

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Вологодского муниципального округа
«Огарковский детский сад общеразвивающего вида»

Принято на педагогическом
совете Протокол № 1
«30» августа 2024 года

Утверждено
Заведующий МБДОУ ВМО
«Огарковский детский сад
общеразвивающего вида»
Приказ №68/5 от 30.08. 2024 года
Сверчкова Н.А.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«Умные игры»

Возраст 4-6 лет
Срок реализации 1 год
Уровень - стартовый

Авторы программы:
Кутихина Светлана Валентиновна
Петухова Нина Николаевна

п. Огарково
2024г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	3
1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы)	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	5
1.4. Планируемые результаты	5
2. Комплекс организационно-педагогических условий	6
2.1. Календарный учебный график	6
2.2. Условия реализации программы	7
2.3. Формы аттестации	8
2.4. Оценочные материалы	10
2.5. Методические материалы	16
2.6. Воспитательный компонент	16
Список литературы	

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Период младшего и среднего дошкольного возраста можно обозначить как переход от раннего детства к дошкольному. Идет интенсивное развитие интеллекта. Малыш активно развивается, старается познать окружающий мир и открывает его для себя с помощью общения с взрослыми и сверстниками. В этом возрасте происходит значительное развитие сферы эмоций. Ребенок может понять душевное состояние близкого ему взрослого, учится сопереживать. В возрасте 4-6 лет первостепенную важность приобретают контакты со сверстниками. Если раньше ребенку было достаточно игрушек и общения с родителями, то теперь ему необходимо взаимодействие с другими детьми. Наблюдается повышенная потребность в признании и уважении со стороны ровесников, и появляются первые трудности установления дружеских связей: обиды, гнев, грусть. Дети этого возраста учатся понимать чувства других, сопереживать. Вот почему именно в этот период столь важно создать для ребенка такую социально-развивающую среду, которая воздействовала бы комплексно на его социальное, нравственное и интеллектуальное развитие. И наиболее удачным сочетанием в такой среде нам предоставляется совмещение: сказка + игры В. В. Воскобовича.

В сказкотерапии развивающие игры В. В. Воскобовича чрезвычайно помогают и органично вписываются в структуру любого повествования. Элементы конструкторов созданы так, что могут воспроизвести любой сказочный образ, а творческие задания стимулируют зрительно—моторных координаций и пространственного мышления. Позволяют создавать творческие конструкции и выполнять различные задания на развитие всех познавательных процессов.

Проживая вместе с ребенком сказку, мы должны не просто прочитать ее и понять сюжет. Ребенок в сказке проживает чувства и пытается понять

черты характеров персонажей. Он примеряет на себя их поступки и выносит нравственную оценку. Ребенок 4-6 лет деятелен, ему хочется помочь персонажам сказки или хотя бы просто увидеть их. Выкладывая героев сказки с помощью игр, ребенок создает собственную иллюстрацию к сказке, создавая своего рода «карту проживания» истории. У детей в этом возрасте преобладает наглядно-действенное мышление, и поэтому создание такой иллюстрации не только служит развитию интеллектуальных навыков, но и закрепляет нравственные чувства и ориентиры. Вы наверняка видели, как малыш, пролистывая книгу, хмурится, глядя на медведя, улыбается, «как зайчик» и делает «хитрое лицо» при виде лисы. Так и мы, выкладывая персонажей сказки, отражаем мимически и жестово их характер, проговариваем их эмоции и примеряем на себя их черты характера.

Основные принципы и подходы к формированию программы:

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. 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

1.2. Цель и задачи программы

Цель рабочей программы – гармоничное развитие социально-нравственных начал и интеллектуальных сфер у детей.

Задачи рабочей программы:

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

Формировать основные компетенции коммуникативной деятельности, используя сказочные аналоги.

Обеспечить социальную адаптацию дошкольников путем введения их в культурную традицию народной сказки.

Развивать у ребенка выразительность речи, повысить уровень его интеллектуальной культуры, привить любовь к родной культуре, помочь почувствовать уверенность к себе и своим действиям.

Обогащать и активизировать словарь, развивать диалогическую и монологическую речь.

Способствовать коррекции нарушений эмоционально-волевой сферы детей в процессе художественной и продуктивной деятельности, связанной с нравственным содержанием русской сказки.

Развивать посредством работы с играми зрительно-моторные координации, пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, мелкую моторику рук.

1.3. Содержание программы

Учебный план (октябрь-май)

№	Наименование	Часы			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Занятие	7	21	28	Видео-отчет родителей
Всего:		7	21	28	

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

- Ребенок интересуется окружающими предметами и активно действует с ними; эмоционально вовлечен в действия с игрушками и другими предметами, стремится проявлять настойчивость в достижении результата своих действий.
- Владеет активной речью, включенной в общение; может обращаться с вопросами и просьбами, понимает речь взрослых; знает названия окружающих предметов и игрушек.
- Стремится к общению с взрослыми и активно подражает им в движениях и действиях; появляются игры, в которых ребенок воспроизводит действия взрослого.
- Проявляет интерес к сверстникам; наблюдает за их действиями и подражает им.
- Проявляет интерес к стихам, песням, сказкам, рассматриванию картинки, стремится двигаться под музыку; эмоционально откликается на различные произведения культуры и искусства.
- Распознает чувства другого, способен эмоционально отреагировать на поступок.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный график

Занятия проводятся в подгруппе от 6 до 10 детей, один раз в неделю во второй половине дня, продолжительностью 15-20 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности). Реализация программы осуществляется с октября 2024 года по апрель 2025 года.

Программа охватывает детей средней и старшей групп (4-6 лет).

Программа рассчитана на 1 год обучения, всего 28 занятий.

№	месяцы модули	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	всего
1.	Занятия	5	4	4	3	4	4	4	28
	Всего часов:	5	4	4	3	4	4	4	28

Учебное планирование с детьми

Октябрь

- 1 занятие – сказка «Репка»
- 2 занятие – сказка «Теремок»
- 3 занятие – сказка «Рукавичка»
- 4 занятие – сказка «Под грибом» В.Сутеева
- 5 занятие – сказка «У солнышка в гостях»

Ноябрь

- 1 занятие – сказка «Зимовье зверей»
- 2 занятие – сказка «Как Коза избушку построила»
- 3 занятие – сказка «Как собака друга искала»
- 4 занятие – сказка «Заюшкина избушка»

Декабрь

- 1 занятие – сказка «Снегурушка и лиса»
- 2 занятие – сказка «Два мороза»
- 3 занятие – сказка «Лисичка со скалочкой»
- 4 занятие – сказка «Напуганные волки» В.Сутеева

Январь

- 1 занятие – сказка «Разные колеса» В.Сутеева
- 2 занятие – сказка «Мешок яблок» В.Сутеева
- 3 занятие – сказка «Палочка-выручалочка» В.Сутеева

Февраль

- 1 занятие – сказка «Раз, два - дружно» В.Сутеева
- 2 занятие – сказка «Яблоко» В.Сутеева
- 3 занятие – сказка «Волк и козлята»
- 4 занятие – сказка «Кот, петух и лиса»

Март

- 1 занятие – сказка «Это что за птица» В.Сутеева
- 2 занятие – сказка «Заяц, косач, медведь и весна»
- 3 занятие – сказка «Кто сказал мяу» В.Сутеева

4 занятие – сказка «Петушок и бобовое зернышко» В.Сутеева

Апрель

1 занятие – сказка «Бычок смоляной бочок»

2 занятие – сказка «Дядя Миша» В.Сутеева

3 занятие – сказка «Лиса Лариска и белка Ленка» Н.М. Грибачева

4 занятие – сказка «Колобок»

2.2. Условия реализации программы

Формы и режим занятий.

Форма организации занятий – подгрупповая, от 6 до 10 человек.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, 4 занятия в месяц. Продолжительность занятия – 15-20 минут (при условии обязательного чередования деятельности).

Материально-техническое обеспечение:

Наличие отдельного кабинета для проведения подгрупповых занятий, оснащенного развивающими пособиями и играми В. В. Воскобовича.

Создание полноценного игрового пространства (пособия и игры В. В. Воскобовича для индивидуальной и фронтальной работы)

Формы и методы, используемые в ходе образовательной деятельности:

Наглядные методы:

Наглядно-слуховые – слушание музыки в аудиозаписи;

Наглядно-зрительные – дидактический материал;

Сенсорно-моторные – обследование;

Тактильно-мышечные – индивидуальная помощь, помощь других детей, совместное выполнение, подражательное выполнение;

формы несловесной поддержки – улыбка, подбадривание, обнимание.

Словесные методы:

объяснение – краткое, четкое, эмоциональное;

указания – даются очень тихо, не отвлекая внимания других, обращены как ко всем детям, так и индивидуально;

вопросы – четкие, понятные. Этот словесный прием очень важен, он активизирует внимание, развивает мышление и память; пояснения, уточнения.

Практические методы:

метод упражнений связан с многократным выполнением практических действий, выбором дидактического материала;

игра – занятия носят игровое содержание, это помогает заинтересовать и активизировать детей, войти в коммуникативный контакт, самореализоваться в деятельности, стабилизировать внутреннее состояние, вызвать положительные эмоции.

2.3. Формы аттестации

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности. Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

знаний воспитанников в названии игр и сказочных персонажей, умение придумывать и сочинять сказку с игровыми персонажами;

умений воспитанников анализировать фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирать необходимые, дальнейшее постижение пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга), конструирование по образцу и замыслу.

Итоги проводятся в начале и в конце года, в виде дидактических игр и наблюдения.

Наполняемость заданий должна соответствовать возрасту воспитанников на каждом этапе реализации программы, при этом их количество не сокращается.

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Общий уровень усвоения программы (средний балл):

2,45 – 3 балла – высокий уровень

1,9 – 2,4 – средний уровень

1,85 и ниже – низкий уровень.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года.

Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

№	ФИ	Задание 1		Задание		Задание 5		Средний балл	
		Октябрь	Май	Октябрь	Май	Октябрь	Май	Октябрь	Май

2.4. Оценочные материалы

Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в средней группе (4-5 лет)

Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенностей развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист формата А5, в центре изображение фигур (квадрат, треугольник, круг), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку предлагается дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получился какой-то предмет. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его рассказать, что он нарисовал (рассказ ребёнка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.
- 2 балла (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы недостаточно разработаны, схематичны.
- 3 балла (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

Задание 2. «НАЙДИ ПАРУ»

Цель: определение способности ребёнка ориентироваться в пространстве, уровень развития цветового восприятия.

Стимульный материал: таблица с парами геометрических фигур, каждая пара одинакового цвета (всего 5 пар).

Процедура проведения: ребёнку предлагается найти пару к каждой фигуре, соединить их дорожками.

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) – 3 ошибки.
- 2 балла (средний уровень) – 2 ошибки.
- 3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 3. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: определение уровня развития наглядно-действенного мышления.

Стимульный материал: лист бумаги формата А5, на котором изображены два грибочка; один в цветном решении, другой контурный, два карандаша (коричневый и жёлтый).

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы воспроизвести картинку, изображённую на этом же рисунке слева. Для этого ребёнку даются карандаши коричневого и жёлтого цвета, рисунок. На выполнение задания отводится 10 минут.

Инструкция: «Посмотри на рисунок. Раскрась гриб так, чтобы оба гриба стали одинаковыми. Нужно сделать это так как можно аккуратнее».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут не смог выполнить задание, рисунок просто зачерчен карандашом (фломастером).

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, но в его работе имеются недочёты: закрашенные участки, контуры фигур более чем на 1,5 мм вышли за пределы образца.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание, при этом контуры фигур не более чем на 1 мм вышли за пределы образца.

Задание 4. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: определение способностей ребёнка к ориентировке в пространстве, цветового восприятия.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, направленные в разные стороны, цветные карандаши или фломастеры.

Процедура проведения: ребёнку предлагается раскрасить красным цветом стрелочку, которая направлена вниз, синим – стрелочку, которая направлена вверх, зелёным – стрелочку, направленную вправо, жёлтым – направленную влево.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – допущено до 4 ошибок.

2 балла (средний уровень) – допущено до 1 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – выполнено без ошибок.

Задание 5. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика уровня развития зрительного восприятия, наглядно-действенного мышления у ребёнка.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1.

Процедура проведения: ребёнку предлагается выложить изображение из деталей конструктора.

Инструкция: «Перед тобой игра «Чудо – Крестики». Попробуй выложить точно изображение, используя детали этой игры».

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1 путём многочисленных проб.
- 2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение способом наложения деталей на схему в масштабе 1:1.
- 3 балла (высокий уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на схему в масштабе 1:1. Помощь взрослого не требуется.

**Содержание и процедура проведения диагностического обследования
детей в старшей группе (5-6 лет)**

Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенности развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист – половина А4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

Процедура проведения: ребёнку предлагается дорисовать фигурки, придумать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребёнок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценке результатов:

- 0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.
- 1 балл (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.
- 2 балла (высокий уровень) – образцы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

Задание 2. «ЛАБИРИНТЫ»

Цель: оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объём внимания, а также целенаправленности деятельности и особенностей зрительного восприятия.

Процедура проведения: «Жила-была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 4 годика, друзья подарили ей подарки. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки? Сначала ответить, потом проверь себя (проведи маркером по дорожке, соединяющим подарки и геометрические фигуры)».

Критерии оценке результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребёнок не справляется с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребёнок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребёнок выполняет задание и может проследить путь к некому предмету самостоятельно.

Задание 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика наглядно - действенного мышления, организация деятельности, умение действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики 1», альбом со схемами или схематичными рисунками в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребёнку предлагается выложить изображение из деталей конструктора.

Инструкция: ребёнку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо – Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок выкладывает изображение путём наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путём проб, требуется помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого.

Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организации деятельности у детей, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: половина листа бумаги формата А4, на котором изображены 3-6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат»), простой или чёрный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных на рисунке, воспроизвести картинки, изображённые на этом же рисунке.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок за 10 минут смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень) – ребёнок выполнил задание за 10 минут, в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – ребёнок за 10 минут выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

Задание 5. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: оценка ориентировки в пространстве, умение зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур-Малыш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

Процедура проведения: ребёнка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирного кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага вверх, два шага вправо».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребёнок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.

2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

2.5. Методическое обеспечение

Реализация программы предполагает использование подгрупповой и фронтальной форм работы.

- комплект развивающих игр В.В. Воскобовича («Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1», «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 3», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича двуцветный», «Змейка»)
- мультимедийная установка (экран, телевизор, проектор, ноутбук).
- картотека иллюстративного материала для занятий.
- картотека музыкальных произведений по программе.

2.6. Воспитательный компонент

Воспитание является системообразующим процессом формирования отношения ребенка к самому себе, к окружающему миру, к своему месту в этом мире, к своей роли в жизни этого мира. Формирование всего этого происходит в процессе освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Умные игры».

Программа направлена:

- На создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепления здоровья и творческого труда воспитанников;
- На формирование общей культуры воспитанников;
- На обеспечение духовно-нравственного и трудового воспитания;
- На социализацию и адаптацию воспитанников к жизни в обществе.

Предложенная программа является вариативной, то есть при возникновении необходимости допускается корректировка содержания и форм занятий, времени прохождения материала.

Список использованной литературы:

1. Макушкина С. В. Умные игры в сказках для малышей: Сказкотерапия для детей 3,5-5 лет. Парциальная программа / Под ред.О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020. 184 с.:ил. (Серия «Сказочные лабиринты игры»).
2. Воскобович В.В. игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: Метод.пособие. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017.
3. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (с последующими изменениями).
4. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 (зарегистрирован в Минюсте 26.09.2022 года)
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
6. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28
7. <https://infourok.ru/programma-po-poznavatelno-rechevomu-razvitiyu-dlya-detey-let-s-ispolzovaniem-razvivayushih-igr-vv-voskobovicha-2313763.html>