Автономное дошкольное образовательное учреждение

«Юргинский детский сад Юргинского муниципального района»

Утверждаю

Директор АДОУ «Юргинский детский сад

Юргинского муниципального района»

_____О.Н. Арсентьева

«____» _____2022года

Дополнительная образовательная модифицированная программа
«Умные игры в добрых сказках»
социально-педагогической направленности
детей дошкольного возраста 5-7 лет
Срок реализации: 1 год

Принята на заседании педагогического совета

Протокол № __ от «___» _____2022г

Разработчик:
Давыдова Е.А.
воспитатель

С.Юргинское

Содержание

1.Пояснительная записка……..3

2.Основные направления и содержание деятельности ...…….5

3.Комплексно-тематический план ……..8

4.Условия реализации программы……...12

5.Прогнозируемый результат……...13

6.Список литературы…….15

7.Приложение……....16

Пояснительная записка

Актуальность программы.

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

Современный ребёнок чувствует себя удобно и комфортно во время игры**.** Как в саду, так и дома у детей много игрушек, к которым прилагаются дополнительные аксессуары. Есть планшеты, ноутбуки, компьютеры, телефоны, смартфоны и т. п., позволяющие погрузиться в увлекательный мир компьютерных игр. И не нужно придумывать и находить заменителей в игре.

Детям предлагается меньше возможностей для того, чтобы фантазировать, воображать, представлять себе, чтобы они хотели получить в итоге. Им трудно прогнозировать свою работу и нет навыков воплотить этот результат путём проб и ошибок. Из-за этого у современного ребёнка скудеет воображение, которое является основой для формирования всех познавательных процессов детей в дошкольном возрасте. Исходя из этого, очень важно создать такую образовательную среду для ребёнка, которая будет способствовать увлечению его развивающими играми,

стимулированию его воображения, научит его составлять целостные образы. Поэтому наша задача как педагогов – подобрать такие игры, которые лишены излишнего дидактизма, будут ему по уму и по сердцу, и ребёнок будет получать не только удовольствие, но и овладеет определёнными компетенциями.

Развивающие игры В. В. Воскобовича представляют большой интерес. Они направлены на развитие мышления ребёнка и творческого начала.

Чтобы привлечь ребёнка к развивающим играм и образовательной деятельности в целом, нужно вначале заинтересовать его сказкой, дать возможность прочувствовать сопричастность к героям. После этого дома или в группе малыш вновь постарается пережить очарование сказкой и потянется к этим играм.

Данная программа разработана на основе парциальной программы С.В.Макушкиной «Умные книги в добрых сказках» под редакцией Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой.

Цель программы – гармоничное развитие эмоционально – личностной и интеллектуальных сфер у детей.

Задачи программы:

1. Познакомить воспитанников с развивающими играми и внедрить их в повседневную жизнь детей.

2. Приобщить детей к духовно – нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путём 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.

Отличительные особенности программы.

«Умные игры в добрых сказках**»** реализует задачи по формированию личности дошкольника**.** Сочетание трёх основных технологий (развивающее обучение, элементы сказкотерапии, ИКТ, направленные на личностное развитие ребёнка и составляют основу системы образовательной деятельности. За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Решая, прежде всего, задачи, характерные для области «Познавательное развитие» программа затрагивает аспекты, касающиеся других образовательных областей ФГОС дошкольного образования.

Ряд образовательных областей, включенных в данную программу, представлен как федеральным, так и национально-региональным компонентом, включающими в себя культуру родного края, через знакомство со сказкой (авторской, народной), былинами. Данные произведения занимают очень важное место в воспитательном процессе и при правильном подходе к их использованию могут стать эффективными средствами общения с ребенком и донесения до него морально-этических ценностей общества, понятий добра и зла, а также непременными средствами развития воображения у дошкольников.

Данная программа предусматривает в соответствии с ФГОС ДО реализацию содержания образовательной области «Познавательное развитие». Изучение народных былин и сказок способствуют охвату области «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие», а использование иллюстраций с музыкальным сопровождением – «Художественно – эстетическое развитие».

Основные направления и содержание деятельности

Базовые компоненты данной программы:

• Развивающие игры

Базовыми являются игры В.В.Воскобовича. Главной особенностью его технологии является то, что ее легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки. Кроме того, в отличии от других авторов, детали конструкторов В.В.Воскобовича «Чудо – Соты 1»; «Чудо – Крестики 1»; «Чудо – Крестики 2»; «Чудо – Крестики 3»; «Прозрачный квадрат»; «Квадрат Воскобовича двухцветный»; «Змейка» легко сочетаются между собой, что дает простор для творчества детей и педагогов.

• Сказкотерапия**.**

Данный метод имеет немаловажное значение в воспитании здорового образа жизни ребёнка, помогающий ему сохранять и укреплять свое здоровье на основе физических упражнений и представляет систему ценностей в народной культуре. Любая сказка приобщает к опыту своего народа, социализирует его. У дошкольников формируются чувство товарищества, коллективизма, дружбы, социально – нравственные качества: любовь к Родине; интернациональные чувства: уважение к взрослым, гуманистическое отношение к природе. Через сказки и былины ребята получают первые представления о чести, справедливости, достоинстве, преданности, помогают герою с помощью развивающих игр. Реализация полученных знаний в оценочных суждениях, которые выражают отношение к духовным и семейным ценностям.

- Инновационные методы и технологии.

Использование ИКТ способствует развитию эмоционального состояния сказки (детям с большого экрана лучше видно иллюстрации с изображением персонажа, его мимику, жесты, настроение; с помощью музыкального сопровождения дети лучше выполняют движения и справляются со всеми заданиями). Дети знакомятся с прекрасными иллюстрациями к сказкам (художники –иллюстраторы: Н. М. Кочергин, М. Ф. Петров, Т. А. Маврина, И. Я. Билибин, Е. М. Рачёв, Ф. С. Рожановский, В.

Е. Ерко). Использование иллюстраций даёт возможность активизировать музыкальное сопровождение *(классическая музыка)* при выполнении заданий.

Присутствие и участие родителей на занятиях желательно, так как это положительно сказывается на мотивации ребенка, оставляет простор для творчества дома и укрепляет связь семьи и ДОО.

Исходя из этого, стратегия программы направлена на создание и реализацию условий для всестороннего развития детей. Сказкотерапевтический компонент оказывает положительное влияние на эфмоциональную сферу, а работа с играми реализует потенциальные возможности воспитанников.

Основные принципы обучения.

- *«Сказочный сюжет»***.** Занятия выстраиваются вокруг сюжета выбранной сказки**.** Игровые задания логически взаимосвязаны с выбранной темой.
- *«Осознание успешности»*. Необходимо регулярно поощрять детей, незаметно оказывать им своевременную помощь. Ребёнок должен осознать чувство успеха.
- *«Стремление к преодолению трудностей»*. В содержании игровых заданий должен присутствовать элемент трудностей, но в то же время задания должны быть понятными и посильными. Дошкольнику нужно для достижения цели проявить терпение и приложить усилия.
- *«Участие взрослого»*. Взрослый является полноправным участником игры**:** он объясняет правила, показывает действия, взаимодействует с ребёнком, наблюдает за выполнением заданий, предупреждает детский травматизм и конфликтные ситуации.
- *«Эмоциональные переживания»*. В процессе сказочного повествования осуществляется имитация различных эмоциональных состояний.

Перечисленные принципы способствуют формированию условий, направленных на развитие интеллекта ребёнка, его творческих способностей,

а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля. Это имеет колоссальное воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь в коллективе.

Возраст детей , участвующих в реализации программы. Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Сроки реализации программы – 1 год обучения и воспитания в детском саду. Занятия проводятся 1 раза в неделю, т.е. 32 занятия в год. Продолжительность занятий составляет: для детей 5-6 лет – 25 минут.

Ведущей формой организации занятий является подгрупповая (10 детей)**.** Наряду с подгрупповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическую часть планируется с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей воспитанников. Вся практическая часть основана на работе детей по теме занятия с конструктором для объёмного моделирования

Комплексно-тематический план

Учебный план

№	Разделы программы	Количество часов		
		неделя	месяц	год
1	«Моделирование предмета используя схему»	1	4	8
2	«Конструирование объектов способом «приложение встык».»	1	4	8
3	«Закрепление навыков выкладывания изображений по увеличенной неразделенной схеме.»	1	4	8
4	«Формирование способности	1	4	8

	самостоятельно создавать образы объектов»			
			Итого:	32

Календарный учебный график

Содержание	5-6 лет
Количество групп	1
Начало проведения кружковых занятий	1 октября 2022 г.
Окончание проведения кружковых занятий	31 мая 2023 г.
Продолжительность учебного года	
Всего недель	32
Продолжительность рабочей недели	5 дней
Дни занятий	понедельник
Время занятий	15.30-15.55
Недельная образовательная нагрузка	1
Длительность условного учебного часа (в минутах)	25 мин
Периодичность показа деятельности	май

Тематическое планирование

№ п/п	Название тем	Количество занятий
1	**«Молодильные яблоки»** Моделирование предмета, используя схему.	1
2	**«Гуси - лебеди».** Понимание основного посыла сказки.	1
3	**«Царевна - лягушка»** Умение распознать и построить сказочный образ.	1

4	**«Заюшкина избушка»** Развитие конструкторских и творческих способностей ребенка посредством развивающих игр.	1
5	**«Зимовье зверей»** Действия по чертежу и по словесной схеме.	1
6	**«По щучьему велению»** Умение увидеть образ в чертеже и конструкции деталей.	1
7	**«Дюймовочка»** Развитие концентрации внимания и наблюдательности.	1
8	**«Гадкий утенок»** Совершенствование процессов логического и пространственного мышления путем работы с объемными фигурами.	1
9	**«Снежная королева»** Закрепление навыков выкладывания изображений по уменьшенной схеме.	1
10	**«Двенадцать месяцев»** Развивать чувство языка, продолжение словарной работы с помощью слов: высокомерный, смиренный, подснежник.	1
11	**«Двенадцать месяцев»** Конструирование объектов способом «приложение встык».	1
12	**«Щелкунчик»** Развитие умения «делить» изображение на части, чтобы воссоздать его на столе целиком.	1

13	**«Морозко»** Развитие пространственного восприятия посредством составления из частей.	1
14	**«Сказка о рыбаке и рыбке»** Понимание социальных качеств: бескорыстие, жадность.	1
15	**«Сказка о царе Салтане»** Понимание сказок А.С. Пушкина, слышать лиричность его строк.	1
16	**«Сказка о царе Салтане»** Закрепление навыков выкладывания изображений по увеличенной неразделенной схеме.	1
17	**«Илья Муромец»** Симметричное выкладывание из деталей конструктора.	1
18	**«Илья Муромец»** Формирование навыков словообразования: беспомощный, бездвижный.	1
19	**«Добрыня и змей»** Перенесение графического образа с вертикальной поверхности на горизонтальную поверхность.	1
20	**«Подарки фей»** Понимание гендерных качеств: стремление к красоте, заботе, дружбе, уюту.	1
21	**«Аленький цветочек»** Освоение пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева, под, над, между,	1

	горизонтально, вертикально).	
22	**«Федорино горе»** Симметричное выкладывание.	1
23	«Муха - цокотуха» Запоминание и воспроизведение.	1
24	**«Серебряное копытце»** Моделирование предмета.	1
25	**«Серебряное копытце»** Самостоятельное создание образа предмета.	1
26	**«Цветик - семицветик»** Объемные схемы.	1
27	**«Золушка»** Моральная оценка, порождаемая социальной средой (терпение, доброта, обида).	1
28	**«Придумывание сказки»** Формирование умение выбора.	1
29	**«Придумывание сказки»** Формирование внутреннего плана действий.	1
30	**«Придумывание сказки»** Умение придерживаться избранной сюжетной линии в построении сказки.	1
31	**«Придумывание сказки»** Формирование способности самостоятельно создавать образы объектов.	1
32	**«Придумывание сказки»** Воспитание самостоятельности детей, умение находить свои способы решения поставленных задач.	1
	Всего:	32

Условия реализации программы

Для реализации программы «Умные игры в добрых сказках» в образовательной организации должны быть создать следующие условия:

- наличие в групповой комнате компьютера и музыкальных колонок;
- развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»;

игр и пособия В. В. Воскобовича для фронтальной, подгрупповой и индивидуальной работы (рекомендуемое количество пособий из расчёта на 10 детей в подгруппе).

- компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения, сказкотерапии.

Перечень игр для реализации программы:

Игры В.В. Воскобовича

• «Чудо – Соты 1» - 10;

• «Чудо – Крестики 1» - 10;

• «Чудо – Крестики 2» - 10;

• «Чудо – Крестики 3» - 10;

• «Прозрачный квадрат» - 10;

• «Квадрат Воскобовича двухцветный» - 10;

• «Змейка» - 10.

Игры других авторов

- «Сложи узор» (деревянный) Б.Н.Никитина – 10
- «Кубики для всех» Б.Н.Никитина – 10
- «Логические блоки Дьенеша» - 5
- «Цветные счетные палочки Кьюзенера» - 5

Прогнозируемый результат

Ожидаемые результаты реализации 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, намечает 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 верх, слева направо и в разных направлениях)
- 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 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 и пр.
- Владеет комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла.

- Отмечается преобладание общественно-значимых мотивов над личностными.
- Имеет представление об особенностях родного края, природе и условиях жизни.
- В целом ребенок обладает широким кругозором, креативностью, проявляет активный интерес к познавательной литературе, адекватно воспринимает символы и схемы, имеет желание применять их в своей самостоятельной деятельности.

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) – направлена на развитие внимания, умения слушать взрослого, умения переводить речевую команду в план деятельности, умения удерживать инструкцию (сформированность внутреннего плана деятельности), на развитие произвольности или преобладание импульсивности, развитие тонкой моторики у ребенка.

Методика «Зеркало» - направлена на выявление способности к пространственным операциям, конструктивной активности мышления, наблюдательности, «зеркальности» восприятия, внимания, способности ориентироваться на образец.

«Хороший, плохой ребенок и Я» - направлена на выявление особенностей личностного развития, тревожности, прогноза социально-психологической адаптации в школе, особенностей семейных отношений, возможных невротических проблем у ребенка, ориентировочной направленности личности ребенка, его ценностей, зрительного восприятия и представлений (перцептивной зрелости), тонкой моторики, энергетических характеристик и т.п.

Проективная просьба «Волшебная палочка» - является вспомогательным средством для определения возможных эмоциональных проблем ребенка.

Форма подведения итогов реализации программы: открытые занятия с участием родителей, викторины.

Список литературы

Афонькина Ю. А. Мониторинг качества освоения основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Старшая группа. Волгоград. Учитель, 2013.

Боровик О.В. Развиваем воображение\\ Дошкольное образование. 2001. №1

Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. СПб.: «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.

Воскобович В.В. Чтение через игру «Сказочные лабиринты игры»:методическое пособие.ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017

Галигузова Л.Н., Смирнова Е. О. Ступени общения: от года до шести лет. М.: Интер, 1996.

Давидчук А.Н. Обучение и игра. М. Мозаика – синтез, 2004.

Данилова Л. Новый взгляд на игры Никитиных. – СПб.: издательство «Нева»,2003.

Изотова Е.И., Никифорова Е.В. Эмоциональная сфера ребенка.Теорияи практика. М.: Академия,2004.

Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа. ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017

Харько Т.Г. Сказки фиолетового леса для детей 5-7 лет: методика познавательно-творческого развития дошкольников.СПб.:ООО «издательство «Детство-пресс»,2016.

Панкеева Виктория Александровна ПРОГРАММА ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ «Умные игры в добрых сказках» социально-педагогической направленности. Электронный ресурс /Учебно-методический кабинет. // https://ped-kopilka.ru/blogs/blog82992/programa-umnye-igry-v-dobryh-skazkah-dlja-detei-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html (дата обращения 26.07.2022г)