

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №2»  
Камышловского городского округа

ПРИНЯТА  
на заседании Совета педагогов  
Протокол № 1 от 29.08.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий МАДОУ  
«Детский сад №2» КГО  
Приказ № 58-ОД от 29.08.2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
социально – гуманитарной направленности  
**«Сказочные игры»**

Возраст обучающихся            3 – 7 лет  
Срок реализации программы    2 года  
Количество часов в год        30 часов

Авторы-составители программы:  
Зуева Анна Владимировна, воспитатель,  
Машкина Елена Викторовна, воспитатель

г. Камышлов

## Содержание

1. Основные характеристики .....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы... ..	6
1.3. Содержание общеразвивающей программы... ..	6
1.4. Планируемые результаты... ..	19
2. Организационно –педагогические условия .....	19
2.1. Календарно –учебный график .....	19
2.2. Условия реализации программы .....	20
2.3. Формы аттестации/ контроля.....	20
3. Список литературы... ..	21

## 1. Основные характеристики

### 1.1. Пояснительная записка

#### *Актуальность программы.*

Современный мир ребенка предполагает удобство и комфорт в игре. У детей достаточно много игрушек, а к ним прилагаются дополнительные аксессуары, разработаны увлекательные компьютерные игры. Не надо придумывать и находить «заменителей» в игре, строить диванчик из кубиков, а из травинки варить суп, когда даже еда есть в пластиковом исполнении. Предлагается меньше возможностей для того, чтобы представлять себе, что ты хочешь получить в конечном результате, планировать свою деятельность и попытаться воплотить этот результат путем проб и ошибок. В результате у современных детей обедняется воображение, на основе которого строятся все познавательные процессы дошкольника.

Поэтому так важно 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 развивающие игры Воскобовича В.В. представляют наибольший интерес. 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 недостаточно просто предложить детям игры, необходимо увлечь, научить 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.

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. И затем сам начнет создавать свои образы, по-своему развивать сюжет.

Актуальность раскрывается через соответствие образовательной программы нормативным правовым актам и государственным программным документам:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));

11. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

12. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

13. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Актуальность образовательной программы обусловлена потребностями и запросами детей и их родителей (законных представителей).

#### ***Направленность программы***

Направленность программы «Сказочные игры» социально - коммуникативная

#### ***Уровень освоения программы***

Уровень освоения программы: стартовый (ознакомительный)

***Педагогическая целесообразность*** данной программы состоит в том, что она направлена на развитие интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также на развитие первоначальных норм самооценки и самоконтроля у детей.

#### ***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 «Сказочные игры» и направлено на развитие ребенка как личности.

За основу программы взята технология интеллектуально – творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича и авторская программа С.В.Макушкиной «Умные игры в добрых сказках».

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

Ряд образовательных областей, включенных в данную программу, представлен как федеральным, так и национально – региональным компонентами, 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 неперенными средствами развития воображения дошкольников.

#### ***Новизна программы***

Программа ориентирована на применение комплекса различных развивающих игр.

В основу педагогической разработки положен замысел развития креативного мышления у детей, что является новизной.

Создавая иллюстрации к сказкам, выполняя упражнения на графическое копирование образцов, формируем у детей зрительно – моторные координации, необходимые в школьном обучении и в дальнейшей жизни.

Программа предоставляет возможность выразить себя в безопасной игровой ситуации, помогает верно отреагировать эмоцией, дает одновременно разрядку и успокоение, помогает сформировать нравственные принципы.

#### ***Адресат программы***

Программа ориентирована на обучающихся 3 - 7 лет (в том числе для детей с ОВЗ) и учитывает возрастные и психологические особенности, уровень формирования интересов и мотивации к данному виду деятельности.

#### **Возрастные особенности ребенка 3-4 лет**

Основные потребности в этом возрасте – потребность в общении, уважении, признании и самостоятельности. В этом возрасте ребенок выражает желание делать всё по-своему. Игра становится более коллективной и уже имеет сюжетное наполнение. В ней ребенок воображает себя кем угодно и соответственно действует. В этом возрасте ребенку достаточно поиграть 10 – 15 минут, а потом ему хочется переключиться на что-то другое. Дети в игре со сверстниками учатся защищать свои личные границы и воспринимать их наличие у других людей. Ребенок активно осваивает речь. В данной возрастной группе сохраняется непроизвольный характер основных психических процессов - внимания, памяти, мышления, а также эмоциональная лабильность и потребность в эмоциональном комфорте. Однако ведущим типом общения становится ситуативно-деловое. Мышление детей старше 3 лет носит наглядно - образный характер.

#### **Возрастные особенности ребенка 4 - 5 лет**

Более сильной становится потребность в друзьях, резко возрастает интерес к окружающему миру. В этом возрасте у ребенка активно проявляется стремление к самостоятельности. Ребенку важно многое делать самому. Он начинает понимать чувства других людей и сопереживать. Развитие воображения входит в очень активную фазу. Ребенок живет в мире сказок, фантазий, мечтаний, где он получает возможность стать главным героем. Совместные игры становятся сложнее с сюжетно – ролевым наполнением. Дети дружат, ссорятся, мирятся, помогают друг другу. Активная любознательность заставляет детей задавать вопросы обо всем, что они видят. Они готовы все время говорить и обсуждать различные вопросы. Их познавательный интерес лучше всего утоляется в увлекательном разговоре или занимательной игре. Развивается зрительно-двигательная координация в предметно-игровой деятельности. К 5 годам значительно развивается память и внимание: удерживает внимание на интересной для него деятельности до 15-20 минут.

#### **Возрастные особенности ребенка 5 - 7 лет**

Это возраст активного развития физических и познавательных способностей ребенка, общения со сверстниками. Игра остается основным способом познания окружающего мира, хотя меняются ее формы и содержание. Развивается инициатива, наблюдательность, умение планировать собственную деятельность, произвольность поведения. Может регулировать поведение на основе усвоенных норм и правил. Эмоционально переживает несоблюдение норм и правил. Дружно играет, сдерживает агрессивные реакции, делится, помогает. В этом возрасте ребенок продолжает активно познавать окружающий мир. Он не только задает много вопросов, но и сам формулирует ответы. Его воображение задействовано почти 24 часа в сутки и помогает ему не только развиваться, но и адаптироваться к миру. В общении со сверстниками ребенок познает правила взаимодействия с равными себе. Постепенно переходит от сюжетно-ролевых игр к играм по правилам, в которых складывается механизм управления своим поведением, проявляющийся затем и в других видах деятельности.

Условия набора и формирования групп: принимаются все желающие воспитанники от 4-х до 7-и лет. Специальных знаний при этом не требуется. Занятия проводятся с учетом психофизиологических возможностей учащихся и возрастных особенностей.

Комплектование групп первого года обучения проводится до 15 сентября. Группы 2-ого года обучения комплектуются из учащихся, освоивших программу 1-ого года обучения, в количестве 10 человек. В группу второго года обучения могут поступать вновь прибывающие учащиеся, имеющие необходимые знания и умения. Для этого проводится входная диагностика.

**Условия набора:** для обучения принимаются все желающие в возрасте от 4 до 7 лет. Набор на обучение – свободный.

**Количество обучающихся:** численный состав обучающихся в группе 8-11 человек.

Группы сформированы по желанию детей и родителей, по рекомендации воспитателей. Программа проста и доступна дошкольникам.

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц в период с середины сентября по май). В мае предусмотрено 3 занятия творческого характера в связи с праздничными днями.

Продолжительность занятия – 30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности).

**Форма организации занятий** – подгрупповая (8 – 11 детей), индивидуальная. При организации занятия используется дифференцированный, личностно-ориентированный подход.

### **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: ощущение, 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 герой, а также нравится им это или нет.

#### **3. Инструкция**

Данная программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста. В связи с тем, что сейчас в группах встречаются дети разного возраста и уровня интеллекта, в конспектах предлагаются два вида инструкций – для подготовительной группы (6-7 лет) и для старшей группы (5-6 лет) и детей с ОВЗ.

Таким образом, грация может быть не только в силу возраста, но и в силу определенных способностей и уровня освоения развивающих игр.

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

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: «Саша молодец!» и т.д. Это доставляет детям огромную радость, и, если сначала они говорят тихо, глядя в сторону, то впоследствии говорят о себе громко и с удовольствием.

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

## **1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы**

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

**Задачи** программы:

### **а) образовательные:**

- 1.Познакомить воспитанников с развивающими играми и внедрить их в повседневную жизнь детей.
- 2.Развивать посредством работы с играми логическое и пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, способность к абстрагированию, мелкую моторику рук.
- 3.Формировать стремление выполнять более сложные задания.
- 4.Приобщить детей к духовно – нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путем интеграции развивающих игр.

### **б) развивающие:**

- 1.Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.
- 2.Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями
- 3.Развивать у ребенка выразительность речи, повысить уровень его интеллектуальной культуры, привить любовь к родной культуре, помочь каждому почувствовать уверенность в себе и своих действиях.

### **в) воспитательные:**

- 1.воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

## **1.3. Содержание общеразвивающей программы**

**Базовые компоненты системы занятий**

Система занятий, лежащая в основе программы, состоит из трех базовых компонентов.

### *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 отличие от игр других авторов, детали конструкторов В.В. Воскобовича легко сочетаются между собой, что дает простор для творчества детей и педагога.

### *Сказкотерапия*

Прикладное терапевтическое значение сказки состоит в воспитании здорового образа жизни, восхвалении увлечений и способов, помогающих сохранять силы и здоровье, в формировании системы ценностей, заложенных в народной культуре. Любая сказка – это путь приобщения ребенка к опыту всего народа, то есть социализация. На этой основе начинают формироваться чувства дружбы, товарищества, коллективизма и более сложные социально – нравственные чувства: чувство любви к Родине, интернациональные чувства, чувство уважения к взрослым, гуманизм по отношению к природе. Развивается самосознание, саморегуляция, социальная чуткость и способность управлять отношениями.

Рассказывая и познавая сказку и былинку, помогая герою с помощью развивающих игр, дети получают первые представления о нравственных качествах: справедливости, чести, достоинстве, преданности и т.д. Основной смысл занятий – не только познакомить с содержанием сказки, но и формировать у детей личностное отношение к категориям духовности и нравственности на доступном их возрасту уровне, помочь реализовать свои знания в оценочных суждениях, выражающих отношение к семейным и духовным ценностям.

### *Инновационные методы и технологии*

Использование мультимедийной установки расширяет работу педагога, связанную с развитием эмоционального восприятия сказки. С большого экрана дети видят прекрасные иллюстрации к сказкам, созданные отечественными художниками – иллюстраторами: Н.М.Кочергиным, М.Ф.Петровым, Т.А.Мавриной, И.Я.Билибиным, Е.М. Рачевым и др. Кроме того, использование презентаций позволяет активизировать музыкальное сопровождение в момент выполнения детьми заданий. На занятиях звучит только классическая музыка, рекомендованная к прослушиванию детьми.

### **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: ощущение, 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 герой, а также нравится им это или нет.

#### *3. Инструкция*

Данная программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста. В связи с тем, что сейчас в группах встречаются дети разного возраста и уровня интеллекта, в конспектах предлагаются два вида инструкций – для подготовительной группы (6-7 лет) и для старшей группы (5-6 лет) и детей с ОВЗ.

Таким образом, градация может быть не только в силу возраста, но и в силу определенных способностей и уровня освоения развивающих игр.

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

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: «Саша молодец!» и т.д. Это доставляет детям огромную радость, и, если сначала они говорят тихо, глядя в сторону, то впоследствии говорят о себе громко и с удовольствием.

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

## **Основные принципы обучения**

### **1. «Сказочный сюжет».**

Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.

### **2. «Осознание успешности»**

Следует постоянно поощрять детей, оказывая им своевременную помощь, делая это незаметно. Ребенку должно быть знакомо чувство успеха.

### **3. «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.

### **4. «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.

### **5. «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 организации вышеописанных принципов формируются условия, способствующие развитию интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля у детей. Это имеет большое воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь в коллективе.

## **Учебный план**

### **Первый год обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Формы аттестации/ контроля</b>
1.	Объединяющие сказки	5	Викторина
2.	О ценности своего дома и защите	2	Практические игры
3.	Поиск друга	4	Практические игры
4.	О хитрости и смекалке – народные сказки	2	Практические игры
5.	О дружбе и смекалке. Сказки В.Г. Сутеева	6	Викторина
6.	Сказки о безопасности	2	Практические игры
7.	О ценности себя и окружающего мира	5	Викторина
8.	Окружающий мир	3	Практические игры
9.	Заключительная сказка	1	Открытое занятие
Итого		30	

### **Второй год обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Формы аттестации/ контроля</b>
--------------	-------------------------------	-------------------------	-----------------------------------



1.	Русские народные сказки	6	
2.	Сказки Андерсена	3	Практические игры
3.	Новогодние сказки	4	Практические игры
4.	Сказки Пушкина	3	
5.	Былины	3	
6.	Сказки придуманные детьми	2	Практические игры
7.	Авторские сказки	6	
8.	Сказки придуманные детьми	2	Практические игры
9.	Заключительное занятие	1	Открытое занятие
Итого		30	

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### Первый год обучения

№	Вид сказок	Тема занятия (на основе какой сказки строится занятие)	Задачи	Развивающие игры В.В.Воскобовича для занятия
1	Объединяющие сказки	Репка	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Закреплять пространственные представления (перед, за, после, впереди); знания о геометрических фигурах;</li> <li>● Формировать сенсорные эталоны и умение работать по образцу;</li> <li>● Расширять представления об окружающем мире посредством введения их в литературную культуру</li> </ul>	«Фонарики», «Чудо – Крестики 1»
2	Объединяющие сказки	Теремок	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Закреплять пространственные представления (перед, за, после, впереди); знания о геометрических фигурах;</li> <li>● Формировать сенсорные эталоны и умение работать по образцу, умение создавать и запоминать последовательность;</li> <li>● Расширять представления об окружающем мире посредством введения их в литературную культуру</li> </ul>	«Фонарики», «Чудо – Соты 1»
3	Объединяющие сказки	Рукавичка	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать пространственное мышление на основе понятий «внутри», «снаружи»;</li> </ul>	«Фонарики», «Чудо – Соты 1»

			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать умение создавать образы персонажей на основе словесных инструкций;</li> <li>● Формировать сенсорные эталоны</li> </ul>	
4	Объединяющие сказки	Под грибом	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать пространственное мышление на основе понятий «справа», «слева», «Под», «над»;</li> <li>● Формировать умение создавать образы персонажей по памяти</li> <li>● Формировать умение ориентироваться на площади стола.</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»
5	Объединяющие сказки	У солнышка в гостях	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать умение различать и изображать особенности внешнего вида животных</li> <li>● Содействовать развитию речи детей, обогащению словаря, развитию образного строя и навыков связной речи;</li> <li>● Развивать пространственную ориентацию.</li> </ul>	«Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»
6	О ценности своего дома и защите	Зимовье зверей	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать пространственное мышление на основе понятий «справа от», «слева от», «в центре»;</li> <li>● Совершенствовать умение конструировать образы с помощью развивающих игр;</li> <li>● Развивать умение анализировать постройку и сравнивать с полученным результатом</li> </ul>	«Фонарики», «Чудо – Соты 1»
7	О ценности своего дома и защите	Как коза избушку построила	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Содействовать развитию познавательной сферы детей, гармонизации их психоречевого развития;</li> <li>● Совершенствовать умение конструировать образы с помощью развивающих игр;</li> <li>● Воспитывать эмоциональную отзывчивость.</li> </ul>	«Фонарики», «Чудо – Соты 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
8	Поиск друга	Как собака друга искала	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать умение работать с ориентиром на контурную схему;</li> <li>● Совершенствовать приемы последовательного наложения фигур на контур предмета;</li> <li>● Создавать условия для активного включения детей во все виды деятельности, связанные с образным строем и сюжетом сказки</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 1»
9-10	Поиск друга	Заюшкина избушка	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать умение создавать образы по показу и по словесной инструкции;</li> <li>● Закреплять пространственные представления («вверху», «внизу», «справа», «слева»)</li> </ul>	«Чудо – Крестики 1», «Чудо – Крестики 2»

11	Поиск друга	Снегурушка и лиса	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Развивать восприятие формы и величины;</li> <li>● Формировать умение создавать образы персонажей на основе словесных инструкций;</li> <li>● Формировать познавательную активность и любознательность</li> </ul>	«Фонарики», «Чудо – Соты 1»
12	О хитрости и смекалке – народные сказки	Два мороза	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать зрительно – пространственные представления;</li> <li>● Формировать умение создавать образы персонажей по памяти;</li> <li>● Учить образовывать притяжательные прилагательные</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Змейка»
13	О хитрости и смекалке – народные сказки	Лисичка со скалочкой	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>● Учить создавать фигуры путем сложения;</li> <li>● Формировать понятия «внутри», «снаружи»</li> <li>● Развивать умение видеть образ в сложенном предмете</li> </ul>	«Квадрат Воскобовича двухцветный», «Змейка»
14	О дружбе и смекалке. Сказки Сутеева В.Г.	Напуганные волки	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>● Формировать пространственное мышление путем распределения персонажей сказки с помощью понятий «выше», «ниже», «справа», «слева»;</li> <li>● Продолжать развивать крупную и мелкую моторику</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»
15	О дружбе и смекалке. Сказки Сутеева В.Г.	Разные колеса	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать словесно-логическое мышление детей, добавив понятие схемы;</li> <li>● Содействовать развитию логического мышления детей, добавив образ таблицы для построения иллюстрации</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
16	О дружбе и смекалке. Сказки Сутеева В.Г.	Мешок яблок	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>● Учить находить верхние и нижние углы, правые и левые стороны пространства;</li> <li>● Совершенствовать умение конструировать образы с помощью развивающих игр</li> <li>● Развивать логическое мышление посредством создания аналогий</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»

17	О дружбе и смекалке. Сказки Сутеева В.Г.	Палочка - выручалочка	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>● Учить сравнивать по высоте. Понимать значение слов «выше», «ниже»;</li> <li>● Учить создавать динамическую иллюстрацию посредством развивающих игр</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
18	О дружбе и смекалке. Сказки Сутеева В.Г.	Раз, два дружно	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Создавать условия для эмоционального включения детей в речевую, игровую деятельность, связанную с сюжетом сказки;</li> <li>● Формировать основные компетенции коммуникативной деятельности. используя сказочные аналоги;</li> <li>● Развивать зрительное соотнесение и пространственную ориентацию.</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный», счетные палочки
19	О дружбе и смекалке. Сказки Сутеева В.Г.	Яблоко	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать понятия «Часть», «целое»;</li> <li>● Совершенствовать умение располагать предметы в пространстве: «справа от», «слева от», «в центре»;</li> <li>● Развивать умение делить круг на равные части с помощью сложения</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»
20	Сказки о безопасности	Волк и козлята	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать пространственное мышление на основе понятий «справа от», «слева от», «в центре»;</li> <li>● Формировать внутренний план действий; учить продумывать изменения в постройке и лишь затем выполнять их;</li> <li>● Развивать творческие и познавательные способности с помощью развивающих игр.</li> </ul>	«Чудо – Крестики 2», «Чудо – Крестики 3»
21	Сказки о безопасности	Кот, петух и лиса	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>● Формировать умение создавать образы персонажей на основе словесных инструкций;</li> <li>● Совершенствовать умение конструировать образы с помощью развивающих игр</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»
22	О ценности себя и окружающего мира	Это что за птица	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Формировать умение создавать заданные образы с помощью конструкторов, учить видеть части целого, формировать зрительное восприятие;</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2», «Квадрат

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Учить образовывать притяжательные прилагательные по родам и числам (лебединая, вороньи)</li> </ul>	Воскобовича двухцветный»
23	О ценности себя и окружающего мира	Заяц, косач, медведь и Весна	<ul style="list-style-type: none"> <li>Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>Учить находить верхние и нижние края, правые и левые стороны пространства;</li> <li>Формировать речевую активность посредством знакомства с персонажами сказки</li> </ul>	«Чудо – Крестики 1», «Чудо – Крестики 3», «Чудо – Соты 1»
24	О ценности себя и окружающего мира	Кто сказал мяу	<ul style="list-style-type: none"> <li>Формировать зрительно – пространственную память и умение работать по образцу</li> <li>Обогащать чувственный и телесный опыт детей посредством имитации движений и чувств</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
25	О ценности себя и окружающего мира	Петушок и бобовое зернышко	<ul style="list-style-type: none"> <li>Формировать зрительное восприятие посредством умения работать со схемой;</li> <li>Познакомить с устаревшими словами: «Кузнец», «коса»;</li> <li>Развивать восприятие формы: учит находить предметы по форме;</li> <li>Формировать опыт самостоятельного нахождения нужных деталей для создания образа</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
26	О ценности себя и окружающего мира	Бычок смоляной бочок	<ul style="list-style-type: none"> <li>Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>Формировать умение создавать образы персонажей на основе словесных инструкций;</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 3», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
27-28	Окружающий мир	Дядя Миша	<ul style="list-style-type: none"> <li>Формировать зрительное восприятие при работе с изображением с доски, умение работать со схемой;</li> <li>Активизировать деятельность детей самостоятельно сравнивать и выкладывать предметы, подходящие по размеру</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2», «Квадрат Воскобовича двухцветный»
29	Окружающий мир	Лиса Лариска и белка Ленка	<ul style="list-style-type: none"> <li>Формировать навыки пространственного мышления путем «переворачивания» фигур;</li> <li>Учить сравнивать и анализировать образы животных, их характеры;</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Учить грамматически правильно строить сравнительные предложения</li> </ul>	
30	Заключительная сказка	Колобок	<ul style="list-style-type: none"> <li>Продолжать формировать пространственное мышление у детей путем создания подвижной иллюстрации;</li> <li>Формировать пространственное мышление на основе понятий «справа от», «слева от»;</li> <li>Совершенствовать умение конструировать образы с помощью развивающих игр</li> </ul>	«Чудо – Соты 1», «Чудо – Крестики 2»

### Второй год обучения

№	Тема занятия (на основе какой сказки строится занятие)	Задачи	Развивающие игры
октябрь			
1	Молодильные яблоки	Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему). Формировать умение пользоваться схемами.	«Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Сложи узор» (Б.П.Никитин)
2	Гуси - лебеди	Формирование умения распознать и построить сказочный образ. Закрепить навыки выкладывания изображений по уменьшенной (увеличенной) неразделенной схеме. Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему).	«Чудо – крестики 3», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Кубики для всех» (Б.П.Никитин)
3	Царевна – лягушка	Учить запоминать поэтапные действия педагога и уметь их воспроизвести на плоскости. Формирование умения распознать и построить сказочный образ. Познакомить со старорусскими словами.	«Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Палочки Кьюизенера», «Кубики для всех»
4	Заюшклина избушка	Развитие конструкторских и творческих способностей ребенка посредством развивающих игр. Закреплять умение видеть образ в чертеже и конструкции деталей.	«Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 1» «Палочки

		Совершенствовать пространственные отношения, закреплять понятие о симметрии.	Кьюизенера», «Кубики для всех»
5	Зимовье зверей	Закрепить умение действовать по чертежу и словесной инструкции. Учить ориентироваться на плоскости по заданному алгоритму. Формировать умение использовать схемы для составления изображений.	«Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 1», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Палочки Кьюизенера»
ноябрь			
6	По щучьему велению	Закреплять умение видеть образ в чертеже и конструкции деталей. Совершенствовать пространственные отношения, закреплять понятие о симметрии.	« Чудо соты 1», «Змейка», «Прозрачный квадрат» «Кубики для всех», «Логические блоки Дьенеша»
7	Дюймовочка	Учить использованию материала знакомой сказки для повышения интереса к выполнению конструктивных действий. Учить конструировать объект по образцу и по представлению.	«Чудо – крестики 2», « Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат» «Кубики для всех», «Сложи узор»
8	Гадкий утенок	Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие. Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления путем работы с объемными играми.	«Чудо – крестики 2» «Кубики для всех», «Сложи узор»
декабрь			
9	Снежная королева	Закрепить навыки выкладывания изображений по уменьшенной (увеличенной) неразделенной схеме. Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему).	« Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Сложи узор»
10	12 месяцев	Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления. Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык»	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат» «Сложи узор», «Кубики для всех», «Логические блоки Дьенеша»
11	12 месяцев	Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления.	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат»

		Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык»	«Сложи узор», «Кубики для всех», «Логические блоки Дьенеша»
12	Щелкунчик	Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие. Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления путем работы с объемными играми.	«Чудо – крестики 3» «Сложи узор», «Кубики для всех»,
январь			
13	Морозко	Закрепить умение выделять главные части и характерные детали конструкций, ввести понятия: вертикальный, горизонтальный, по диагонали вверху. Продолжать учить конструировать объекты способом «приложение встык»	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат» «Палочки Кьюизенера», «Кубики для всех»
14	Сказка о рыбаке и рыбке	Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе без опоры на схему. Совершенствовать умение складывать предметные силуэты из кубиков и деталей «Крестиков», развивать восприятие.	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат» «Сложи узор»
15	Сказка о царе Салтане	Закрепить навыки выкладывания изображений по увеличенной неразделенной схеме. Учить осуществлять анализ объекта и составлять свою форму на основе выделенных признаков. Развивать концентрацию внимания и наблюдательность посредством «переноса» изображений с доски на стол.	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Сложи узор», «Палочки Кьюизенера»
16	Сказка о царе Салтане	Закрепить навыки выкладывания изображений по увеличенной неразделенной схеме. Учить осуществлять анализ объекта и составлять свою форму на основе выделенных признаков. Развивать концентрацию внимания и наблюдательность посредством «переноса» изображений с доски на стол.	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Сложи узор», «Палочки Кьюизенера»
февраль			
17	Илья Муромец	Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему.	«Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 3»



		Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева). Учить симметричному выкладыванию из деталей конструктора.	«Сложи узор», «Палочки Кьюизенера», «Кубики для всех»
18	Илья Муромец	Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему. Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева). Учить симметричному выкладыванию из деталей конструктора.	«Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Чудо – крестики 3» «Сложи узор», «Палочки Кьюизенера», «Кубики для всех»
19	Добрыня и Змей	Совершенствовать процессы логического и пространственного мышления при работе с объемными играми. Учить переносить графический образ с вертикальной поверхности на горизонтальную.	«Чудо – крестики 2» «Сложи узор», «Кубики для всех»
март			
20	Подарки фей	Совершенствовать процессы творческого воображения и образного мышления при работе с опорой на схему.	«Чудо – крестики 3» «Сложи узор», «Палочки Кьюизенера»
21	Аленький цветочек	Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева и т.д.). Учить ориентироваться на плоскости по словесной инструкции педагога.	«Чудо – крестики 2», «Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат» «Кубики для всех», «Палочки Кьюизенера»
22	Федорино горе	Закрепить навыки симметричного выкладывания. Учить осуществлять анализ объекта и находить приемлемые детали для создания образа.	«Чудо – крестики 2», «Прозрачный квадрат» «Кубики для всех», «Палочки Кьюизенера»
23	Муха – цокотуха	Выявить степень сформированности зрительно – пространственных функций по предложенной схеме. Формировать навыки запоминания произведения.	«Чудо соты 1» «Кубики для всех»
апрель			
24	Серебряное копытце	Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему). Активизировать потенциальные возможности детей, развивать любознательность.	«Чудо – крестики 2», «Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный»

			«Сложи узор», дополнительно любая игра на выбор ребенка
25	Серебряное копытце	Учить моделировать предмет, используя зрительную опору (схему). Активизировать потенциальные возможности детей, развивать любознательность.	«Чудо – крестики 2», «Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Сложи узор», дополнительно любая игра на выбор ребенка
26	Цветик - семицветик	Формировать умение распознать опорные схемы и уметь построить по ним модель. Способствовать освоению пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева и т.д.). Закрепить навыки симметричного выкладывания.	«Прозрачный квадрат», «Чудо - крестики 3» «Кубики для всех», «Палочки Кьюизенера»
27	Золушка	Формирование умения распознать и построить сказочный образ. Закрепить умение действовать по чертежу. Закреплять навыки выкладывания изображений по неразделенной схеме	«Чудо – крестики 2», «Чудо соты 1», «Прозрачный квадрат» «Кубики для всех»
май			
28	Сказки, придуманные детьми	Формировать умение выбора: не брать много игр. Способствовать формированию внутреннего плана действий: развивать умение представить, какие игры нужны и что можно будет построить. Научить придерживаться избранной сюжетной линии в построении сказки.	Все виды развивающих игр
29	Сказки, придуманные детьми	Формировать умение выбора: не брать много игр. Способствовать формированию внутреннего плана действий: развивать умение представить, какие игры нужны и что можно будет построить. Научить придерживаться избранной сюжетной линии в построении сказки.	Все виды развивающих игр
30	Сказки, придуманные детьми	Формировать умение выбора: не брать много игр. Способствовать формированию внутреннего плана действий: развивать умение представить, какие игры нужны и что можно будет построить. Научить придерживаться избранной сюжетной линии в построении сказки.	Все виды развивающих игр

#### 1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы ребенок 3-5 лет 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 и сказкам, рассматриванию картинок, стремится двигаться под музыку; эмоционально откликается на различные произведения культуры и искусства.
- Распознает чувства другого, способен эмоционально отреагировать на поступок.

В результате освоения программы ребенок 5-7 лет 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, намечать 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 - вверх, слева направо и в разных направлениях; в правом нижнем углу, в левом верхнем углу и т.д.)
- ✓ 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 эстетическими категориями, особенно категориями добра и зла.
- ✓ С удовольствием слушает программные жанровые произведения в исполнении взрослого, узнает их 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 самостоятельной деятельности.

## 2. Организационно –педагогические условия

### 2.1. Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	30
2	Количество учебных дней	30
3	Количество часов в неделю	1
4	Количество часов	30
5	Неделя в I полугодии	14

6	Неделя во II полугодии	16
7	Начало занятий	15 сентября
8	Каникулы	-
9	Выходные дни	31 декабря – 9 января
10	Окончание учебного года	31 мая

## 2.2. Условия реализации программы

- Наличие отдельного кабинета для проведения подгрупповых занятий, оснащенного магнитной доской, проектором, компьютером, интерактивной доской, музыкальными колонками;
- Создание полноценного игрового пространства (развивающая предметно – пространственная среда «Фиолетовый лес», пособия и игры В. В. Воскобовича для индивидуальной и фронтальной работы);
- Компетентность педагога в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения, сказкотерапии.

Реализация Программы предполагает использование подгрупповой или фронтальной форм работы. В таблице приведено количество пособий из расчета на 10 детей и одного педагога.

### *Перечень игр для реализации программы*

№ п/п	Наименование	Количество (в шт.)	Примечание
<b>Игры В.В.Воскобовича</b>			
1	«Чудо – соты 1»	11	
2	«Чудо – крестики 1»	11	
3	«Чудо – крестики 2»	11	
4	«Чудо – крестики 3»	11	
5	«Прозрачный квадрат»	11	
6	«Квадрат Воскобовича двухцветный»	11	
7	«Змейка»	11	
<b>Игры других авторов</b>			
1	«Сложи узор» Б.П.Никитина	10	Сочетается с прозрачным квадратом
2	«Кубики для всех» Б.П.Никитина	10	
3	«Логические блоки Дьенеша»	5	Одна коробка на 3 – 4 детей
4	«Цветные счетные палочки Кьюизенера»	5	Одна коробка на 3 – 4 детей

*Технические средства обучения:*

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

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

Также к данной программе доступно электронное приложение. В нем представлены презентации к каждому занятию, а также музыкальное сопровождение.

## 2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для проверки эффективности реализации программы первого года обучения используются диагностические материалы комплексной методики Н.Н.Павловой. Л.Г.Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду. Комплект материалов для педагогов – психологов детских дошкольных образовательных учреждений».

Для проверки эффективности реализации программы второго года обучения используются диагностические материалы комплексной методики «School» Е.С.Бахуриной:

- 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, тонкой моторики, энергетических характеристик и т.п.;
- Проективная проба «Волшебная палочка» - является вспомогательным средством для определения возможных эмоциональных проблем ребенка.

Формы проведения итогов реализации программы: открытые занятия с участием родителей, викторины.

**Диагностика зрительной памяти старших дошкольников посредством развивающих игр**

**В.В.Воскобивача**

№	Ф.И. ребенка	Скорость выполнения задания (от 0 до 2б)	Точность ( от 0 до 2б)	Критическое оценивание своей работы	Примечания

*Скорость* выполнения оценивается от 0 до 2 баллов:

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

Шкала оценки *точности*:

0 б – ребенок не справился с заданием, образ не угадывается

1 б – ребенок выполнил задание частично, образ угадывается

2 б – ребенок выполнил задание полностью

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

0 б – после предъявления образца ребенок не видит своих ошибок

1 б – ребенок увидел ошибки, но не может исправить самостоятельно

2 б – ребенок заметил ошибки и исправил их самостоятельно

Впоследствии эти данные могут быть использованы педагогом для разработки индивидуального образовательного маршрута.

### 3. Список литературы

**Нормативные документы:**

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
7. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).
8. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

**Литература, использованная при составлении программы:**

1. Макушкина С.В. Умные игры в сказках для малышей: Сказкотерапия для детей 3,5 – 5 лет. Парциальная программа. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2020
2. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»; Методическое пособие. СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017
3. Коломийченко Л.В. Дорогою добра. Занятия для детей 3 – 5 лет по социально – коммуникативному развитию. ФГОС. М.: Сфера, 2017
4. Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. Экспресс – диагностика в детском саду: комплект материалов для педагогов – психологов детских дошкольных образовательных учреждений. М.: Генезис, 2008
5. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Стандарты второго поколения. Концепция духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России. М.: Просвещение, 2009
6. Макушкина С.В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа/ под ред. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой. СПб: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2019
7. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение, 1991
8. Психология детей дошкольного возраста. Развитие познавательных процессов/под ред. А.В.Запорожца. М.: Просвещение, 1964
9. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»)