

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 6», г. Ярославль

Утверждена на педагогическом совете
от 27.08.2021 г. протокол № 1

Утверждаю
Заведующий МДОУ «Детский сад № 6»
Е.В. Тищенко
Приказ 02-02/297-2 от 27.08.2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сказкотерапия»

Для детей дошкольного возраста 5-7 лет
(социально-гуманитарная направленность)

Автор-составитель:
воспитатель Шилова С.А.

Ярославль, 2021 год

Содержание

1. Целевой раздел

Пояснительная записка	с. 3
1.1. Цель и задачи Программы	с. 4
1.2. Основные принципы Программы	с. 5
1.3. Учебный план программы. Организация режима реализации программы дополнительного образования	с. 6
1.4. Календарный учебный график	с. 7

2. Содержательный раздел

2.1. Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития ребенка	с. 11
2.2. Формы, способы, методы и приемы реализации программы дополнительного образования	с. 12
2.4. Ожидаемые результаты освоения Программы дополнительного образования	с. 13
2.5. Контрольно-измерительные материалы по освоению Программы	с. 14

3. Организационный раздел

3.1. Список информационных источников	с. 15
3.2. Описание материально-технической обеспеченности	с. 16
Приложение 1 «Перечень пособий для реализации программы»	с. 16

1. Целевой раздел

Пояснительная записка

Направленность программы – социально-педагогическая. 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.

1.1. Цель и задачи Программы

Цель программы – развить эмоционально-личностную и интеллектуальную сферы детей дошкольного возраста.

Задачи программы:

1. Учить моделировать предмет, используя зрительную опору;
2. Формировать умение детей пользоваться схемами и соотносить их с плоскостью;
3. Формировать умение детей распознать и построить сказочный образ;
4. Закрепить навыки выкладывания изображений по уменьшенной (увеличенной) неразделенной схеме;
5. Учить запоминать поэтапные действия педагога и уметь воспроизвести на плоскости;
6. Совершенствовать пространственные отношения, закрепить понятие о симметрии, развитие зрительной памяти;
7. Учить конструировать объект по образцу и по представлению.

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 «Сказкотерапия» и направлено на развитие ребенка как личности.

1.2. Основные принципы 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». 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.

1.3. Учебный план программы. Организация режима реализации программы дополнительного образования

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5 – 7 лет). Количество детей в группе 10 человек. Срок реализации программы 1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю, в среднем 4 раза в месяц, продолжительность занятия – 30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

Содержание	Группа детей 5-7 лет
Продолжительность	28 недель
Количество занятий в неделю	1
Длительность занятий	30 мин.

Учебный план

Тема образовательной деятельности	Количество занятий	Всего часов (академический час =30 мин.)	Теоретическая часть		Практическая часть	
			Одно занятие	Итого	Одно занятие	Итого
Русские-народные сказки	6	6	0,2 часа	1,2 часа	0,8 часа	4,8 часа
Сказки Г.Х. Андерсена	3	3	0,2 часа	0,6 часа	0,8 часа	2,4 часа
Новогодние сказки	4	4	0,2 часа	0,8 часа	0,8 часа	3,2 часа
Сказки А.С. Пушкина	3	3	0,2 часа	0,6 часа	0,8 часа	2,4 часа
Былины	3	3	0,2 часа	0,6 часа	0,8 часа	2,4 часа
Авторские сказки	8	8	0,2 часа	1,6 часа	0,8 часа	6,4 часа
Сказки, придуманные детьми	1	1	0,2 часа	0,2 часа	0,8 часа	0,8 часа
ИТОГО	28	28		5,6		22,4

1.4. Календарный учебный график

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятий (на основе какой сказки занятие)	Программное содержание	Развивающие игры
Октябрь			
Русские-народные сказки			
1.	Молодильные яблоки	Задачи: <u>Познавательные:</u> Учить моделировать предмет, используя зрительную опору; Формировать умение детей пользоваться схемами и соотносить их с плоскостью. <u>Развивающие:</u> Закреплять умение детей в использовании схем для составления изображений; Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. <u>Воспитательные:</u> Учить подбирать слова, выражающие характерные черты героев сказок; Учить подбирать самостоятельно синонимы к основным качествам героя сказки, понимать их значение.	Игры В.В. Вокобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин)

		Учить понимать, как бороться со страхами, корректировать эмоциональное состояние ребенка.	
2.	Гуси-лебеди	Задачи: <u>Познавательные:</u> Учить моделировать предмет, используя зрительную опору; Формировать умение детей распознать и построить сказочный образ. Закрепить навыки выкладывания изображений по уменьшенной(увеличенной) неразделенной схеме. <u>Развивающие:</u> Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализация творческих ресурсов. Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. <u>Воспитательные:</u> Способствовать формированию отношения к сказочным героям, понять основной посыл сказки – уметь отвечать за свои поступки, уметь исправить ошибку; Способствовать формированию социальных чувств: благодарность, ответственность.	Игры В.В. Вокобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 3», «Квадрат Воскобовича двухцветный» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин)
3.	Царевна-лягушка	Задачи: <u>Познавательные:</u> Формировать умение детей распознать и построить сказочный образ.; уметь распознать и почувствовать отчаяние, страх. Учить запоминать поэтапные действия педагога и уметь их воспроизвести на плоскости. Познакомить со старорусскими ловами: стряпуха, рукодельница, искусница, соткала. <u>Развивающие:</u> Развитие самоанализа, рефлексии. Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. <u>Воспитательные:</u> Способствовать осознанию детьми нравственных норм; Способствовать развитию нравственной направленности личности ребенка; Обучать эмоциональному	Игры В.В. Вокобовича: «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 1». Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»

		предвосхищению последствий своих действий.	
4.	Заюшкина избушка	Задачи: <u>Познавательные:</u> Развитие конструкторских и творческих способностей посредством развивающих игр; Закреплять умение увидеть образ в чертеже и конструкции деталей; Совершенствование пространственных отношений, закрепление понятия симметрия, развитие зрительной памяти. <u>Развивающие:</u> Совершенствовать глазомер; Продолжать развивать интерес к народным сказкам. <u>Воспитательные:</u> Формировать способность к самостоятельности; Дать понятие словам: сострадание, желание помочь.	Игры В.В. Вокобовича: Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 1». Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»
Ноябрь			
5.	Зимовье зверей	Задачи: <u>Познавательные:</u> Закрепить умение действовать по чертежу и словесной схеме; Учить ориентироваться на плоскости по заданному алгоритму; Формировать умение в использовании схем для построения изображений. Развивать пространственное мышление, навыки симметричного выкладывания. <u>Развивающие:</u> Развитие концентрации внимания, наблюдательности; Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. <u>Воспитательные:</u> Воспитывать любовь к русским пословицам. Снижение остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев. Формирование социальных чувств: дружба, гостеприимство; радушие.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 1», «Чудо-крестики 2», Квадрат Воскобовича двухцветный. Игры других авторов: «Цветные счетные палочки Кьюизенера»
Русские-народные сказки			
6.	Пощучему велению	Задачи: <u>Познавательные:</u> Закрепить умение увидеть образ в чертеже и конструкции деталей.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-Соты- 1», «Прозрачный квадрат», «Змейка»

		Совершенствовать пространственные отношения, закрепить понятие о симметрии, развитие зрительной памяти. <u>Развивающие:</u> Развитие конструкторских и творческих способностей посредством развивающих игр; Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду; Формировать способность к самостоятельности. <u>Воспитательные:</u> Воспитывать любовь к русским сказкам, уметь находить смысл сказки; Коррекция снижения остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев.	Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Логические блоки Дьенеша»
Сказки Г.Х. Андерсена			
7.	Дюймовочка	Задачи: <u>Познавательные:</u> Учить использованию материала знакомой сказки для повышения интереса к выполнению конструктивных действий; Учить конструировать объект по образцу и по представлению; Активизировать потенциальные возможности детей, развивать любознательность. <u>Развивающие:</u> Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализация творческих ресурсов. Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. Развитие концентрации внимания, наблюдательности. <u>Воспитательные:</u> Способствовать пониманию социальных качеств: непринятие коллектива, одиночество, авторитарное мнение взрослых; Учить подбирать самостоятельно синонимы к основным качествам героев сказок, понимать их значение; Учить детей понимать свои желания, вырабатывать собственное мнение.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2» , «Чудо-Соты- 1», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Кубики для всех» и «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
8.	Гадкий утенок	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать процессы логического	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2». Игры других авторов:

		и пространственного мышления путем работы с объемными играми; Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие. <u>Развивающие:</u> Развитие конструкторских и творческих способностей посредством развивающих игр; Развивать ценностное отношение к развивающим играм; <u>Воспитательные:</u> Воспитывать сострадание и умение сопереживать героям; Коррекция снижения остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев.	«Кубики для всех» и «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
Декабрь			
9.	Снежна королева.	Задачи: <u>Познавательные:</u> Учить моделировать предмет, используя зрительную опору; Закреплять умение в использовании схем для составления изображений; Закрепить навыки выкладывания изображений по уменьшенной (увеличенной) неразделенной схеме. <u>Развивающие:</u> Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализация творческих ресурсов. Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. <u>Воспитательные:</u> Формировать коммуникативные навыки, позволяющие успешно проходить процессы социализации, учить пониманию и принятию социальных ролей мальчиков и девочек; Формировать навыки социального реагирования на совершенное действие или поступок.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-Соты- 1», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный». Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин)
Новогодние сказки			
10-11.	Двенадцать месяцев	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления; Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык»;	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2» «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Кубики для всех» и «Сложи узор» (Б.П. Никитин)

		<u>Развивающие:</u> Развивать чувство языка, продолжать словарную работу с помощью слов: высокомерный, смиренный, подснежник; Способствовать запоминанию названий месяцев путем знакомства со сказкой; <u>Воспитательные:</u> Способствовать пониманию смены времен года, закономерностей в природе; Научить распознавать разницу между положительными и отрицательными социальными качествами: гордость – смирение; Способствовать пониманию норм культурного общения.	Никитин), «Логические блоки Дьенеша»
12.	Щелкунчик	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие. Совершенствовать пространственное и логическое мышление путем работы с объемными играми; <u>Развивающие:</u> Развитие концентрации внимания, наблюдательности посредством переноса изображения с доски на стол; Развивать творческое воображение и зрительное восприятие с помощью контурных схем. Развивать умение «делить» изображение на части, чтобы воссоздать его на столе целиком; <u>Воспитательные:</u> Способствовать выражению эмоционального состояния через зрительные и слуховые представления; Способствовать пониманию нравственных ценностей сказки: понимания, милосердия, мужества и самоотверженности; Способствовать пониманию основного смысла сказки: борьба добра со злом, умение прийти на помощь друг другу.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 3». Игры других авторов: «Кубики для всех» и «Сложи узор» (Б.П. Никитин).
Январь			
13.	Морозко	Задачи: <u>Познавательные:</u> Закрепить умение выделять главные части и характерные детали конструкций, ввести понятия: вертикальный, горизонтальный, по диагонали вверх;	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин),

		Способствовать формированию эмоционального отношения к сказочным героям, их делам и поступкам; Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык»; <u>Развивающие:</u> Развивать пространственное восприятие посредством составления из частей; Развивать конструкторские творческие способности посредством развивающих игр; Совершенствовать пространственные отношения, закреплять понятия о симметрии, уметь соотносить плоскостные и пространственные отношения. <u>Воспитательные:</u> Формировать коммуникативные навыки, позволяющие успешно проходить процессы социализации и адаптации – умение общаться со взрослыми, проявлять вежливость, доброжелательность, терпимость; Учить самостоятельно подбирать синонимы к основным качествам героев сказок, понимать их значение.	«Цветные счетные палочки Кьюизинера»
Сказки А.С. Пушкина			
14.	Сказка о рыбаке и рыбке	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать процессы творческого воображение и образного мышления при работе без опоры на схему; Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей крестиков, развивать восприятие. <u>Развивающие:</u> Познакомить детей с устаревшими словами: землянка, невод, корыто, терем. Развивать умение делить изображение на части, чтоб воссоздать его на столе целиком; Развивать концентрацию внимания и наблюдательность путем переноса изображения с доски на стол <u>Воспитательные:</u> Формировать умение понимать иллюстрации к сказкам, учить наблюдать за позами людей, изменениями в природе; Способствовать пониманию социальных качеств: бескорыстие, жадность; Способствовать пониманию основного	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин)

		смысла сказки: борьба добра со злом, умение прийти на помощь другу.	
15-16.	Сказка о царе Салтане	Задачи: <u>Познавательные:</u> Развивать концентрацию внимания и наблюдательность путем переноса изображения с доски на стол. Закрепить навыки выкладывания изображений по увеличенной схеме. Учить осуществлять анализ объекта составляя свою форму на основе выделенных признаков. <u>Развивающие:</u> Познакомить детей с устаревшими словами. Развивать умение понимать значение устаревших слов по смыслу. Формировать способность самостоятельно создавать образы объектов. <u>Воспитательные:</u> Учить понимать значение сказки А.С. Пушкина, слышать лиричность его строк. Формировать отрицательное отношение к проявлению негативных черт характера – прощение. Умение предложить помощь, умение принять помощь.	Игры В.В. Вокобовича: Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»
Февраль			
Былины			
17-18.	Илья Муромец	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему. Способствовать усвоению пространственных отношений. Учить симметричному выкладыванию из деталей конструктора. <u>Развивающие:</u> Познакомить детей с устаревшими словами. Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления. Актуализация творческих ресурсов. Формировать навыки словообразования: беспомощный, бездвижный. <u>Воспитательные:</u> Формировать представления о героическом прошлом русского народа. Воспитать чувство гордости за богатырскую силу Руси. Воспитывать любовь к народному	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 3», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Сложи узор», «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»

		творчеству. Воспитывать любовь к родине, родному краю.	
19.	Добрыня и Змей	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему. Учить перенести графический образ с вертикальной поверхности на горизонтальную. Учить симметричному выкладыванию из деталей конструктора. <u>Развивающие:</u> Познакомить детей с устаревшими словами. Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления. Актуализация творческих ресурсов. Совершенствовать умение создавать объект по образцу. <u>Воспитательные:</u> Формировать представления о героическом прошлом русского народа. Воспитать чувство гордости за богатырскую силу Руси. Воспитывать любовь к народному творчеству. Воспитывать любовь к родине, родному краю. Закрепить знания названий элементов костюма и оружия русского богатыря.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2» Игры других авторов: «Сложи узор» и «Кубики для всех» (Б.П. Никитин)
Март			
Авторские сказки			
20.	Подарки фей	Задачи: <u>Познавательные:</u> Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему. Развивать навыки творческого воображения. <u>Развивающие:</u> Развитие воображения, творческого и абстрактного мышления, актуализация творческих ресурсов. Формировать интерес к развивающим играм посредством погружения в развивающую творческую среду. <u>Воспитательные:</u> Формировать эмпатию и осознание понятия женственности как таланта. Способствовать пониманию гендерных	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики3» Игры других авторов: «Сложи узор» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»

		качеств: стремление к красоте, заботе, дружбе, уюту. Дать моральную оценку женским качествам.	
21.	Аленький цветочек	Задачи: <u>Познавательные:</u> Формировать умение распознать и построить сказочный образ; уметь распознать и почувствовать восхищение, восторг. Способствовать освоению пространственных отношений. Учить ориентироваться на плоскости по словесной инструкции педагога. <u>Развивающие:</u> Формировать интерес к играм посредством погружения в развивающую творческую среду. Развивать зрительное восприятие посредством составления из частей. <u>Воспитательные:</u> Способствовать формированию эмоционального отношения к сказочным героям. Способствовать пониманию логики межличностных отношений в семье. Способствовать снижению остроты негативных переживаний посредством эмоционального реагирования на поступки героев.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2» , «Чудо-Соты- 1», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»
22.	Федорино горе	Задачи: <u>Познавательные:</u> Формировать навыки словообразования. Закрепить понятие «посуда». Закрепить навыки симметричного выкладывания. <u>Развивающие:</u> Познакомить детей с устаревшей посудой. Развивать умение понимать устаревшие слова по смыслу. <u>Воспитательные:</u> Воспитывать заботливость и любовь к своим вещам Дать понятие чувства раскаяния, как важно уметь просить прощения.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизенера»
23.	Муха-Цокотуха	Задачи: <u>Познавательные:</u> Формировать навыки запоминания и воспроизведения. Выявить степень сформированности зрительно-пространственных функций по	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-Соты- 1» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин)

		<u>предложенной схеме</u> <u>Развивающие:</u> Учить детей сдержанно относиться к неудачам. Учить детей концентрироваться, чтобы запомнить как можно больше за короткий отрезок времени. <u>Воспитательные:</u> Познакомить детей с социальными качествами: гостеприимство. Дать понятие слов радушие, потчевать	
Апрель			
24-25.	Серебряное копытце	Задачи: <u>Познавательные:</u> Учить моделировать предмет, используя зрительную опору. Активизировать потенциальные возможности детей, развивать любознательность. <u>Развивающие:</u> Познакомить детей с устаревшими названиями: балаган. Формировать способность самостоятельно создавать образы объектов. Формировать опят самостоятельного преодоления затруднений в играх. <u>Воспитательные:</u> Формировать умение понимать иллюстрации к сказкам, учить наблюдать позы людей. Способствовать пониманию социальных качеств: бескорыстие, стремление к прекрасному, милосердие. Способствовать пониманию основного смысла сказки: вера в мечту.	Игры В.В. Вокобовича: «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
26.	Цветик-семицветик	Задачи: <u>Познавательные:</u> Формировать умение распознать объемные схемы и уметь построить по ним модель. Способствовать освоению пространственных отношений. <u>Развивающие:</u> Закрепить прямой и обратный счет в пределах семи. Систематизировать полученные навыки и умения при работе с развивающими играми. Развивать пространственно-временные отношения. Расширять знания школьников о	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 3», «Прозрачный квадрат». Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин), «Цветные счетные палочки Кьюизинера»

		правилах хорошего тона. <u>Воспитательные:</u> Воспитывать культуру поведения, умение свободно общаться друг с другом. Воспитывать способность к сочувствию. Воспитывать желание оказать помощь незнакомому человеку.	
27.	Золушка	Задачи. <u>Познавательные:</u> Формировать умения распознать и построить сказочный образ. Закрепить умение детей действовать по чертежу. Закрепит навыки выкладывания изображений по неразделенной схеме. <u>Развивающие:</u> Развитие конструктивных и творческих способностей ребенка посредством развивающих игр. Закрепление умения увидеть образ в чертеже. Совершенствовать пространственные отношения. Развивать зрительную память. <u>Воспитательные:</u> Развитие умения выразительно изобразить и распознать отдельные эмоциональное состояние: восхищение восторг. Формирование моральной оценки чувств, порождаемых социальной средой. Учить детей языку чувств с помощью жестов. Мимики и выразительных движений.	Игры В.В. Вокобовича: «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-Соты- 1» Игры других авторов: «Кубики для всех» (Б.П. Никитин)
Май			
28.	Сказки, придуманные детьми	Задачи: <u>Познавательные:</u> Формировать умение выбирать (не брать много игр) Способствовать формированию внутреннего плана действий: развивать умение представить, какие игры нужны для воплощения задумок. Научить придерживаться избранной сюжетной линии в построении сказки. <u>Развивающие:</u> Формировать опыт самостоятельного преодоления затруднительной ситуации в игре. Формировать умение самостоятельно создавать образы. Побуждать к проявлению инициативы.	Все виды развивающих игр.

		<u>Воспитательные:</u> Воспитывать культуру работы с развивающими играми. Воспитывать самостоятельность детей. Умение находить свои способы решения задач. Стимулировать эмпатичные переживания, желание прийти на помощь.	
--	--	--	--

2. Содержательный раздел

2.1. Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития ребенка

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.

2.2. Формы, способы, методы и приемы реализации программы дополнительного образования

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.

1. 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.

2. 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.

4. 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.

2.3.Планируемые результаты освоения Программы дополнительного образования

К концу обучения дети должны знать и уметь:

- 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;

- эмоционально откликаться на художественные произведения;
- владеть 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.

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

2.4. Контрольно-измерительные материалы по освоению Программы

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.

Диагностика зрительной памяти старших дошкольников посредством развивающих игр В.В. Воскобовича

№п\п	ФИ ребенка	Скорость выполнения задания (от 0 до 2 баллов)	Точность (от 0 до 2 баллов)	Критично оценивания своей работы	Примечания

Скорость выполнения оценивается от 0 до 2 баллов.

0 баллов – выполнил работу в числе последних, 2 баллов – выполнил работу одним из первых.

Шкала оценки точности:

0б-Ребёнок не справился с заданием, образ не угадывается

1б -Ребёнок выполнил задание частично, образ угадывается

2б - Ребенок выполнил задание полностью.

Шкала оценки критичности (насколько критично ребенок оценивает свою работу после предъявления заданного образца)

0б-После предъявления образца ребёнок не видит своих ошибок

1б -Ребёнок увидел ошибки, но не может исправить самостоятельно

2б - Ребенок заметил ошибки и исправил их самостоятельно

III.Организационный раздел

3.1. 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.
7. Постановление правительства № 527-п 17.07.2018 "О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей"
8. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области
9. Приказ департамента образования ЯО от 27.12.2019 №47-нп «Об утверждении Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ярославской области»

3.2. Описание материально – технической обеспеченности

- Мультимедийная установка (экран, проектор, ноутбук или ПК);
- Музыкальные колонки;
- Дополнительно педагогом может использоваться иллюстративный материал, меняющийся в зависимости от темы занятия.

Приложение 1

Перечень пособий для реализации программы

№ п/п	Наименование	Количество (в шт.)	Примечание
Игры В.В. Воскобовича			

1.	«Чудо Соты 1»	10	
2.	«Чудо-Крестики 1»	10	
3.	«Чудо-Крестики 2»	10	
4.	«Чудо-Крестики 3»	10	
5.	«Прозрачный квадрат»	10	
6.	«Квадрат Воскобовича двухцветный»	10	
7.	«Змейка»	10	
Игры других авторов			
1.	«Сложи узор» (деревянный) Б.П. Никитина	10	Сочетается с «Прозрачным квадратом» В.В. Воскобовича
2.	«Кубики для всех» Б.П. Никитина	10	
3.	«Логические блоки Дьенеша»	5	Одна коробка на 3-4 детей
4.	«Цветные счетные палочки Кьюизинера»	5	Одна коробка на 3-4 детей