



Протокол № 3 от 08.06.26 г.

О.Б. Корабельникова

введена в действие приказом № 267-н от 25 ИЮН 2026 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Малыш в мире открытий»**

для детей 2-3 лет

Объем учебной нагрузки: 92 занятия

АВТОРЫ:

Бабич Е.В.,
Возняк О.А.,
Бутусова С.Н.,
Данилина Н.А.,
Иванова Н.Г.

Тольятти, 2026

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план	8
3. Календарный учебный график.....	18
4. Содержание программы.....	18
5. Воспитание.....	29
6. Планируемые результаты	31
7. Ресурсное обеспечение	32
8.Список литературы	34

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Парциальная программа «Малыш в мире открытий» естественнонаучной направленности нацелена на интеллектуальное развитие детей 2-3 лет. Программа способствует закреплению и расширению полученных в рамках обязательных занятий в дошкольном образовательном учреждении знаний, умений и навыков, стимулирует познавательную мотивацию обучающихся, развивает творческий потенциал, повышает степень их адаптивных процессов и уровень интеграции в социуме.

Особенности детского восприятия окружающего мира, целенаправленное внимание к развитию сенсорного восприятия не ограничивается только требованиями к расширению знаний о свойствах предметов, а встает необходимость о направлении внимания на формирование у детей раннего возраста сенсорно-логических представлений, т.к. в познавательном развитии ребенка раннего возраста первые математические успехи занимают значительное место.

Программа позволит выстроить систему по формированию сенсорно-логических представлений у детей раннего возраста: овладению понятиями, свойствами, отношениями, действиями, количественными характеристиками предметов, навыком конструирования по схеме.

Программа построена на игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, так как данный материал хорошо соотносится с постепенно возрастающими познавательными возможностями детей раннего возраста.

Данная игровая технология позволяет учитывать в раннем развитии детей, подверженному значительным индивидуальным различиям в зависимости от качественных характеристик их психического здоровья, особенностей воспитания и требований, предъявляемых к ребёнку на предыдущих возрастных этапах.

Актуальность. Программа разработана в силу особой актуальности проблемы раннего развития интеллектуальных и познавательных процессов у детей 2-3 лет. Она отражает эффективные подходы к комплексному решению задач

формирования сенсорно-логических представлений у детей раннего возраста. Как следствие, используемые в Программе методы развития познавательной активности детей раннего возраста соотносятся с этапами становления психической активности детей данного периода жизни, а именно: любопытство, любознательность, развитие познавательного интереса и познавательной активности.

В основе Программы лежит схема формирования у детей сенсорно-логических представлений, выстроенная в логике не только прямого показа педагогом образца действий с предметами и многократное воспроизведение детьми этого образца в однородных условиях с целью образования прочного динамического стереотипа, а умение действовать уже не только с понятиями, но и с образами, проговаривать выполняемое действие про себя и сразу «видеть» результат своих действий с предметом в работе со схемой.

Дети начинают выделять себя и свои действия из потока собственной деятельности. Закономерным следствием становится познавательная умелость детей и решается задача развития творческого экспериментирования, в конструктивной деятельности с использованием схем.

Сенсорное развитие предполагает формирование у ребёнка процессов восприятия и представлений о предметах, объектах и явлениях окружающего мира. Познание свойств и качеств предметов, явлений, овладение обобщёнными знаниями и умениями, связанными с ориентировкой в окружающем, происходят в процессе различных видов содержательной деятельности (изначально - в процессе предметной деятельности). На этой позиции базируется современная система сенсорного развития детей в отечественной науке (В. Н. Аванесова, Л. А. Венгер, А. Н. Лебедева, Н. Н. Поддьяков, Н. П. Сакулина и др.).

Таким образом, познание ребёнком окружающего мира начинается с «живого созерцания», с ощущения (отражения отдельных свойств, предметов и явлений действительности при непосредственном воздействии на органы чувств) и восприятия (отражение в целом предметов и явлений окружающего мира, действующих в данный момент на органы чувств). Развитие ощущений и восприятий

создает необходимые предпосылки для возникновения всех других, более сложных познавательных процессов (памяти, воображения, мышления).

В программе заложены предпосылки логических операций при использовании в конструировании схем, следовательно, мышление ребёнка развивается от наглядно - действенного к наглядно - схематическому, затем уже к наглядно- образному, а далее к более сложному логическому мышлению.

Цель и задачи программы

Уровни освоения программы	Специфика целеполагания	Задачи	Специфика учебной деятельности
Стартовый	Формирование (развитие) у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений посредством игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, для подготовки к следующему этапу обучения – формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста	<u>Обучающие:</u> • Обеспечить усвоение сенсорных эталонов (цвет, форма, величина) • Формировать умение выполнять задание по образцу взрослого • Способствовать овладению простейшими способами конструирования по схеме (способом наложения) <u>Развивающие:</u> • Развивать мелкую моторику руки, умение ориентироваться на словесное указание взрослого • Развивать умение устанавливать контакты со взрослыми для реализации общего замысла	Использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.
Базовый	Формирование (развитие) у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений посредством игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, для подготовки к следующему этапу обучения	<u>Обучающие:</u> • Обеспечить усвоение сенсорных эталонов (цвет, форма, величина) • Содействовать запоминанию детьми слов - названий свойств (цвет, форма, размер) и результатов сравнения по свойству • Формировать умение ориентироваться во времени и в пространстве • Формировать умение составлять целое из двух, трех, четырех, пяти частей • Формировать представление о последовательности обследования	Использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

	– формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста	предметов <u>Развивающие:</u> • Развивать наглядно - образное мышление (от простого действия ребенка – накладывание деталей на изображение образа, к более сложному – выкладывание деталей рядом с образом, способом наложения, приложения) • Развивать умение переносить показанные игровые действия в самостоятельные игры	
Углубленный	Формирование (развитие) у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений посредством игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, для подготовки к следующему этапу обучения – формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста	<u>Обучающие:</u> • Обеспечить усвоение сенсорных эталонов (цвет, форма, величина) • Содействовать запоминанию и самостоятельному употреблению детьми слов - названий свойств (цвет, форма, размер) и результатов сравнения по свойству • Формировать умение составлять целое из двух, трех, четырех, пяти частей, сравнивать от двух до пяти предметов • Продолжать формировать умение ориентироваться во времени и в пространстве <u>Развивающие:</u> • Продолжать развивать наглядно - образное мышление (выкладывание деталей рядом с образом, способом приложения) • Способствовать развитию интереса у детей к конструированию по схеме • Развивать умение группировать предметы в соответствии с образцом по цвету, форме, величине и другим свойствам	Использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы составляет – 92 часа; 68 - в учебном году, 24 – в летний период.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в комплексном подходе к интеллектуальному развитию личности ребёнка, который включа-

ет не только решение задач развития психических процессов (внимание, восприятие, мышление, память), сенсорного развития (ознакомление с цветом, формой и величиной), но и формированием сенсорно-логических представлений (навыки конструирования по схеме).

Новизна Программы и отличие от других программ заключается в разработке методического обеспечения образовательной деятельности по формированию у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений с использованием игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

2. Учебный план

№	Наименование учебно-го модуля/блока (или темы занятий)	Стартовый уровень Количество часов			Базовый уровень Количество часов			Углубленный уровень Количество часов		
		все-го	теория	практика	все-го	теория	практика	все-го	теория	практика
1	Знакомство с кругом и Гномом Кохле	1		1	1		1	1		1
2	Зажигаем фонарики для Гнома Кохле	1		1	1		1	1		1
3	Подарки для Гнома Кохле	1		1	1		1	1		1
4	Знакомство с квадратом и Гномом Зеле	1		1	1		1	1		1
5	Новые кубики для Гнома Зеле	1		1	1		1	1		1
6	Поможем Гному Зеле построить пирамидку	1		1	1		1	1		1
7	Гном Кохле собирается в гости к Гному Зеле	1		1	1		1	1		1
8	Праздник у Гномов Кохле и Зеле	1		1	1		1	1		1
9	Знакомство с треугольником и Гномом Желе	1		1	1		1	1		1
10	Гном Желе собирает урожай	1		1	1		1	1		1
11	Гномы Желе и Зеле сажают ёлочки.	1		1	1		1	1		1
12	Знакомство с овалом и Гномом Селе	1		1	1		1	1		1
13	Сказочное дерево у дома Гнома Селе	1		1	1		1	1		1
14	Вкусное варенье Гномов	1		1	1		1	1		1
15	Цветные дорожки Гномов	1		1	1		1	1		1
16	Праздник осени	1		1	1		1	1		1
17	Экскурсия на ферму Гномов	1		1	1		1	1		1
18	Путешествие с Гномами и Черепашками к озеру Айс	1		1	1		1	1		1
19	Разноцветные башенки для Гномов	1		1	1		1	1		1
20	Флажки для Гномов	1		1	1		1	1		1
21	Гномы Кохле и Зеле потеряли ключи от домика	1		1	1		1	1		1
22	Кораблик и маяк на озере Айс	1		1	1		1	1		1
23	Ну-ка, Гномы встаньте в ряд! Вот наш радужный отряд!	1		1	1		1	1		1
24	Гномы помогают белочкам собрать запасы на зиму	1		1	1		1	1		1
25	Знакомство с прямоуголь-	1		1	1		1	1		1

	ником и Гномом Охле									
26	Гном Охле празднует день рождения	1		1	1		1	1		1
27	Гном Охле показывает фокусы с волшебными треугольниками	1		1	1		1	1		1
28	Распорядок дня у Гномов (утро, ночь)	1		1	1		1	1		1
29	Распорядок дня у Гномов (день, вечер,)	1		1	1		1	1		1
30	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1
31	Гномы готовятся к Новому году	1		1	1		1	1		1
32	Украшаем ёлочку	1		1	1		1	1		1
33	Знакомство с Гномом Геле	1		1	1		1	1		1
34	Поможем Гному Геле убрать во дворе	1		1	1		1	1		1
35	Знакомство с Гномом Бельшом и понятием «длина»	1		1	1		1	1		1
36	Чаепитие у Гномов Гели и Бельша	1		1	1		1	1		1
37	Гномы лепят снеговиков	1		1	1		1	1		1
38	Зимние забавы Гномов	1		1	1		1	1		1
39	Чудо- Соты Пчёлки Жужи	1		1	1		1	1		1
40	Гномы идут в цирк	1		1	1		1	1		1
41	Гномы в цирке	1		1	1		1	1		1
42	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1
43	Бантик для котёнка Гномов	1		1	1		1	1		1
44	Башенки для Гномов	1		1	1		1	1		1
45	Любимые игры Гномов	1		1	1		1	1		1
46	Зимнее путешествие с Гномами и Черепашками к озеру Айс	1		1	1		1	1		1
47	Гномы поздравляют Пчёлку Жужу с праздником 8 Марта	1		1	1		1	1		1
48	Сделаем цветы для мамы	1		1	1		1	1		1
49	Знакомство с Гусём Капитаном Океанкиным и его Матросами	1		1	1		1	1		1
50	Собираемся в путешествие на «Кораблике «Плюх – Плюх»	1		1	1		1	1		1
51	Путешествие с Гномами на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1

52	Путешествие на «Кораб- лике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1
53	Подарок от Гуся Капитана Океанкина	1		1	1		1	1		1
54	Первые весенние цветы «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1
55	Знакомство с Гномом Фи	1		1	1		1	1		1
56	Секрет для Гнома Фи	1		1	1		1	1		1
57	Ручейки и кораблики	1		1	1		1	1		1
58	Гномы мастерят сквореч- ники	1		1	1		1	1		1
59	Домашние любимцы Гно- мов	1		1	1		1	1		1
60	Цветные зонтики для Гномов	1		1	1		1	1		1
61	Портреты Разноцветных Гномов	1		1	1		1	1		1
62	Разноцветные бабочки	1		1	1		1	1		1
63	Гномы трудятся на грядках	1		1	1		1	1		1
64	По цветным дорожкам «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1
65	Путешественники «Фиоле- тового леса»	1		1	1		1	1		1
66	Гномы трудятся на грядках	1		1	1		1	1		1
67	Путешествие на «Кораб- лике «Плюх-Плюх» и зна- комство с Китёнком Ти- мошкой	1		1	1		1	1		1
68	Гномы работают в саду и огороде	1		1	1		1	1		1
69	Здравствуй, лето, в «Фио- летовом лесу»	1		1	1		1	1		1
70	День рождения Пчёлки Жужи	1		1	1		1	1		1
71	Сказочное дерево у дома Гнома Селе	1		1	1		1	1		1
72	Путешествие с Гномами на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1
73	Любимые игры Гномов	1		1	1		1	1		1
74	Первый урожай клубники	1		1	1		1	1		1
75	Гномы показывают фоку- сы с волшебными тре- угольниками	1		1	1		1	1		1
76	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1
77	Летние цветы на полянах «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1
78	Путешествие с Гномами и Черепашками к озеру Айс	1		1	1		1	1		1
79	Домашние любимцы Гно- мов	1		1	1		1	1		1
80	Путешествие на «Кораб-	1		1	1		1	1		1

	лике «Плюх-Плюх»									
81	Экскурсия на ферму Гномов	1		1	1		1	1		1
82	Путешественники «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1
83	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1
84	Гномы трудятся на грядках	1		1	1		1	1		1
85	Гномы работают на огороде	1		1	1		1	1		1
86	Летний праздник с Гномами и Черепашками	1		1	1		1	1		1
87	По цветным дорожкам «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1
88	Гномы на рыбалке	1		1	1		1	1		1
89	Путешествие на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1
90	Гномы в цирке	1		1	1		1	1		1
91	Гномы собирают урожай яблок	1		1	1		1	1		1
92	Гномы провожают лето	1		1	1		1	1		1
	ИТОГО	92			92			92		

Учебно-тематический план

№	Наименование учебного модуля/блока (или темы занятий)	Стартовый уровень Количество часов			Базовый уровень Количество часов			Углубленный уровень Количество часов			Формы контроля
		все го	тео-рия	прак-тика	все го	тео-рия	прак-тика	все-го	тео-рия	прак-тика	
1	Знакомство с кругом и Гномом Кохле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
2	Зажигаем фонарики для Гнома Кохле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
3	Подарки для Гнома Кохле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
4	Знакомство с квадратом и Гномом Зеле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
5	Новые кубики для Гнома Зеле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
6	Поможем Гному Зеле построить	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая

	пирамидку										работа, диагностика
7	Гном Кохле собирается в гости к Гному Зеле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
8	Праздник у Гномов Кохле и Зеле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
9	Знакомство с треугольником и Гномом Желе	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
10	Гном Желе собирает урожай	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
11	Гномы Желе и Зеле сажают ёлочки	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
12	Знакомство с овалом и Гномом Селе	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
13	Сказочное дерево у дома Гнома Селе	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
14	Вкусное варенье Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
15	Цветные дорожки Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
16	Праздник осени	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
17	Экскурсия на ферму Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
18	Путешествие с Гномами и Черепахками к озеру Айс	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
19	Разноцветные башенки для Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
20	Флажки для Гно-	1		1	1		1	1		1	Наблюдение,

	МОВ										практическая работа, диагностика
21	Гномы Кохле и Зеле потеряли ключи от домика	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
22	Кораблик и маяк на озере Айс	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
23	Ну-ка, Гномы встаньте в ряд! Вот наш радужный отряд!	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
24	Гномы помогают белочкам собрать запасы на зиму	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
25	Знакомство с прямоугольником и Гномом Охле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
26	Гном Охле празднует день рождения	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
27	Гном Охле показывает фокусы с волшебными треугольниками	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
28	Распорядок дня у Гномов (утро, ночь)	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
29	Распорядок дня у Гномов (день, вечер,)	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
30	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
31	Гномы готовятся к Новому году	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
32	Украшаем ёлочку	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
33	Знакомство с Гномом Геле	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика

34	Поможем Гному Геле убрать во дворе	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
35	Знакомство с Гномом Белыйшом и понятием «длина»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
36	Чаепитие у Гномов Гели и Белыйша	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
37	Гномы лепят снеговиков	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
38	Зимние забавы Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
39	Чудо- Соты Пчёлки Жужи	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
40	Гномы идут в цирк	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
41	Гномы в цирке	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
42	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
43	Бантик для котёнка Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
44	Башенки для Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
45	Любимые игры Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
46	Зимнее путешествие с Гномами и Черепашками к озеру Айс	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
47	Гномы поздравляют Пчёлку Жужу с праздни-	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагно-

	ком 8 Марта									стика	
48	Сделаем цветы для мамы	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
49	Знакомство с Гу-сём Капитаном Океанкиным и его Матросами	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
50	Собираемся в путешествие на «Кораблике «Плюх – Плюх»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
51	Путешествие с Гномами на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
52	Путешествие на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
53	Подарок от Гуся Капитана Океанкина	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
54	Первые весенние цветы «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
55	Знакомство с Гномом Фи	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
56	Секрет для Гнома Фи	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
57	Ручейки и кораблики	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
58	Гномы мастерят скворечники	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
59	Домашние любимцы Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
60	Цветные зонтики для Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
61	Портреты Разноцветных Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая

											работа, диагностика
62	Разноцветные бабочки	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
63	Гномы трудятся на грядках	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
64	По цветным дорожкам «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
65	Путешественники «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
66	Гномы трудятся на грядках	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
67	Путешествие на «Кораблике «Плюх-Плюх» и знакомство с Китёнком Тимошкой	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
68	Гномы работают в саду и огороде	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
69	Здравствуй, лето, в «Фиолетовом лесу»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
70	День рождения Пчёлки Жужи	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
71	Сказочное дерево у дома Гнома Селе	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
72	Путешествие с Гномами на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
73	Любимые игры Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
74	Первый урожай клубники	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика

75	Гномы показывают фокусы с волшебными треугольниками	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
76	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
77	Летние цветы на полянах «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
78	Путешествие с Гномами и Черепахами к озеру Айс	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
79	Домашние любимцы Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
80	Путешествие на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
81	Экскурсия на ферму Гномов	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
82	Путешественники «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
83	Распорядок дня у Гномов (утро, день, вечер, ночь)	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
84	Гномы трудятся на грядках	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
85	Гномы работают на огороде	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
86	Летний праздник с Гномами и Черепахами	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
87	По цветным дорожкам «Фиолетового леса»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
88	Гномы на рыбалке	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика

											стика
89	Путешествие на «Кораблике «Плюх-Плюх»	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
90	Гномы в цирке	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
91	Гномы собирают урожай яблок	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
92	Гномы провожают лето	1		1	1		1	1		1	Наблюдение, практическая работа, диагностика
	ИТОГО	92			92			92			

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Программа реализуется с детьми 2-3 лет и рассчитана на 1 год – с 1 сентября по 31 августа:

- с 1 сентября по 31 мая занятия направлены на усвоение нового материала;
- с 1 июня по 31 августа занятия направлены на повторение пройденного материала за учебный год.

Форма организации образовательной деятельности детей на занятии - групповая (10-12 детей). Программа предполагает проведение двух занятий в неделю, продолжительностью 10 - 15 минут. Структура учебно-тематического плана обучения предполагает 92 занятия: 68 тем - в учебном году, 24 темы – в летний период.

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1 . «Знакомство с кругом и Гномом Кохле»

Стартовый уровень

Знакомство с «Фиолетовым лесом». Знакомство с гномом Кохле и кругом.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Знакомство с Гномом Кохле»; игра «Найди предметы красного цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Находка Гнома Кохле»; анализ образовательной деятельности.

Базовый уровень:

Знакомство с «Фиолетовым лесом». Знакомство с гномом Кохле и кругом. Овладение умением выделять и называть предметы по цвету.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Знакомство с Гномом Кохле»; игра «Найди предметы красного цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Находка Гнома Кохле»; активизация словаря: «круг», «красный»; анализ образовательной деятельности.

Продвинутый уровень:

Знакомство с «Фиолетовым лесом». Знакомство с гномом Кохле и кругом. Овладение умением выделять и называть предметы по цвету. Самостоятельное употребление в речи свойств предмета (цвет, форма).

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Знакомство с Гномом Кохле»; игра «Найди предметы красного цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Находка Гнома Кохле»; игра «Соберите красные ягоды»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»¹)

Тема 2. «Зажигаем фонарики для Гнома Кохле»

Стартовый уровень

Знакомство с игрой «Фонарики». Освоение способа действия, как «зажечь» фонарик.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: «Гном Кохле не встречает детей – как поступить?»; игра «Фонарики»; игра «Научи гнома зажигать фонарик»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

¹ Традиция «Фото на память в альбом «Фиолетового леса»: на игровой ковер крепится персонаж и предмет, с которыми познакомились на занятии дети, «делается» общая фотография. Фотография – это карточка пиктограмма с условными обозначениями пройденной темы

Знакомство с игрой «Фонарики». Овладение простейшими способами конструирования.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: «Гном Кохле не встречает детей – как поступить?»; игра «Фонарики»; игра «Научи гнома зажигать фонарик»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень:

Знакомство с игрой «Фонарики». Овладение простейшими способами конструирования. Овладение умением ориентироваться на словесное указание взрослого.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: «Гном Кохле не встречает детей – как поступить?»; игра «Фонарики»; игра «Научи гнома зажигать фонарик»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 3. «Подарки для Гнома Кохле»

Стартовый уровень

Осязательно-двигательное обследование фигуры (красный круг) приемом «ощупывания ладошкой». Введение понятий «большой, маленький».

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Урожай яблок в «Фиолетовом лесу»; игра «Корзинки для Гнома Кохле»; игра «Собери большие и маленькие красные яблоки в корзинки для Кохле»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Осязательно-двигательное обследование фигуры (красный круг) «указательным и большим пальцем». Овладение умением выделять идентичный объект (по двум признакам – форма и цвет) по образцу. Сравнение предметов по величине способом – наложения.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Урожай яблок в «Фиолетовом лесу»; игра «Корзинки для Гнома Кохле»; игра «Собери большие и маленькие красные яблоки в корзинки для Кохле»; игра «Найди в лесу красные и круглые предметы»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень:

Сравнение предметов по величине способом – наложения. Овладение умением выделять идентичный объект (по трем признакам – форма и цвет, величина) по словесному описанию (красный, круглый). Активизация словаря: слова - обозначения цвета и формы найденных предметов.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Урожай яблок в «Фиолетовом лесу»; игра «Корзинки для Гнома Кохле»; игра «Собери большие и маленькие красные яблоки в корзинки для Кохле»; игра «Найди в лесу красные и круглые предметы»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 4. «Знакомство с квадратом и Гномом Зеле»

Стартовый уровень

Знакомство с Гномом Зеле. Поиск предметов зеленого цвета. Осознательно-двигательное обследование фигуры (квадрат) приемом «ощупывания ладошкой». Знакомство с геометрической фигурой квадрат.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Знакомимся с Гномом Зеле»; игра «Найди предметы зеленого цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Находка Гнома Зеле»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Знакомство с Гномом Зеле. Поиск предметов зеленого цвета. Осознательно-

двигательное обследование фигуры (квадрат) приемом «указательным и большим пальцем». Знакомство с геометрической фигурой квадрат.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Знакомимся с Гномом Зеле»; игра «Найди предметы зеленого цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Находка Гнома Зеле»; игра «Любимые фонарики Гнома Зеле»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень:

Знакомство с Гномом Зеле. Поиск предметов зеленого цвета. Осознательно-двигательное обследование фигуры (квадрат) по словесному указанию взрослого. Знакомство с геометрической фигурой квадрат.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Знакомимся с Гномом Зеле»; игра «Найди предметы зеленого цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Находка Гнома Зеле»; игра «Любимые фонарики Гнома Зеле»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 5. «Новые кубики для Гнома Зеле»

Стартовый уровень

Закрепление цвета: красный, зеленый. Овладение умением находить фигуры квадратной формы. Активизация словаря: «красный», «зелёный», «квадрат».

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: «Как можно играть одним кубиком?»; игра «Подарим Зеле новые кубики»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Закрепление цвета: красный, зеленый. Овладение умением находить фигуры квадратной формы. Активизация словаря: «красный», «зелёный», «квадрат». Конструирование по образцу «красная, зеленая дорожки».

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: «Как можно играть одним кубиком?»; игра «Подарим Зеле новые кубики»; игра «Игра «Дорожка из зелёных и красных кубиков»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень

Закрепление цвета: красный, зеленый. Овладение умением находить фигуры квадратной формы. Активизация словаря: «красный», «зелёный», «квадрат». Конструирование «красно-зеленая дорожка (в чередовании)» (по словесному указанию).

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: «Как можно играть одним кубиком?»; игра «Подарим Зеле новые кубики»; игра «Игра «Дорожка из зелёных и красных кубиков»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 6. «Поможем Гному Зеле построить пирамидку»

Стартовый уровень

Знакомство с игрой «Черепашки». Овладение умением раскладывать предметы по величине (большой - маленький). Конструирование по образцу «пирамидка».

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес» к гному Зеле»; игровой прием «В гости к Черепашкам»; игра «Выложи дорожку»; игра «Гном Зеле знакомит детей с красными зелёными Черепашками»; игра «Поможем Зеле построить пирамидку из Черепашек»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Знакомство с игрой «Черепашки». Овладение умением раскладывать предметы по величине (большой - маленький). Конструирование по образцу «пирамидка». Овладение умением выделять идентичный объект (по двум признакам – форма и цвет) по образцу.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес» к гному Зеле»; игровой прием «В гости к Черепашкам»; игра «Выложи дорожку»; игра «Гном Зеле знакомит детей с красными зелёными Черепашками»; игра «Поможем Зеле построить пирамидку из Черепашек»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень

Знакомство с игрой «Черепашки». Овладение умением раскладывать предметы по величине (большой - маленький). Конструирование по словесному указанию «пирамидка». Сравнение деталей игры по цвету и величине. Овладение умением выделять идентичный объект (по двум признакам – форма и цвет) по словесному описанию (зелёный, красный, квадратный).

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес» к гному Зеле»; игровой прием «В гости к Черепашкам»; игра «Выложи дорожку»; игра «Гном Зеле знакомит детей с красными зелёными Черепашками»; игра «Поможем Зеле построить пирамидку из Черепашек»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 7. «Гном Кохле собирается в гости к Гному Зеле»

Стартовый уровень

Закрепление цвета – красный, зеленый. Закрепление умения обследовать геометрические фигуры. Овладение умением выполнять задание по образцу взрослого «дорожка для Гнома Зеле»

Интерактивные технологии: «Хоровод», «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игра «Кохле и дети собирают подарки для Гнома Зеле»; игра «Строим дорогу к Зеле»; игра «Чудосундучок»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Закрепление цвета – красный, зеленый. Закрепление умения обследовать геометри-

ческие фигуры. Нахождение предметов одновременно по двум свойствам (форме и цвету фигур). Овладение умением сличать результат обследования с образцом. Овладение умением выполнять задание по образцу взрослого «дорожка для Гнома Зеле».

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игра «Кохле и дети собирают подарки для Гнома Зеле»; игра «Строим дорогу к Зеле»; игра «Чудосундучок»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень

Закрепление цвета – красный, зеленый. Нахождение предметов одновременно по трем свойствам (величине, форме и цвету фигур). Овладение умением сличать результат обследования с образцом. Овладение умением выполнять задание по словесному указанию взрослого «дорожка для Гнома Зеле».

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игра «Кохле и дети собирают подарки для Гнома Зеле»; игра «Строим дорогу к Зеле»; игра «Чудосундучок»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 8. «Праздник у Гномов Кохле и Зеле»

Стартовый уровень

Закрепление цвета и формы геометрических фигур (круг, квадрат). Показ способа выкладывания сериационного ряда. Овладение простейшими способами конструирования; способом наложения на схему.

Интерактивные технологии: «Хоровод», «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игра «Находки в «Фиолетовом лесу»; игра «Праздничная гирлянда для Гномов Кохле и Зеле»; игра «Угости Гномов печеньем»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Закрепление цвета и формы геометрических фигур (круг, квадрат). Показ способа выкладывания сериационного ряда. Овладение простейшими способами конструирования; способом приложения к схеме.

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игра «Находки в «Фиолетовом лесу»; игра «Праздничная гирлянда для Гномов Кохле и Зеле»; игра «Угости Гномов печеньем»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень

Закрепление цвета и формы геометрических фигур (круг, квадрат). Показ способа выкладывания сериационного ряда. Овладение простейшими способами конструирования; способом наложения и приложения к схеме. Активизация словаря: эталонные названия (красный, зелёный, квадрат, круг).

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игра «Находки в «Фиолетовом лесу»; игра «Праздничная гирлянда для Гномов Кохле и Зеле»; игра «Угости Гномов печеньем»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 9. «Знакомство с треугольником и Гномом Желе»

Стартовый уровень

Знакомство с треугольником и Гномом Желе. Овладение умением выделять и называть предметы по цвету (жёлтый). Закрепление представлений о красном цвете. Закрепление умения выполнять исследовательские действия (ощупывание, обведение контура ладонью). Конструирование «домика» по показу.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Гном Кохле встречает детей с другом Гномом Желе»; игра «Найди предметы жёлтого цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Соберём листочки для Гномов»; игра

«Найдём треугольники»; игра «Построим дом для Гномов»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Знакомство с треугольником и Гномом Желе. Овладение умением выделять и называть предметы по цвету (жёлтый). Закрепление представлений о красном цвете. Обогащение словаря: желтый, треугольник. Закрепление умения выполнять обследовательские действия (большим и указательным пальцем). Конструирование «домика» по образцу.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Гном Кохле встречает детей с другом Гномом Желе»; игра «Найди предметы жёлтого цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Соберём листочки для Гномов»; игра «Найдём треугольники»; игра «Построим дом для Гномов»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень

Знакомство с треугольником и Гномом Желе. Овладение умением выделять и называть предметы по цвету (жёлтый). Закрепление умения выполнять обследовательские действия. Активизация словаря: желтый, треугольник. Конструирование «домика» по словесному указанию.

Интерактивные технологии: «Хоровод»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в Фиолетовый лес»; игровая ситуация: «Гном Кохле встречает детей с другом Гномом Желе»; игра «Найди предметы жёлтого цвета в «Фиолетовом лесу»; игра «Соберём листочки для Гномов»; игра «Найдём треугольники»; игра «Построим дом для Гномов»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Тема 10. «Гном Желе собирает урожай»

Стартовый уровень

Закрепление умения выделять и называть предметы по цвету (жёлтый, красный). Обследование фигур с целью определения формы. Конструирование «домика» по

показу.

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: как помочь Гному Кохле собрать большой урожай яблок?»; игра «Соберём урожай»; игра «Построим домики для Гномов»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Базовый уровень:

Закрепление умения выделять и называть предметы по цвету (жёлтый, красный). Обследование фигур с целью определения формы. Конструирование «домика» по схеме, способом наложения.

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: как помочь Гному Кохле собрать большой урожай яблок?»; игра «Соберём урожай»; игра «Построим домики для Гномов»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Продвинутый уровень

Закрепление умения выделять и называть предметы по цвету (жёлтый, красный). Обследование фигур с целью определения формы. Конструирование «домика» по схеме, способом приложения. Обследование готовой постройки (форма, цвет).

Интерактивные технологии: «Хоровод»; «Цепочка»

Методы и приемы: игровой приём «Путешествие в «Фиолетовый лес»; проблемная ситуация: как помочь Гному Кохле собрать большой урожай яблок?»; игра «Соберём урожай»; игра «Построим домики для Гномов»; анализ образовательной деятельности (традиция «Фотография на память»).

Форма организации образовательной деятельности детей на занятии - групповая (10-12 детей). Программа предполагает проведение двух занятий в неделю, продолжительностью 10 - 15 минут.

Основными формами образовательного процесса являются игровые занятия. На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

- индивидуальная (ребенку дается самостоятельное задание с учетом его возможностей)
- мини-групповая

Структура образовательной деятельности

месяц	Блок /Модуль	Уровни освоения программы модуля	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Оборудование, материалы, методические пособия, репертуар	Формы контроля
Сентябрь		Стартовый	Методы показа и демонстрации Словесные методы (объяснительно-иллюстративный) Метод игровой ситуации Метод контроля	Игровые задания Загадки Беседы Экспериментирование с материалом вне постановки каких-либо задач, игры с изготовленной моделью	- наблюдение, - - диагностическая игра. - практическая работа
		Базовый	Педагогика сотрудничества. Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение мини-викторин. Конструирование объекта из деталей	Беседы, игры с изготовленной моделью, презентация своей модели, участие в создании тематических выставок изготовленных моделей, достраивание блоков-каркасов разной конфигурации	- наблюдение - - диагностическая игра - анализ результатов проектов - выставка презентация - экспресс-опрос
		Углубленный	Проблемное обучение, методы развития креативности. Решение проблемных ситуаций Конструирование по схеме	Беседы, игры с изготовленной моделью, презентация своей модели, участие в создании тематических выставок изготовленных моделей достраивание блоков-каркасов разной конфигурации	-наблюдение - - диагностическая игра -выставка презентация -экспресс-опрос

5. ВОСПИТАНИЕ

Задачи воспитания детей заключаются в усвоении ими ключевых навыков и

знаний, необходимых для гармоничного развития и успешной адаптации в окружающем мире.

Уровни освоения программы	Задачи
Стартовый (ознакомительный)	- Воспитывать интерес к коллективным играм, желание радовать игровой персонаж
Базовый	- Воспитывать интерес к коллективным играм, желание радовать игровой персонаж - Воспитывать у детей самостоятельность, уверенность, инициативность в выборе игр и заданий
Продвинутый (углубленный)	Воспитывать: - умение доводить начатое дело до конца (в рамках доступных заданий) - проявление самостоятельности в выборе игры и способа ее выполнения - умение обращаться за помощью при возникновении трудностей

Для решения воспитательных задач Программы используются разнообразные приемы воспитания, среди которых:

- *Игровые ситуации и дидактические игры:* сюжеты, где каждый элемент программы становится частью захватывающего приключения. Дидактические игры с материалами Воскобовича позволяют в непринужденной форме осваивать сложные понятия. В игровой форме дети не только получают новые знания, но и развивают коммуникативные навыки, учатся сотрудничать со сверстниками, что способствует формированию социально-эмоциональной компетентности.
- *Наглядность и практические действия:* обучение происходит через непосредственное взаимодействие с предметами и явлениями. Дети манипулируют игровыми элементами, строят, сортируют, сравнивают, что способствует формированию конкретных представлений и развитию мелкой моторики.
- *Проблемные ситуации:* «загадки», которые стимулируют их к поиску решений, развивают логическое мышление и учат преодолевать трудности.
- *Словесные методы:* беседы, объяснения, вопросы, поощрения. Важно не только показать, но и проговорить, закрепить новые понятия в речи ребенка.
- *Поощрение и поддержка:* создание атмосферы успеха и доброжелательности – ключевой аспект нашей работы. Каждое достижение ребенка, даже самое ма-

ленькое, отмечается и поощряется, что формирует позитивное отношение к обучению и развивает уверенность в своих силах.

- *Индивидуальный подход:* учет индивидуального темпа развития каждого ребенка, его интересов и особенностей. Программа позволяет гибко адаптировать задания, предлагая более простые варианты для тех, кто только начинает осваивать материал, и более сложные – для тех, кто готов к новым вызовам.

Таким образом, программа «Малыш в мире открытий» представляет собой целостную систему, где каждый элемент – от глобальной цели до конкретного приема воспитания – направлен на создание оптимальных условий для интеллектуального и личностного роста детей 2-3 лет, закладывая прочный фундамент для их дальнейшего успешного обучения и развития.

6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Уровни освоения программы	Специфика целеполагания	Планируемые результаты
Стартовый	Формирование (развитие) у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений посредством игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, для подготовки к следующему этапу обучения – формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста	будет знать: - цвет и форму предметов - слова-названия для обозначения формы будет уметь: - пользоваться как правой, так и левой рукой при обследовании предмета - участвовать в совместных действиях с воспитателем будет владеть: - навыками конструирования по схеме способом наложения; Личностные результаты освоения программы воспитанником направлены на: - развитие произвольности восприятия (зрительного, слухового, тактильного) - развитие произвольности внимания (повышение устойчивости, концентрации, переключаемости) а также на развитие умений: - устанавливать контакты со взрослыми для реализации общего замысла
Базовый	Формирование (развитие) у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений посредством игровой технологии интеллектуально-	будет знать: - цвет, форму, величину, фактуру и другие признаки предметов; - о составлении целого из 5 частей. будет уметь: - ориентироваться во времени и пространстве. будет владеть:

	творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, для подготовки к следующему этапу обучения – формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста	- навыками конструирования по схеме способом наложения, приложения. Личностные результаты освоения программы воспитанником направлены на: - развитие произвольности восприятия (зрительного, слухового, тактильного); - развитие произвольности внимания; - развитие воображения. а также на развитие умений: - переносить показанные игровые действия в самостоятельные игры.
Углубленный	Формирование (развитие) у детей 2-3 лет сенсорно-логических представлений посредством игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, для подготовки к следующему этапу обучения – формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста	будет знать: - «опредмеченные» слова-названия для обозначения формы; будет уметь: - успешно различать, выделять и называть цвет, форму, величину, фактуру и другие признаки предметов и явлений при выполнении ряда практических действий при обследовании; - пользоваться общепринятыми словами-названиями цвета, часто уже без отрыва от конкретного предмета (например, синим он может все реже называть и желтый, и зелёный предметы). будет владеть: - навыками участия в совместных действиях с воспитателем; - навыками переносить показанные игровые действия в самостоятельные игры; - навыками составлять целое из 4 частей и сравнивать 3 предмета. Личностные результаты освоения программы воспитанником направлены на: - развитие произвольности восприятия (зрительного, слухового, тактильного); - развитие произвольности внимания (повышение устойчивости, концентрации, переключаемости); а также на развитие умений: - группировать в соответствии с образцом предметы по цвету, форме, величине и другим свойствам.

Формы отслеживания результатов реализации программы

Программа предусматривает проведение итоговых занятий в конце обучения (в мае и августе), что позволяет оценить освоение задач Программы, результат которой фиксируется в картах наблюдений.

7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Организация игровых занятий предполагает просторное помещение, где дети могли бы свободно передвигаться. Помещение не должно быть перегружено игруш-

ками, пособиями, декором, отвлекающими детей. На стенах - несколько рабочих зон (2-3 шт.), для индивидуальной работы или в малых группах.

Помещение должно быть оснащено следующими развивающими играми В.В. Воскобовича для детей от 2 до 3 лет.

№	Наименование	Количество
I	Среда	
1	Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»	1 шт
II	Игровой комплект «МиниЛарчик»	10 шт
1	Игровое поле «МиниЛарчик»	
2	Набор «Разноцветные кружки 1»	
3	Набор «Разноцветные верёвочки 1»	
4	Набор карточек «Разноцветные гномы»	
5	Пособие «Разноцветные квадраты»	
III	Играем в математику	
1	Игра «Кораблик «Плюх-Плюх»	10 шт
2	Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Ларчик»	10 шт
IV	Конструктор «Игровой квадрат»	
1	Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный»	10 шт
2	Игра «Треугольник Ларчик»	10 шт
V	Чудо-конструкторы	
1	Игра «Чудо-Крестики 1»	10 шт
2	Игра «Чудо-Соты 1»	10 шт
3	Игра «Чудо-Соты 1 Ларчик»	10 шт
4	Настольная игра «Чудо-Соты 1»	1 шт
5	Альбом фигурок «Чудо-Соты 1»	1 шт
VI	Эталонные конструкторы	
1	Игра «Фонарики»	10 шт
2	Игра «Фонарики Ларчик»	10 шт
3	Игра «Логоформочки 3»	10 шт
4	Пособие «Лепестки Ларчик» (эталон цвета)	10 шт
5	Пособие «Разноцветные лепестки Ларчик» (ковролин)	10 шт
6	Пособие «Ёлочка Ларчик»	10 шт
7	Игра «Черепашки Пирамидка»	10 шт
8	Игра «Черепашки Ларчик»	10 шт
9	Пособие «Эталонные фигуры Ларчик»	10 шт
VII	Знаковые конструкторы	
1	Игра «Волшебная восьмерка Ларчик»	10 шт
2	Игра «Шнур-Малыш»	10 шт
VIII	Сказочный образ	
1	Комплект «Гусь и лягушки»	1 шт
2	Персонаж «Китёнок Тимошка»	1 шт
3	Персонаж «Пчёлка Жука»	1 шт
4	Персонаж «Гном Кохла»	1 шт
5	Персонаж «Гном Охла»	1 шт
6	Персонаж «Гном Желе»	1 шт
7	Персонаж «Гном Зеле»	1 шт
8	Персонаж «Гном Геле»	1 шт

9	Персонаж «Гном Селе»	1шт
10	Персонаж «Гном Фи»	1шт
11	Персонаж «Гном Белыйш»	1шт

Кадровое обеспечение: образовательную деятельность по реализации программы может осуществлять педагог – психолог, воспитатель или воспитатель по развивающему обучению.

8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вотинова, О.М. Особенности использования игр и пособий В.В. Воскобовича на развивающих занятиях в частных детских клубах и центрах / О.М. Вотинова.- СПб, 2015.- С. 5-11.
2. Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайлова и др. – СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011. – 528 с.
3. Запорожец, А.В. Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста / А.В. Запорожец / под ред. А.В.Запорожец, А.И. Леонтьева. – М.: Педагогика, 1995. – 126с.
4. Кожевникова, А.Е. Алгоритм включения игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в работу с детьми дошкольного возраста / А.Е. Кожевникова. -СПБ-2015, С. 17-20.
5. Колесникова, Е.В. Математика для детей 3-4 лет: методическое пособие к рабочей тетради / Е.В. Колесникова.- Сфера-2017.- 48с.
6. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант). Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. 3-е изд. М., Изд. «Мозайка-Синтез», 2014.
7. Петерсон, Л.Г."Игралочка. Практический курс математики для детей 3-4 лет. Методические рекомендации./ Л.Г. Петерсон. – Ювента, 2016.-96с.
8. Письмо Минобразования РФ от 18.06.2003 № 28-02-484/16 «О направлении Требований к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»
9. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155)

10. Файзуллаева Е.Д. Образовательный потенциал технологии «Сказочные лабиринты игры» (развивающие игры В.В. Воскобовича) / Е.Д. Файзуллаева. СПб, 2015, С.45-52

