Муниципальное учреждение
Центр психолого-педагогической, медико - социальной помощи
«Стимул»

«УТВЕРЖДАЮ»
Протокол
педагогического совета
МУ Центра «Стимул»
№02/02-04 от 30.08 2022.

«СОГЛАСОВАНО»
Директор
Н.Н. Шпейнова
«30» 08 2022

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально - педагогической направленности

«Сказочная страна конструирования»

Объект: дети дошкольного возраста 5-7 лет
Объём программы: 10 занятий (5 часов)
Количество часов в неделю: 1 занятие (30 мин)
Форма работы: групповая, подгрупповая, индивидуальная

Аннотация

Настоящая программа «Сказочная страна конструирования» для детей старшего дошкольного возраста создана на основе технологии «Сказочные лабиринты игры». В качестве дидактического компонента технологии представлены игровые пособия В.В. Воскобовича.

Программа состоит из 10 занятий. Цель данной программы – развитие познавательно-творческих способностей детей 5-7 лет в условиях организации этого процесса в творческой форме.

Пояснительная записка

Актуальность и перспективность программы.

Одна из центральных задач дошкольной педагогики и психологии – поиск путей эффективного обучения на занятиях, поиск возможностей использования скрытых резервов умственной деятельности, повышение самостоятельности.

В современном мире детям дается много знаний, понятий, они сильно утомляются, не могут спокойно высидеть положенное время и, как результат, недостаточное осознание изученного, переутомление, психическое возбуждение.

Следовательно, встает вопрос о создании программы, которая сочетала бы в себе различные виды деятельности, которые помогали детям развиваться, лучше усваивать новые знания. Занятия с использованием коррекционно-развивающих и творческий заданий являются эффективным средством воспитания и обучения.

Развивающие игры В.В. Воскобовича активно используются педагогами с 90-х годов XX века. Интерес к ним вызван прежде всего оригинальностью решения обыкновенных задач, заложенным в играх творческим потенциалом, многовариативностью игровых упражнений. С одной стороны, с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. С другой стороны, одну задачу можно решить с помощью разных игр. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение; учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор.

Научные, методологические, нормативно-правовые и методические основания программы.

Содержание программы строится на идеях развивающего обучения Д.Б.Эльконина – В.В. Давыдова, с учетом возрастных особенностей и зон ближайшего развития (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин).

Рефлексивно-деятельностный подход позволяет решать задачи развития психических функций через использование различных видов деятельности, свойственных данному возрасту.

В своей работе мы придерживались идеи некритичного гуманного отношения к внутреннему миру каждого ребенка (К. Роджерс).

Принцип личностно-ориентированного подхода (Г.А. Цукерман, Ш.А. Амонашвили) предлагает выбор и построение материала исходя из индивидуальности каждого ребенка, ориентируясь на его потребности и потенциальные возможности.

Данная программа создана на основе технологии «Сказочные лабиринты игры». Эта авторская технология интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательных задач (ТРИЗ), элементы проблемного метода обучения, обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа), а при задействовании педагогами компьютерной техники (мультимедийные презентации, интерактивные доски) – информационно-коммуникативные технологии (ИКТ).

Практическая направленность программы.

В настоящее время, когда детям приходится усваивать большое количество разной информации, увеличивается потребность в создании программ, направленных на помощь детям в усвоении новых знаний, необходимость использования новых средств, близких и понятных ребенку, побуждающие их к работе.

Предлагаемая программа является общеобразовательной общеразвивающей программой социально-педагогической направленности. Реализация данной программы

будет способствовать развитию процессов мышления детей, навыков моделирования, умения ориентироваться в пространстве, креативный потенциал, усидчивость. И все это с помощью увлекательной сказки, которая не просто понравится и вовлечет ребенка в игру, но и вызовет у него долгоиграющий восторг.

Цели и задачи.

Цель данной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности заключается в развитии у детей познавательно-творческих способностей в условиях организации этого процесса в игровой форме.

Задачи:

- стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
- совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
- поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности.
- развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

Адресат.

Данная программа предназначена для работы с детьми 5-7 лет.

Продолжительность программы.

Продолжительность программы составляет 10 недель. Программа включает 10 групповых коррекционно-развивающих занятий продолжительностью 30 минут каждое. Общее время ведения программы – 10 академических часов.

Требования к результату усвоения программы.

При условии успешной реализации данной программы будет наблюдаться положительная динамика в развитии мыслительных операций детей, эмоциональной и коммуникативно-речевой активности. Дети научатся: а) различным приемам моделирования; б) анализировать и сравнивать процессы и объекты; в) самоорганизации в различных видах деятельности; г) повысят свой интеллектуальный уровень; д) разовьют креативный потенциал и усидчивость.

Учебно-тематический план программы

№	Наименование занятий	Всего академических часов	Теоретических	Практических	Форма занятия	форма контроля
1	«Знакомство с Фиолетовым Лесом, Малышом Гео и волшебством считалки»	1ч	5 мин	25 мин	Знакомство с волшебной считалкой с помощью пособия «Волшебная восьмерка», конструирование с помощью игрового поля коврографа «Ларчик», пособий «Чудо-крестики – 2», «Геоконт Малыш»	Наблюдение, рефлексия
2	«Как паучок и его друзья прыгали с парашюта»	1ч	5 мин	25 мин	Знакомство с насекомыми, конструирование с помощью пособий «Геоконт Малыш», «Игровизор», «Прозрачный квадрат»	Наблюдение, рефлексия
3	«Как в цифроцирке появились новые артисты»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью пособий «Квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики - 2», «Волшебная восьмерка», работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	Наблюдение, рефлексия
4	«Как в цифроцирке состоялось веселое представлен	1ч	5 мин	25 мин	Работа с цифрами, конструирование с помощью пособий	Наблюдение, рефлексия

	ие»				«Чудо-крестики - 2», «Волшебная восьмерка»,	
5	«Как у девочки Дольки появились цветы и бабочки»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью пособий «Чудо-цветик», «Чудо-крестики - 2», работа с игровым полем коврографа «Ларчик», конструирование на листе бумаги	Наблюдение, рефлексия
6	«Как зверята в лесу собирали грибы»	1ч	5 мин	25 мин	Работа с пособием «Математические корзинки 10», конструирование с помощью пособия «Геоконт Малыш», работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	Наблюдение, рефлексия
7	«Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью пособий «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича», работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	Наблюдение, рефлексия
8	«Как друзья гостили на Чудо-островах»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью пособий	Наблюдение, рефлексия

					«Квадрат Воскобовича», «Логоформочки 3», «Чудо-соты 1», конструирование на графитовой доске	
9	«Как Лопушок ловил муху»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью пособий «Чудо-крестики 2», «Игровизор», «Прозрачный квадрат». Работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	Наблюдение, рефлексия
10	«Как друзья катались с горки»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью пособий «Чудо-крестики 2», «Игровизор», «Квадрат Воскобовича». Работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	Наблюдение, рефлексия

Литература

1. Асмолов А.Г. Психология личности: Принципы общепсихологического анализа / А.Г. Асмолов. – М.: Смысл, 2001. – 416 с.
2. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А.

Мёдова, Е.Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. – 360 с.: ил.
3. Выгодский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выгодский. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
4. Григорян Н.В. Потенциал дидактической игры для достижения результатов, планируемых ФГОС начального общего образования (на примере развивающих игр В.В. Воскобовича) // Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы III всероссийской научно-практической конференции с международным участием (11 июня 2015 г., Санкт-Петербург) / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой, Н.В. Григорян. – СПб.: Свое издательство, 2015. – С. 11-14.
5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника: книга для воспитателей детского сада и родителей / Е.Е. Кравцова. – М.: Просвещение: Учеб. лит., 1996. – 157 с.
6. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. – 304 с.
7. Эльконин Д.Б. Детская психология: учеб. пособие для вузов / Д.Б. Эльконин; ред.-сост. Б.Д. Эльконин. – М.: Академия, 2006. – 384 с.