «Умники и умницы» разработана в соответствии с:

1. «Законом об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
2. Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
3. Правилами оказания платных образовательных услуг, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 15.09.2020 № 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг", Направленность программы: социально-педагогическая.

Новизна заключается в том, что в логических математических играх со сказочными персонажами таится неисчерпаемый потенциал развития ребенка, как в умственном аспекте, так и в психологическом, что ведет к гармоничному росту ребенка.

Актуальность.

Рабочая программа курса по познавательному развитию составлена на основе игровой технологии интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 4 -5 лет «Сказочные лабиринты игры» Т.Г.Харько методики «Сказки фиолетового леса».

«Фиолетовый лес» - развивающая сенсомоторная зона, состоящая из нескольких игровых областей. В каждой из них действуют свои герои, которые учат детей играть в различные игры В.В. Воскобовича. Всех героев связывает сказка, она «оживляет» математические понятия, делаю их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия, формируя при этом представления о сенсорных эталонах, поддерживая детское любопытство, развивая интерес к совместному со взрослым и самостоятельному познанию.

Педагогическая целесообразность основывается на реализации следующих принципов:

- Принцип деятельности -заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно.
- Принцип системности подачи материала – взаимосвязь комплекса методов и приёмов на протяжении всего периода обучения по данной программе.
- Принцип цикличности построения занятия – занятия составлены на основе предыдущего занятия.
- Принцип наглядности в обучении - осуществляется на основе восприятия наглядного материала.
- Принцип доступности - комплекс занятий составлен с учётом возрастных особенностей дошкольников по принципу дидактики (от простого - к сложному);
- Принцип проблемности – активизирующие методы, направленные на поиск разрешения проблемных игровых ситуаций;
- Принцип развивающего и воспитательного характера обучения – направлен на развитие: моральных и эстетических чувств, познавательных процессов, на расширение кругозора.

Цель: Развитие логико - математических способностей у детей младшего дошкольного возраста в процессе развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач

А так же:

образовательные:

1. Обогащать представления детей о разнообразии окружающего мира.
2. Расширять логико-математические знания.

развивающие:

1. Развивать игровой опыт ребенка и его воображение.
2. Продолжать развивать у детей элементарную поисково- исследовательскую деятельность.
3. Способствовать снижению психофизического напряжения детей в процессе игрового экспериментирования со сказочными материалами и героями.
4. Побуждать детей налаживать игровое и речевое взаимодействие со взрослыми и сверстниками.
5. Развивать активный словарь, обогащать пассивный словарь.

воспитательные:

1. Воспитывать умение бесконфликтного взаимодействия со сверстниками.
2. Воспитывать положительное отношение к элементарной экспериментально-игровой деятельности.

Отличительные особенности, заключены в том, что все игры-занятия проводятся на личностно-деятельностной основе: мотивация и целеполагание, планирование деятельности, совместная деятельность педагога с детьми и анализ деятельности (оценка результата). *Индивидуальная работа* включает в себя исходную (в начале года) и контрольную (в конце года) диагностику логико-математического развития. Её результаты могут быть использованы в индивидуальном подходе к ребёнку на занятиях.

Возраст детей: 4-5 года, разновозрастной, наполняемость группы 10 человек.

Срок реализации программы: 1 год, 36 занятий.

Режим занятий: 1 занятие в неделю по 30 минут. 36 учебных часа в год.

Форма организации обучающихся на занятии: групповая

Основные формы работы:

1. Словесные: беседа, художественное слово, загадки, напоминание о последовательности работы, совет.
2. Использование дидактического материала.
3. Практические: задания, экспериментирование.
4. Игровые: внезапное появление объектов, игровые действия воспитателем, создание игровой ситуации.

Особое внимание уделяется манипулированию со сказочными героями. Во время игр - занятий перед детьми ставится проблемная ситуация, для решения которой они используют ранее полученные навыки.

Для занятий с детьми лучше подбирать задания и игры в сказочной форме. При этом исключать негативную оценку действий и результатов ребенка, стараться максимально поощрять фантазию и творческий подход.

Ожидаемые результаты.

1. Развитие мелкой моторики рук.
2. Формирование умения взаимодействовать друг с другом.
3. Умение выполнять задание по образцу, способность понимать и выполнять инструкции.
4. Развитие познавательного интереса, памяти, внимания, речи, творческого воображения.
5. Положительный настрой, эмоциональное отношение к результату своей деятельности.

Способы определения результативности:

- педагогическое наблюдение,
- мониторинг (контрольные задания, диагностика).

Формы подведения итогов: контрольное задание, самостоятельная работа.

Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности кружка «Умники и умницы» на 2021-2022 год

Содержание	Возрастная группа
	Средняя группа - 4-5 лет
Календарная продолжительность учебного периода	С 03.09.2021 г. по 31.05.2022г. – 36 недель полугодие 2021 г. – 16 недель полугодие 2022г. – 20 недель
Объем недельной образовательной нагрузки	30 минут
Сроки проведения мониторинга реализации программы	23.05.2022 по 31.05.2022 г

Учебный план дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности кружка «Умники и умницы» на 2021-2022 год

Вид деятельности	Возрастная группа	Объем образовательной нагрузки	
Познавательная	Средняя группа 4 - 5 лет	Недельная	За весь курс
		1 занятие 30 минут	36 занятий

Тематический план дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности кружка «Умники и умницы»

на 2021-2022 год

№ п/п	Месяц, неделя		Название темы	Количество часов
1	Сентябрь	1 неделя	«Как друзья подарили друг другу по конфете»	1 час
2		2 неделя	«Как кораблик попал в шторм»	1 час
3		3 неделя	«Как Гусеница Фифа наряжалась»	1 час
4		4 неделя	«Как Гусеница Фифа пошла на День рождения»	1 час
5	Октябрь	1 неделя	«Как друзья пили чай с пирогами»	1 час
		2 неделя	«Как зверята собирали цветы»	1 час
6		3 неделя	«Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	1 час
7		4 неделя	«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от Жука»	1 час
8	Ноябрь	1 неделя	«Как друзья решали задачи Краб Крабыча»	1 час
9				
10		2 неделя	«Как зверята собирали грибы»	1 час
11		3 неделя	«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1 час
12		4 неделя	«Как Крутик По подарил Пчёлке Жуке лодочку»	1 час
13	Декабрь	1 неделя	«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	1 час
14		2 неделя	«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	1 час
15		3 неделя	«Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	1 час
16		4 неделя	«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1 час
17	Январь	1 неделя	«Как кораблик попал в шторм»	1 час
18		2 неделя	«Как команда кораблика наводила порядок после шторма »	1 час
19		3 неделя	«Как друзья пили чай с пирогами»	1 час
20		4 неделя	«Как Пчёлка Жука угощала Девочку Дольку»»	1 час
21	Февраль	1 неделя	«Как Гусеница Фифа наряжалась»	1 час
22		2 неделя	«Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	1 час
23		3 неделя	«Как команда Кораблика получила подарки».	1 час
24		4 неделя	«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	1 час
25	Март	1 неделя	«Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	1 час
26		2 неделя	«Как зверята поменяли грибы на лепестки»	1 час
27		3 неделя	«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1 час
28		4 неделя	«Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	1 час

29	Апрель	1 неделя	«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от Жука»	1 час
30		2 неделя	«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	1 час
31		3 неделя	«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	1 час
32		4 неделя	«Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	1 час
33	Май	1 неделя	«Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	1 час
34		2 неделя	«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	1 час
35		3 неделя	«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1 час
36		4 неделя	«Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	1 час

**Календарно-тематический план дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности
кружка «Умники и умницы»
на 2021-2022 год**

Тема Цель	Задачи	Материалы и оборудование
Ноябрь		
1. «Как друзья подарили друг другу по конфете» Научить составлять фигуру - головоломку	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.

2. «Как зверята собирали грибы» Развивать умения называть цифры от 1 до 5	Развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.
3. «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» Развивать умение группировать предметы по цвету	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.
4.«Как Крутик По подарил Пчёлке Жуке лодочку» Развивать умение анализировать фигуры	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; 4. Персонажи Жука и Крутик По.
Декабрь		
5. «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке» Развивать умение ориентироваться в пространстве	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.
6.«Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника	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.

7.«Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча» Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах	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.
8.«Как зверята выступали на арене Цифроцирка» Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти	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 (элементы театрализации).	1. Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);
Январь		
9.«Как кораблик попал в шторм» Развивать умение определять высоту предметов	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.
10. «Как команда кораблика наводила порядок после шторма » Развивать умение составлять из фигур	Развивать умение составлять из фигур – головоломку «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2.«Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.

11.«Как друзья пили чай с пирогами» Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой	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 – кресттики» (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.
12.«Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»» Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам	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 девочка Долька и пчёлка Жужа.
ФЕВРАЛЬ		
13. «Как Гусеница Фифа наряжалась» Развивать умения складывать фигуру	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.

14.«Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке» Развивать умения обозначать числа цифрами	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);
15.«Как команда Кораблика получила подарки». Развивать умения определять высоту предметов	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-головолом 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.
16.«Как в Фиолетовом лесу выпал снег» Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька».
МАРТ		

17.«Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились» Продолжать развивать умения находить геометрические фигуры по признакам	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.
18.«Как зверята поместили грибы на лепестки» Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов	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), «Чудосоты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька;
19.«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» Развивать умения группировать предметы по цвету	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)

20.«Как на Чудо-островах появилась необычная машина» Развивать умения называть виды транспорта	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.
АПРЕЛЬ		
21.«Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от Жука» Развивать умения сортировать флажки по цвету	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.
22.«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры» Развивать умения решать задачи на пересечении множеств	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.
23.«Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку» Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.

24.«Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу» Развивать умения вышивать контур прямоугольника	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.
МАЙ		
25.«Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку» Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию	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.
26.«Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов» Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей	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.
27.«Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал» Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению	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.

28.«Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка» Развивать умения сортировать предметы по цвету	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений.
---	---	---

Диагностический инструментарий по дополнительной общеразвивающей программе социально-педагогической направленности
кружка «Умники и умницы»
на 2021-2022 год

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Владеет навыком работы с цифрами	Владеет навыком работы с головоломками	Владеет навыками работы в пространстве	Владеет навыками работы в подгруппе	Использует речь при работе в коллективе

Основные диагностические методы педагога образовательной организации:

- наблюдение;
- проблемная (диагностическая) ситуация;
- беседа.

Формы проведения педагогической диагностики:

- индивидуальная;
- подгрупповая;
- групповая.

Методическая литература по дополнительной общеразвивающей программе социально-педагогической направленности
кружка «Умники и умницы»
на 2021-2022 год

1. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
2. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.

3. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-11

**Методические пособия и дидактический материал по дополнительной
общеразвивающей программе социально-педагогической направленности
кружка «Умники и умницы»
на 2021-2022 год**

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

1. Развивающие игры Воскобовича.
2. Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)
3. Коврографы
4. Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)
5. Детские столы
6. Детские стулья