

Макушкина, Светлана Вячеславовна

Умные игры в добрых сказках: парциальная программа / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой.

Р е ц е н з е н т ы :

Файзуллаева Е. Д., канд. психол. н., доцент кафедры дошкольного образования ФБГОУ ВО «Томский государственный педагогический университет», т. Томск; **Каракозова Н. Ю.**, канд. психол. н., методист по дошкольному воспитанию АНО ДО «Планета детства „Лада“», г. Тольятти

Макушкина, Светлана Вячеславовна

Умные игры в добрых сказках: парциальная программа / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 3-е изд., 2021. — 224с.: ил. — (Серия «Сказочные лабиринты игры»).

Сохранение психологического здоровья дошкольников является одной из важнейших задач детского сада. Ее решение предполагает создание особым образом организованной предметно-развивающей среды. В этом плане большой интерес представляет развивающая технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», которая в практике работы педагогов используется как изолированно, так и в тесной взаимосвязи с иными современными образовательными технологиями. Педагог-психолог ДОУ № 4 г. Мытищи Московской области С. В. Макушкина создала и апробировала в работе с детьми старшего дошкольного возраста программу «Умные игры в добрых сказках», в которой объединены технологии развивающего обучения, ИКТ и элементы сказкотерапии. Прежде всего, программа направлена на реализацию содержания образовательной области «Познавательное развитие» согласно ФГОС дошкольного образования. Но в то же время изучение сказок, былин позволяет охватить области «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», а их иллюстрации в сочетании с музыкальным сопровождением — «Художественно-эстетическое развитие». Данная программа подразумевает использование мультимедийной установки, наличие аудиосопровождения, ряда игр и пособий В. В. Воскобовича, других авторов. Преимуществом данной программы в сравнении с аналогами является наличие разработок конспектов занятий (НОД), электронных презентаций.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы — социально-педагогическая. Парциальная программа «Умные игры в добрых сказках» разработана для детей старшего дошкольного возраста. *Актуальность программы* А. В. Запорожец писал: «Важную роль в развитии воображения играют взрослые, организующие и направляющие деятельность ребенка. Поскольку образы воображения возникают на основе уже имеющегося у человека опыта, представлений, особое значение имеет деятельность воспитателя, направленная на расширение, уточнение, обогащение опыта ребенка, побуждение его к творчеству» [10, с. 258].

Современный мир ребенка предполагает удобство и комфорт в игре. У детей достаточно много игрушек, а к ним прилагаются дополнительные аксессуары (у куклы Барби есть дом, карета, посуда, у Супергероя — своя машина, оружие), разработаны увлекательные компьютерные игры. И не надо придумывать и находить «заменителей» в игре, строить диванчик из кубиков, а из травинок 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. По мнению А. В. Запорожца, «воображение является важным средством познания детьми окружающего мира. Более того, оно в значительной степени определяет развитие личности в целом» [10, с. 254]. О. В. Боровик справедливо отмечает: «Но воображение, как любая психологическая функция ребенка, требует педагогической заботы, если мы хотим, чтобы оно развивалось» [2, с. 8].

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 педагогов — 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 эти игры, познакомить с технологией, необходимо увлечь играми, 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. 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» [18, с. 8]. Волевые процессы также тесно связаны с эмоциями. Настроение отражается на всех этапах волевого акта: на осознании мотива, принятии 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 потягнется к этим играм. А там и сам начнет создавать свои образы, по-своему развивать сюжет.

Цель и задачи программы «Умные игры в добрых сказках»

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

Задачи программы:

1. Познакомить воспитанников с развивающими играми и внедрить их в повседневную жизнь детей.
2. Приобщить детей к духовно-нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путем интеграции развивающих игр.
3. Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями сказок.
4. Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.
5. Формировать стремление выполнять более сложные задания.

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

Отличительные особенности программы

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

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

За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича. Решая прежде всего задачи, характерные для области «Познавательное развитие», программа затрагивает аспекты, касающиеся 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 непременными средствами развития воображения у дошкольников.

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 «Чудо-Соты 1», «Чудо-Крестики 1, 2, 3» и другие 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. Основное воздействие в этом методе происходит именно на ценностном уровне. 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 или былину, 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. Например, в «Былине про Илью Муромца» Илья просит благословения у родителей идти защищать родную землю. Дети осознают тот факт, что на любое дело, даже на святое, надо отправляться с благословения своих родителей. Что это, как не восстановление связи с родовой и семейной памятью? Погружение в тему былин дает возможность обогатить знания детей о семейных традициях за счет ознакомления со смыслом таких понятий, как «семейный лад», «семейная туша», «почитание стариков», «послушание родителей», и наоборот — «семейный разлад» и др.

✓ *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, Ф. С. Ронанковским, В. Е. Ерко. Кроме этого, использование презентаций позволяет активизировать музыкальное сопровождение в момент выполнения детьми заданий. Отметим, что на занятиях звучит только классическая музыка, рекомендованная к прослушиванию детьми в соответствии с методическими рекомендациями О. П. Радыновой [13].

Данная программа также может быть предложена детям с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Важно помнить о том, что многие

ционально-личностные достижения формируются у детей с сохранным питием спонтанно, для детей с ОВЗ представляются затруднительными. Исходя из этого, стратегия программы направлена на создание и реализацию условий для всестороннего развития детей с учетом имеющихся у них нарушений и компенсаторных возможностей. Сказкотерапевтический компонент оказывает положительное влияние на эмоциональную сферу, а работа с играми реализует потенциальные возможности воспитанников.

Присутствие и участие родителей на занятиях желательно, так как это положительно сказывается на мотивации ребенка, оставляет простор для творчества дома и укрепляет связь семьи и ДОО.

Поскольку в программе задействуются элементы сказкотерапии, она реализуется педагогом-психологом, но в случае его отсутствия в штатном списании ДОО возможен вариант реализации воспитателем.

Основные принципы обучения

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.
- «Осознание успешности». Следует постоянно поощрять детей, оказывая им своевременную помощь, делая это незаметно. Ребенку должно быть знакомо чувство успеха.
- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.
- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия с ребенком, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций и детского травматизма.
- «Эмоциональные переживания». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, но имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

При грамотной реализации вышеописанных принципов формируются условия, способствующие развитию интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля у

детей. Это имеет колоссальное воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь в коллективе.

Возраст детей, участвующих в реализации программы. Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Для детей подготовительной к школе группы предусмотрено усложнение заданий.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 1 год обучения.

Формы и режим занятий (НОД).

Форма организации занятий — подгрупповая (8-15 детей). Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 занятия в месяц в период с октября по май). В мае предусмотрено 3 занятия творческого характера в связи с праздничными днями.

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

Для реализации данной программы в образовательной организации должны быть созданы следующие условия:

- Помещение: магнитная доска, компьютером, проект ром, 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 общения, сказкотерапии.

Ожидаемые результаты реализации программы

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

- Начинает формироваться произвольность как умение прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения; ребенок учится следовать инструкции взрослого и самостоятельно оценить свой рел/льтат 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 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 этическими категориями, а 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.

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

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