

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»**

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
Отдела дошкольного образования
(протокол от «15» декабря 2020г №3)



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
М.Р. Катунова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Развивающие игры. Ступеньки к школе»

Возраст учащихся: 5-6 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень освоения: общекультурный

Разработчик(и):

Гусарова Татьяна Анатольевна,

Шагдурова Александра Григорьевна,

педагоги дополнительного образования,

Федотова Наталья Семеновна, методист

ОДОБРЕНА

Методическим советом

ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

(протокол от 01.09.21 г. № 7)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры. Ступеньки к школе» (далее - программа) входит в состав комплексной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Калейдоскоп чудес», а также может быть реализована как отдельная программа по выбору родителей.

Направленность программы - социально-педагогическая

Актуальность программы

Программа "Развивающие игры" актуальна прежде всего потому, что в основании её лежит *игра*, как ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. Программа нацелена на формирование и развитие творческих способностей детей в процессе проведения разных по содержанию, структуре и степени сложности игр. Программа состоит из пяти основных разделов, которые в совокупности своей направлены на всестороннее развитие личности учащегося. В программе учитывается, что образование ребёнка-дошкольника должно быть направлено на **обогащение**. Обогащение психического развития ребёнка предполагает максимальную реализацию его возможностей (А.В. Запорожец). В отличие от искусственного ускорения развития, оно даёт возможность сохранить и укрепить физическое и психическое здоровье ребёнка, обеспечивает нормальное гармоничное его развитие, сохраняет радость детства.

Велико значение игровой деятельности в развитии мотивационной сферы. Ведь именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму подсознательных, аффективно окрашенных непосредственных желаний к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательного.

Каждый вид игр вносит свой вклад в развитие познавательной и творческой активности, становление детской личности и её отношения с миром, специфически влияя на формирование предпосылок учебной деятельности как ведущей деятельности следующего возрастного периода.

Формирование у детей позиции субъекта игровой деятельности предполагает использование пошаговой педагогической *технологии*, обеспечивающей нарастание их игровой самостоятельности и творчества. По мере взросления воспитанников и овладения ими сложными видами игр меняется игровая позиция педагога: он последовательно выступает как носитель нового содержания игр и игровых умений, соигрок (партнёр), координатор игровых замыслов детей, наблюдатель за играми и помощник-консультант в случае возникновения затруднений. Гибкая тактика руководства детской игровой деятельностью является одним из основных условий, способствующих успешному и полному раскрытию её богатого воспитательного, развивающего, социализирующего, обучающего и адаптирующего потенциала.

Уровень освоения программы: общекультурный

Адресат программы: данная программа адресована мальчикам и девочкам 5-6 лет.

Цель программы: развитие психических, интеллектуальных процессов, творческих способностей и эмоциональной сферы ребёнка для восприятия, осмысления, познания окружающего мира и самого себя.

Задачи:

Обучающие:

- содействовать овладению средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование);
- формировать навыки учебно-познавательной деятельности и мотивацию к дальнейшему обучению в школе;
- способствовать увеличению объема внимания и памяти;
- обучить навыкам самовыражения и распознавания эмоций.

Развивающие:

- развивать социальные умения, включающие в себя умение общаться со сверстниками и взрослыми, оценивать ситуацию и регулировать своё поведение;
- развивать познавательные функции (восприятие, воображение, память, внимание, мышление);
- развивать организаторские и творческие способностей;
- развивать психические функции, способствующие успешной адаптации к учебному процессу в школе.

Воспитательные

- воспитать нравственно-волевые качества: настойчивость в достижении цели, самостоятельность, активность, находчивость, смелость и объективную самооценку;
- воспитать нравственные качества: доброжелательность, терпимость, вежливость;
- сформировать навыки партнерского и группового общения;
- сформировать интерес к истории Учреждения.

Условия реализации программы.

Программа может быть реализована в *очном* и *дистанционном формате* с применением внеаудиторной работы, методов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием интернет-платформ и электронных ресурсов Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams, а также других ресурсов, регламентированных локальными актами учреждения.

Условия набора и перевода:

Прием на первый год обучения осуществляется для учащихся, успешно освоивших образовательную программу предыдущего года обучения, на основании решения Педагогического совета и приказа о приеме. Перевод на второй год обучения осуществляется на основании решения педагогического совета отдела дошкольного образования и приказа о переводе. При наличии свободных мест возможен дополнительный прием учащихся на начальном этапе обучения, при соответствии уровня знаний и подготовки учащегося.

Условия формирования групп:

Одновозрастные группы (5 лет – первый год обучения; 6 лет – второй год обучения). Мальчики и девочки. Списочный состав формируется в соответствии с технологическим регламентом и составляет 12-15 человек.

Сроки реализации программы

Продолжительность освоения программы – 2 года (72 часа). Календарный учебный график данной программы включает 36 учебных часов. Режим занятий – 1 раз в неделю. Продолжительность занятия – 20 минут (вечер) и 25 минут (утро).

Особенности организации образовательного процесса: педагогическая работа направлена на снятие психологических барьеров, повышение мотивации к учебе, улучшение общения со сверстниками и взрослыми, развитие креативных навыков и развитие психических процессов.

Формы занятий: коммуникативные, подвижные, дидактические, кинезиологические, орнаментальные, сюжетно-ролевые игры, настольный и теневой театр, инсценировки, игра-путешествие, зачёт в игровой форме.

Формы организации деятельности учащихся: фронтальная, групповая, коллективная, индивидуальная (проведение индивидуальных консультаций, подготовка к конкурсам, открытым занятиям)

Материально-техническое оснащение программы

Учебные занятия проводятся в специально оборудованном кабинете. В процессе работы используются: компьютер, ноутбук, цветной принтер, ламинатор, ксерокс, фланелеграф, шкафы для хранения пособий, столы, стулья, канцелярские принадлежности; учебные материалы, пособия и игры:

- мячи
- разноцветные мягкие кубы
- мягкие игрушки
- игровые комплекты (для настольного, теневого театра)
- комплекты для сюжетно-ролевых игр
- альбомы для рисования
- ширмы
- передвижной сундучок
- кубики Art-blocks
- квадраты Никитиных
- блоки Дьенеша
- пазлы
- головоломки (Танграм, Колумбово яйцо, Листик, Головоломка Пифагора, Архимеда, Волшебный круг, Волшебный квадрат)
- волшебный мешочек с маленькими деревянными фигурками
- куклы на палочке
- лягушки для развития пальчиков
- счётные палочки
- кубики «Сложи узор»
- большой конструктор Лего
- геометрический конструктор Лего
- конструктор Лего с числами
- палочки Кюизенера
- мягкий геометрический конструктор с индивидуальными ковриками

Планируемые результаты:

Предметные:

- овладеет средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование);
- приобретёт навыки учебно-познавательной деятельности и мотивацию к дальнейшему обучению в школе;
- увеличит объем внимания и памяти;
- приобретёт знания о новых геометрических фигурах (ромб, трапеция, овал).

Метапредметные:

- приобретёт социальные умения, включающие в себя умение общаться со сверстниками и взрослыми, оценивать ситуацию и регулировать своё поведение;
- разовьёт познавательные функции (восприятие, воображение, память, внимание, мышление);
- разовьёт организаторские и творческие способности;
- разовьёт психические функции, способствующие успешной адаптации к учебному процессу в школе.

Личностные

- приобретёт нравственно-волевые качества: настойчивость в достижении цели, самостоятельность, активность, находчивость, смелость и объективную самооценку;
- будет стремиться проявлять нравственные качества по отношению к окружающим: доброжелательность, терпимость, вежливость;
- приобретёт навыки партнерского и группового общения;
- приобретёт устойчивый интерес к истории Учреждения.

В программе «Развивающие игры. Ступеньки к школе» выделено 5 основных видов игровой деятельности:

1. Игры, направленные на развитие коммуникативных навыков.
2. Игры, развивающие мелкую моторику и координацию движений рук.
3. Конструирование.
4. Подвижные игры.
5. Игры, развивающие познавательные процессы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН**1-й год обучения**

№	Разделы, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Вводное занятие	0,5	0,5	1	Педагогическое наблюдение
1	Игры, развивающие коммуникативные навыки	1	3	4	Анкета для родителей «Давайте познакомимся»
2	Игры, развивающие тонкую моторику и координацию движений рук	2	7	9	Игровые формы контроля Педагогическое наблюдение
3	Конструирование	2	5	7	Педагогическое наблюдение Тестовое задание с кубиками Art-blocks
4	Подвижные игры	1	3	4	Педагогическое наблюдение
5	Игры, развивающие познавательные процессы	3	7	10	Тестовые задания «Четвёртый лишний» «Домик» Визуальный контроль с фиксацией в диагностической карте «Яблочко»
	Итоговое занятие	0,5	0,5	1	Анкета для родителей «Мир увлечений ребёнка»
	Итого	10	26	36	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2-й год обучения

№ п/п п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
	Вводное занятие	1	-	1	Педагогическое наблюдение
1	Игры, развивающие коммуникативные навыки	1,5	3,5	5	Педагогическое наблюдение Наблюдение с фиксацией результатов
2	Игры, развивающие тонкую моторику рук	2	6	8	Контрольное задание "Графический диктант" Анализ процесса деятельности
3	Конструирование	2	5	7	Выполнение дидактического задания. Визуальный контроль с фиксацией в диагностической карте
4	Подвижные игры	1,5	3,5	5	Визуальный контроль с фиксацией в диагностической карте
5	Игры, развивающие познавательные процессы	4	5	9	Тест "Керна-Йерасека" Тестовые задания «Четвёртый лишний» «Домик» Визуальный контроль с фиксацией в диагностической карте
	Итоговое занятие	-	1	1	Итоговый контроль с фиксацией в диагностической карте
	Итого	12	24	36	