

Муниципальное учреждение дополнительного образования  
Центр детского творчества «Шанс» ЯМР

Согласовано:  
Педагогический совет  
От «30» мая 2022 г.  
Протокол № 2



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
Социально - гуманитарной направленности

**«Умные игры в добрых сказках»**

Возраст обучающихся: 5-6 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:  
**Шошина Наталья Анатольевна,**  
педагог дополнительного образования

п. Щедрино  
2022 год

## 1. Пояснительная записка

Направленность программы – **социально-гуманитарная**.

Программа «Умные игры в добрых сказках» разработана педагогом-психологом С.В.Макушкиной под редакцией кандидата педагогических наук Л.С.Вакуленко и кандидата педагогических наук О.М.Вотиновой 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 педагога, 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. У ребенка нет возможности фантазировать, представлять себе, что он получит в конечном результате, планировать свою деятельность и воплощать 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 педагога – подобрать игры, лишенные излишнего дидактизма, игры, которые были бы ему «по уму и по сердцу», в которых ребенок не только получал бы удовольствие, но и овладевал определенными компетенциями, которые понадобятся ему в жизни.

В этом плане большой интерес представляют развивающие игры В.В.Воскобовича. Эти игры нацелены на развитие творческого начала и мышления ребенка. Самостоятельно выполняя разнообразные задания, ребенок делает много открытий и приучается мыслить креативно. Кроме этого, игры способствуют развитию пространственных представлений, навыков конструирования, математических способностей.

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 развертывании 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 в группе или дома ребенок постарается снова пережить очарование сказкой и потянется к этим играм. А там и сам начнет создавать свои образы, по-своему развивать сюжет.

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

**Задачи программы:**

- Приобщить детей к духовно-нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путем интеграции развивающих игр.

- Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями сказок.

- Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.

- Формировать стремление выполнять более сложные задания.

- Развивать посредством работы с играми логическое и пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, способность к абстрагированию, мелкую моторику рук.

**Отличительные особенности программы**

Данная программа решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения, элементов сказкотерапии и информационно-коммуникационных технологий.

Сочетание трех основных технологий составляет основу системы занятий «Умные игры в добрых сказках» и направлено на развитие ребенка как личности.

**Основные принципы обучения**

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

• «Осознание успешности». Следует постоянно поощрять детей, оказывая им своевременную помощь, делая это незаметно. Ребенку должно быть знакомо чувство успеха.

•«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 с ребенком, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций и детского травматизма.

•«Эмоциональные переживания». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, но 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».

При грамотной реализации вышеописанных принципов формируются условия, способствующие развитию интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля у детей. Это имеет колоссальное воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь в коллективе.

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

Срок реализации программы 1 год.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу, всего 72 часа. Продолжительность занятия – 30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

### **Ожидаемые результаты**

**К концу обучения дети должны знать и уметь:**

- планировать свою деятельность, намечать последовательность, отбирать необходимый материал
- следовать инструкции взрослого и самостоятельно оценить свой результат деятельности, сравнивая с образцом
- соотносить эталон формы с формой объемных тел и предметов, с формой предметного изображения
- составлять целое из частей предметного изображения
- ориентироваться 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.)
- эмоционально откликаться на художественные произведения
- осознанно владеть нравственными и этическими категориями, а особенно категориями добра и зла
- ответить на вопрос взрослого по содержанию произведения, оценить поступки героев, определить их характер

- произведения известных отечественных и зарубежных писателей и поэтов
- русские народные сказки, пословицы, приметы, загадки и пр.
- владеть комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла
- иметь 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 самостоятельной деятельности.

**Формы подведения итогов** - открытые занятия с участием родителей, викторины.

## 2. Учебно–тематический план

№ п\п	Тема	Количество во часов	теория	практика
<i>Русские народные сказки 16</i>				
1.	Молодильные яблоки	2	1	1
2.	Гуси-лебеди	2	-	2
3.	Царевна-лягушка	4	1	3
4.	Заюшкина избушка	2	-	2
5.	Зимовье зверей	2	-	2
6.	По щучьему велению	4	1	3
<i>Сказки Андерсена 6</i>				
7.	Дюймовочка	2	-	2
8.	Гадкий утенок	2	-	2
9.	Снежная королева	2	-	2
<i>Новогодние сказки 10</i>				
10.	12 месяцев	4	1	3
11.	Щелкунчик	2	-	2
12.	Морозко	4	1	3
<i>Сказки Пушкина 8</i>				
13.	Сказка о рыбаке и рыбке	4	1	3
14.	Сказка о царе Салтане	4	1	3
<i>Былины 8</i>				
15.	Илья Муромец	4	1	3
16.	Добрыня и змей	4	1	3
<i>Авторские сказки 24</i>				
17.	Аленький цветочек	4	1	3
18.	Федорино горе	2	-	2
19.	Муха-цокотуха	2	-	2
20.	Серебряное копытце	4	1	3
21.	Цветик-семицветик	4	1	3
22.	Золушка	2	-	2
23.	Сказки, придуманные детьми	4	-	4
24.	Открытое занятие для родителей	2	-	2
Итого		<b>72</b>	<b>12</b>	<b>60</b>

### 3. Содержание программы

Каждое занятие построено на основе сказочного либо былинного сюжета.

Любая сказка – это путь приобщения ребенка к опыту всего народа, то есть социализация. Сказка развивает фантазию, а желание помочь герою сказки с помощью развивающих игр не только формирует творческие способности и помогает ему мыслить абстрактно, но и определяет духовное начало, развивает ребенка как личность.

#### *Описание элементов занятия*

##### *1. Эмоциональное реагирование*

На протяжении всего занятия дети знакомятся с чертами характера героев сказки и отражают их эмоционально. Эмоции воздействуют на все познавательные процессы: ощущения, восприятие, воображение, память, мышление, речь.

При этом активно используются мимика, эмоции, жесты, пантомимика.

##### *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 это или нет.

##### *3. Инструкция*

Данная программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста. В связи с тем, что в группах встречаются дети разного возраста и уровня интеллекта, в конспектах предлагаются инструкции для заданий разного уровня сложности. Данный подход позволит педагогу самому выбрать задание, а ребенку осознать успешность своей деятельности.

#### *Ритуал прощания «Вот и сказочке конец»*

В ходе проведения занятий присутствуют две 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. Это доставляет детям необыкновенную радость, и, если сначала они говорят тихо, глядя в сторону, то впоследствии говорят о себе громко и с удовольствием.

- Затем педагог перечисляет игры, которые были сегодня на занятии, и спрашивает детей, какая им понравилась больше всего. Вначале дети, как правило, говорят: «Все понравились», затем приучаются оценивать, какая игра доставила им большее удовольствие. Чаще всего дети выбирают ту игру, которая была сложна и трудна, но они «одержали победу» и получили результат.

## 4. Обеспечение

### 4.1. Методическое обеспечение

Реализация Программы предполагает использование подгрупповой или фронтальной форм работы. В таблице приведено рекомендуемое количество пособий.

Перечень игр для реализации программы

№ п/п	Наименование	Количество	Примечание
<i>Игры В.В.Воскобовича</i>			
1	«Чудо-Соты 1»	15	
2	«Чудо-Крестики 1»	15	
3	«Чудо-Крестики 2»	15	
4	«Чудо-Крестики 3»	15	
5	«Прозрачный квадрат»	15	
6	«Квадрат Воскобовича двухцветный»	15	
7	«Змейка»	15	
<i>Игры других авторов</i>			
1	«Сложи узор» (деревянный) Б.П.Никитина	15	Сочетается с «Прозрачным квадратом» В.В.Воскобовича
2	«Кубики для всех» Б.П.Никитина	15	
3	«Логические блоки Дьенеша»	5	Одна коробка на 3-4 детей
4	«Цветные счетные палочки Кюизенера»	5	Одна коробка на 3-4 детей

### 4.2. Материально-техническое обеспечение

Технические средства обучения:

- мультимедийная установка (экран, проектор, ноутбук);
- музыкальные колонки.

Дополнительно педагогом может использоваться иллюстративный материал, меняющийся в зависимости от темы занятия.

Электронное приложение к книге доступно для скачивания по адресу: <http://geokont.ru/MethodSumm>. В нем представлены презентации в формате PowerPoint к каждому занятию, а также музыкальное сопровождение.



## **5. Формы аттестации и оценочные материалы**

В течение учебного года педагогом проводится аттестация обучающихся:  
начало года – середина года – конец учебного года.

Показатели фиксируются в таблице:

Контрольно-измерительные материалы (Приложение 1).

## **6. Список информационных источников**

- 1.Афонькина Ю. А. Мониторинг качества освоения основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Старшая группа. Волгоград. Учитель, 2013.
- 2.Боровик О.В. Развиваем воображение//Дошкольное образование. 2001. №1(49)
- 3.Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. СПб.: «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.
- 4.Галигузова Л.Н., Смирнова Е. О. Ступени общения: от года до шести лет. М.: Интер, 1996.
- 5.Давидчук А.Н. Обучение и игра. М. Мозаика – синтез, 2004.
- 6.Изотова Е.И., Никифорова Е.В. Эмоциональная сфера ребенка. Теория и практика. М.: Академия,2004.

## Контрольно-измерительные материалы

## Примерная таблица фиксации результатов аттестации обучающихся

№	ФИ ребенка	Методика «Бусы»	Методика «Зеркало»	«Хороший, плохой ребенок и Я»	Проективная проба «Волшебная палочка»
1					
2					
3					
4					

## Критерии оценки:

- Н (низкий уровень)
- С (средний уровень)
- В (высокий уровень)

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 преобладания 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 к 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.д.

- проективная проба «Волшебная палочка» - является вспомогательным средством для определения возможных эмоциональных проблем ребенка.

## Календарный учебный график

№ п/п	Тема занятия	Развивающие игры
Сентябрь		
<i>Русские народные сказки</i>		
1-2	Молодильные яблоки	Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-Крестики 2». Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
3-4	Гуси-лебеди	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 3», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин)
5-8	Царевна-лягушка	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-Крестики 1» Игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кюизенера», «Кубики для всех» (Б.П.Никитин)
Октябрь		
<i>Русские народные сказки</i>		
9-10	Заюшкина избушка	Игры В.В.Воскобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-Крестики 1», «Чудо-Крестики 2» Игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кюизенера», «Кубики для всех» (Б.П.Никитин)
11-12	Зимовье зверей	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 1», «Чудо-Крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный» Игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кюизенера»
13-16	По щучьему велению	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Соты 1», «Прозрачный квадрат», «Змейка» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Логические блоки Дьенеша»
Ноябрь		
<i>Сказки Андерсена</i>		
17-	Дюймовочка	Игры В.В.Воскобовича:

18		«Чудо-Крестики 2», «Чудо-Соты 1», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
19- 20	Гадкий утенок	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
21- 22	Снежная королева	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Соты 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
23- 24	12 месяцев	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин), «Логические блоки Дьенеша»
Декабрь		
<i>Новогодние сказки</i>		
25- 26	12 месяцев	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин), «Логические блоки Дьенеша»
27- 28	Щелкунчик	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 3» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
29- 32	Морозко	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
Январь		
<i>Сказки Пушкина</i>		
33- 36	Сказка о рыбаке и рыбке	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
37-	Сказка о царе	Игры В.В.Воскобовича:

38	Салтане	«Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
<i>Февраль</i>		
39- 40	Сказка о царе Салтане	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
<i>Былины</i>		
41- 44	Илья Муромец	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Чудо-Крестики 3» «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Сложи узор», «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
45- 46	Добрыня и змей	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
<i>Март</i>		
47- 48	Добрыня и змей	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2» Игры других авторов: «Кубики для всех», «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
<i>Авторские сказки</i>		
49- 52	Аленький цветочек	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Чудо-Соты 1», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
53- 54	Федорино горе	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
<i>Апрель</i>		

55-56	Муха-цокотуха	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Соты 1» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин)
57-60	Серебряное копытце	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-Соты 1» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П.Никитин) Дополнительно любая игра на выбор ребенка
61-62	Цветик-семицветик	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 3», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
Май		
63-64	Цветик-семицветик	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 3», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин), «Цветные счетные палочки Кюизенера»
65-66	Золушка	Игры В.В.Воскобовича: «Чудо-Крестики 2», «Чудо-Соты 1», «Прозрачный квадрат» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П.Никитин)
67-70	Сказки, придуманные детьми	Все виды развивающих игр
71-72	Открытое занятие для родителей	
<b>Итого 72 часа</b>		