

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №5 (центр образования) г. Суворова имени Героя
Советского Союза Е.П. Тарасова».

ПРИНЯТА
педагогическим советом
протокол № 1 от 28.08.2023



ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «УМНЫЕ ИГРЫ В ДОБРЫХ СКАЗКАХ»

Возраст обучающихся 5-6 лет
Срок реализации 1 год

Руководитель: педагог-психолог
Богаткина Д.И.

2023 год

Раздел I

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы – социально-педагогическая.

Программа «Умные игры в добрых сказках» разработана для детей старшего дошкольного возраста.

Актуальность программы

А.В. Запорожец писал: «Важную роль в развитии воображения играют взрослые, организующие и направляющие деятельность ребенка. Поскольку образы воображения возникают на основе уже имеющегося у человека опыта, представлений, особое значение имеет деятельность воспитателя, направленная на расширение, уточнение, обогащение опыта ребенка побуждение его к творчеству».

Современный мир ребенка предполагает удобство и комфорт в игре. У детей достаточно много игрушек, а к ним прилагаются дополнительные аксессуары, разработаны увлекательные компьютерные игры. И не надо придумывать, и находить «заменителей» в игре, строить диванчик из кубиков, а из травинки варить суп, когда даже еда есть в пластиковом исполнении. Предлагается меньше возможностей для того, чтобы представлять себе, что ты хочешь получить в конечном результате, планировать свою деятельность и попытаться воплотить этот результат путем проб и ошибок. В результате у современных детей обедняется воображение, на основе которого строятся все познавательные процессы дошкольника. По мнению А.В. Запорожца, «воображение является важным средством познания детьми окружающего мира. Более того, оно в значительной степени определяет развитие личности в целом». О.В. Боровик справедливо отмечает: «Но воображение, как любая психологическая функция ребенка, требует педагогической заботы, если мы хотим, чтобы оно развивалось». Поэтому так важно становится для нас сейчас создать для ребенка развивающую среду, увлечь его развивающими играми, стимулировать его воображение, научить его составлять целостные образы.

Задача педагогов - подобрать игры, лишенные излишнего дидактизма, игры, которые были бы ему «по уму и по сердцу», в которых ребенок не только бы получал удовольствие, но и овладевал определенными компетенциями, которые понадобятся ему в жизни. Однако сейчас недостаточно просто предложить детям игры, познакомить с технологией, необходимо увлечь играми, научит работать с ними, чтобы затем самому придумывать образы и создавать их. Ребенок быстро забывает то, что эмоционально нейтрально и не имеет для него больше значения. Об этом очень емко высказалась М. И. Чистякова: «Существуют определенные закономерности связи эмоциональных состояний с качеством мышления: счастье имеет тенденцию способствовать выполнению познавательной задачи, тогда как несчастье тормозит ее выполнение». Волевые процессы также тесно связаны с эмоциями. Настроение отражается на всех этапах волевого акта: на осознании мотива, принятия решения и развертывания процесса достижения цели, завершающегося выполнением принятого решения. Так, эмоциональная привлекательность цели умножает силы человека, облегчает выполнение решения. Для того чтобы заинтересовать ребенка развивающими играми, образовательной деятельностью в целом, необходимо сначала увлечь его сказкой, дать ему пережить сопричастность к персонажам. После этого ребенок постарается пережить очарование сказкой и потянется к этим играм. А потом и сам начнет создавать свои образы, по-своему развивать сюжет.

Отличительные особенности программы

Данная программа решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения, элементов сказкотерапии и информационно-коммуникативных технологий. Сочетание трех основных технологий составляет основу системы занятий «Умные игры в добрых сказках» и направлено на развитие ребенка как личности.

За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича. Ряд образовательных областей, включенных в данную программу, представлен как федеральным, так и национально-региональным компонентами, включающими в себя культуру родного края, через знакомство со сказкой (авторской, народной), былинами.

Система занятий, лежащая в основе программы, состоит из трех базовых компонентов:

- Развивающие игры

Базовыми являются игры В.В.Воскобовича.

- Сказкотерапия

Прикладное терапевтическое значение сказки состоит в воспитании здорового образа жизни, восхвалении увлечений и способов, помогающих сохранять силы и здоровье, в формировании системы ценностей, заложенных в народной культуре.

Любая сказка – это путь приобщения ребенка к опыту своего народа, т.е. социализация. Рассказывая и познавая сказку или былинку, помогая герою с помощью развивающих игр, дети получают первые представления о нравственных качествах. Основной смысл занятий – не только познакомить с содержанием сказки, но и формировать у детей личностное отношение к категориям духовности и нравственности на доступном их возрасту уровне, помочь реализовать свои знания в оценочных суждениях, выражающих отношение к семейным и духовным ценностям.

- Инновационные методы и технологии

Использование мультимедийной установки расширяет работу педагога, связанную с развитием эмоционального восприятия сказки. С большого экрана дети видят иллюстрации сказки, созданные отечественными художниками-иллюстраторами: Н.М.Кочергиным, М.Ф.Петровым, Т.А.Мавриной, И.Я.Билибиным, Е.М.Рачевым, Ф.С.Рожанковским, В.Е.Ерко. Кроме этого, использование презентаций позволяет активизировать музыкальное сопровождение в момент выполнения детьми заданий. На занятиях звучит только классическая музыка, рекомендованная к прослушиванию детьми в соответствии с методическими рекомендациями

О.П.Радыновой.

Адресат программы:

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Объем и срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения, объем – 35 недель.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса:

Форма организации занятий – подгрупповая

Группы сформированы по возрасту

Форма объединения – кружок

Состав группы: постоянный

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц в период с сентября по май). В мае предусмотрено 2 занятия творческого характера в связи с праздничными днями.

Продолжительность занятия – 30 минут.

В соответствии с Письмом Министерства просвещения РФ от 21 июня 2021 г. N 03-925 и методическими рекомендациями по реализации образовательных программ дошкольного образования с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий образовательная программа кружка может осуществляться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

При реализации ООП ДО с применением ЭО, ДОТ организация руководствуется следующими нормативными правовыми актами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
- Федеральным законом от 27 июля 2006 г. N 152-ФЗ "О персональных данных";
- Федеральным законом от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации";
- Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию";
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (далее - СП 2.4.3648-20), утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 (Зарегистрировано в Минюсте России 18 декабря 2020 г., регистрационный N 61573);
- Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (далее - СанПиН 1.2.3685-21), утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. N 2 (Зарегистрировано в Минюсте России 29 января 2021 г., регистрационный N 62296).

1.2. Цели и задачи программы

Цели программы:

- гармоничное развитие эмоционально-личностной и интеллектуальных сфер у детей.
- создание благоприятных условий для усвоения обучающимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут, развитие социальных, нравственных, эстетических качеств, ценностей здорового образа жизни, физических качеств, самостоятельности и ответственности и личностное развитие обучающихся, проявляющееся:
 - в усвоении ими знаний основных норм, которые общество выработало на основе этих ценностей (то есть, в усвоении ими социально значимых знаний);
 - в развитии их позитивных отношений к этим общественным ценностям (то есть в развитии их социально значимых отношений);
 - в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике (то есть в приобретении ими опыта осуществления социально значимых дел).

Задачи программы:

1. Познакомить воспитанников с развивающими играми.
2. Приобщить детей к духовно-нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путем интеграции развивающих игр.
3. Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями сказок.
4. Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.
5. Формировать стремление выполнять более сложные задания.
6. Развивать посредством работы с играми логическое и пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, способность к абстрагированию, мелкую моторику рук.
7. обогащать представления детей о многообразии культурных норм и ценностей, принятых в обществе;
8. поддерживать самостоятельное взаимодействие и сотрудничество с взрослыми и сверстниками в разных видах деятельности, становление детского сообщества;

9. развивать предпосылки восприятия и понимания произведений искусства в многообразии его жанров; художественных литературных произведений; интерес к русскому языку, языкам других народов;

10. организовать работу с семьями школьников, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение задач личностного развития детей.

Основные принципы обучения:

«Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.

«Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.

«Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия ребенка, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций. «Эмоциональное переживание». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, а также имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

1.2. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Разделы программы	Количество часов		
		В неделю	В месяц	В год
1	Русские народные сказки	1	4	35
2	Русские народные сказки	1	4	
3	Сказки Андерсена	1	4	
4	Новогодние сказки	1	4	
5	Сказки А.С.Пушкина	1	4	
6	Былины	1	4	
7	Авторские сказки	1	4	
8	Сказки, придуманные детьми	1	4	
9	Мониторинг	1	3	

Учебно-тематический план

Месяц	Название темы занятий	Количество часов	Место проведения
СЕНТЯБРЬ	«Молодильные яблоки»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Гуси - лебеди»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Царевна - лягушка»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
ОКТЯБРЬ	«Заюшкина избушка»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Зимовье зверей»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«По щучьему велению»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
НОЯБРЬ	«Дюймовочка»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Гадкий утенок»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Снежная королева»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
ДЕКАБРЬ	«Двенадцать месяцев»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Щелкунчик»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Морозко»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
ЯНВАРЬ	«Сказка о рыбаке и рыбке»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Сказка о царе Салтане»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
ФЕВРАЛЬ	«Добрыня и змей »	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Подарки фей»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Аленький цветочек»	1	Кабинет для проведения

			подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
МАРТ	«Цветик - семицветик»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Золушка»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Илья Муромец »	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
АПРЕЛЬ	«Придумывание сказки»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Придумывание сказки»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	«Придумывание сказки»	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Раскрашивание героя	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
МАЙ	Мониторинг эффективности реализации программы	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Мониторинг эффективности реализации программы	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
	Мониторинг эффективности реализации программы	1	Кабинет для проведения подгрупповых занятий
ИТОГО		35	

1.3. Планируемые результаты освоения программы.

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

✓ Начинает формироваться произвольность как умение прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения; ребенок учится следовать инструкции взрослого и самостоятельно оценить свой результат деятельности, сравнивая с образцом.

✓ Умеет планировать свою деятельность, намечать последовательность, отбирает необходимый материал.

Соотносит эталон формы с формой объемных тел и предметов, с формой предметного изображения; составляет целое из частей предметного изображения.

✓ Ориентируется на листе (верх, низ, середина, справа от середины, слева от середины; сверху вниз, снизу-вверх, слева направо и в разных направлениях; в правом нижнем углу, в левом нижнем углу и т. д.).

✓ Развита диалогическая речь: задает вопросы и отвечает, умеет оформить монологическую речь грамматически правильно, последовательно и связно, точно и выразительно пересказывает, и рассказывает.

✓ Эмоционально откликается на художественные произведения.

✓ Осознанно овладевает нравственными и этическими категориями, а особенно категориями добра и зла.

- ✓ С удовольствием слушает программные жанровые произведения в исполнении взрослого, узнает их и повторяет понравившиеся.
- ✓ Умеет ответить на вопрос взрослого по содержанию произведения, оценить поступки героев, определить их характер.
- ✓ Знает произведения известных отечественных и зарубежных писателей и поэтов.
- ✓ Знаком с русскими народными сказками, может назвать пословицы, приметы, загадки.
- ✓ Владеет комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла.
- ✓ В целом ребенок обладает широким кругозором, креативностью, проявляет активный интерес к познавательной литературе, адекватно воспринимает символы и схемы, имеет желание применять их в самостоятельной деятельности.

Раздел II

2.1. Условия реализации программы

1	Материально-техническое обеспечение	Отдельный кабинет для проведения подгрупповых занятий Белая магнитная доска Ноутбук Проектор Музыкальные колонки
2	Информационное обеспечение	Электронное приложение, в котором представлены презентации к каждому занятию Музыкальное сопровождение

2.2. Формы аттестации: открытые занятия с участием родителей, диагностика по материалам методики Е.С.Бахуриной.

2.3. Оценочные материалы:

Для проверки эффективности реализации программы используются диагностические материалы комплексной методики «School» Е.С.Бахуриной, в частности такие методики, как:

- Методика «Бусы» (по А.Л.Венгеру)
- Методика «Зеркало»
- «Хороший, плохой ребенок и Я»
- Проективная проба «Волшебная палочка»

2.4. Методические материалы

Методы обучения:

- Словесные
- Практические
- Наглядные
- Игровые

Методы воспитания:

Методы	Приемы
Методы формирования сознания личности	Рассказ, разъяснение, объяснение, беседа, анализ ситуаций, увещание и др.
Методы стимулирования деятельности и поведения	Требование, соревнование, поощрение, мотивирование

Форма организации образовательного процесса: подгрупповая

Форма организации образовательного занятия: каждое занятие построено на основе сказочного или былинного сюжета.

Педагогические технологии: технология развивающего обучения, элементы сказкотерапии и информационно-коммуникативные технологии. Сочетание трех основных технологий составляет основу системы занятий «Умные игры в добрых сказках».

За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты» В.В. Воскобовича.

Описание элементов занятия

1. Эмоциональное реагирование

На протяжении всего занятия дети знакомятся с чертами характера героев сказки и отражают их эмоционально.

2. Сказкотерапевтические моменты

Показывая эмоционально с помощью мимики и жестов героев сказки, дети совместно с педагогом пытаются понять их характер, смысл поступков; анализируют, хорошо ли поступил данный герой, а также нравится им этот герой или нет.

3. Инструкция

Ритуал прощания «Вот и сказочке конец»

В ходе проведения занятий присутствуют 2 традиции:

□ В конце занятия педагог говорит: «Вот и сказочке конец, а кто делал – молодец». Затем он по очереди показывает на детей, и каждый говорит сам о себе: «Гриша-молодец!», «Саша-молодец!» и т.д.

□ Затем педагог перечисляет игры, которые были сегодня на занятии, и спрашивает детей, какая игра им понравилась больше всего.

Материалы и пособия:

- Интерактивная доска
- Музыкальное и иллюстративное сопровождение
- Игры В.В.Воскобовича:
 1. «Чудо-соты 1» - 10 шт.
 2. «Чудо-крестики 1» - 10 шт.
 3. «Чудо-крестики 2» - 10 шт.
 4. «Чудо-крестики 3» - 10 шт.
 5. «Прозрачный квадрат» - 10 шт.
 6. «Квадрат Воскобовича двухцветный» - 10 шт.
 7. «Змейка» - 10 шт.
- Игры других авторов:
 1. «Сложи узор» (деревянный) Б.П.Никитина – 10 шт.
 2. «Кубики для всех» Б.П.Никитина – 10 шт.
 3. «Логические блоки Дьенеша» - 5 шт.
 4. «Цветные счетные палочки Кьюизенера» - 5 шт.

Список используемой литературы:

1. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017.
2. Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017
3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение, 1991.
4. Радынова О.П. Музыкальное развитие детей: в 2-хч. М.: Гуманит.центр ВЛАДОС, 1997