

Министерство образования Саратовской области Государственное автономное
профессиональное образовательное учреждение Саратовской области
«Вольский педагогический колледж им. Ф.И.Панферова»

Согласовано с Советом
ГАПОУ СО «Вольский
педагогический колледж
им.Ф.И.Панферова»
Протокол № 21 от «03» июня 2020 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГАПОУ СО «Вольский
педагогический колледж
им.Ф.И.Панферова»
С.В.Фролова
«30» июня 2020 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Песочные чудеса»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: социально-педагогическая

Возраст обучающихся: 6-7 лет

Срок реализации: 4 месяца

г. Вольск, 2020 г.

Рассмотрено и утверждено на
Заседании предметно-цикловой
комиссии «Педагогика»
Протокол №15 от «17» июня 2020 г.
_____ Трушина Е.Н.
«31» августа 2020 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по учебной
работе
_____/Чубарых Т.Е./
«31» августа 2020 г.

Организация-разработчик:

Вольский педагогический колледж
им.Ф.И.Панферова

Автор-составитель: Шейдеман Е.Г., преподаватель

Внесение изменений:

№ п/п	Год	Лист изменений №

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программ.....	с.3
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	с.7
Раздел 3. Список литературы.....	с 11.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программ

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Песочные чудеса» имеет социально-педагогическую направленность.

1.1.2. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время перенос традиционных педагогических занятий в интерактивную песочницу дает больший воспитательный и образовательный эффект, нежели стандартные формы обучения:

- существенно усиливается желание ребенка узнавать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно.
- в песочнице мощно развивается тактильная чувствительность как основа «ручного интеллекта».
- в играх с интерактивным песком более гармонично и интенсивно развиваются все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление), а также речь и моторика.
- совершенствуется предметно-игровая деятельность, что в дальнейшем способствует развитию сюжетно-ролевой игры и коммуникативных навыков ребенка.

Программа «Песочные чудеса» комплексно решает задачи направленные на ознакомление с окружающим, коррекцию психоэмоциональной сферы, развитие мелкой моторики и формирование первичных компетентностей по всем основным линиям развития ребёнка.

1.1.3. Отличительные особенности программы, новизна.

Интерактивная песочница – это современный продукт, предназначенный для полноценного и разностороннего развития детей. В интерактивной песочнице как и в обычной основную роль играет песок, только данная песочница оснащена современным оборудованием и программным обеспечением, которое создает на песке эффект дополненной

реальности.

Песочница—оборудование XXI века, благодаря которому детские мечты превращаются в реальность. Это гармоничное сочетание природных красок и высококлассной графики. Новизна программы определяется тем, что в ней практически реализован подход к организации образовательной деятельности с использованием интерактивной песочницы. Современное общество развивается быстрыми темпами, в связи с этим для развития интереса современных детей к процессу обучения необходимо использовать ИКТ.

Перенос традиционных педагогических занятий в интерактивную песочницу дает больший воспитательный и образовательный эффект, нежели стандартные формы обучения.

1.1.4. Объем программы - 16 часов, срок освоения - 4 месяца.

1.1.5. Формы обучения - очная

1.1.6. Уровень программы - стартовый

1.1.7. Особенности организации образовательного процесса.

Занятия проводятся по группам. Группы формируются из детей одного возраста.

Состав группы обучающихся – постоянный.

1.1.8. Формы реализации образовательной программы

Общее количество часов в неделю – 1 час

Продолжительность занятия 30 минут

1.2. Цель и задачи программы

Основная цель программы: приобретение детьми широкого социального опыта конструктивного взаимодействия в продуктивной деятельности на интерактивной песочнице (развитие восприятия, мышления, памяти, внимания, речи, навыков самоконтроля и саморегуляции, творческого мышления, воображения и фантазии), непрерывного процесса саморазвития и самосовершенствования человека как субъекта культуры и деятельности. Программа имеет социально-педагогическую направленность.

Задачи:

1. Способствовать развитию самопознания детей через творчество, игру, исследовательскую активность.
2. Обеспечить права ребенка на развитие, личностное самоопределение и самореализацию.
3. Способствовать развитию познавательных функций (внимание, слуховая память, воображение) через интерактивную песочницу.
4. Способствовать формированию познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, воображения и др.), развитию навыков общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками.
5. Развивать мелкую моторику рук, тактильно-кинестическую чувствительность.
6. Способствовать становлению саморегуляции собственных действий (умение слушать, действовать по правилу).
7. Создать условия для реализации и самостоятельной творческой активности.
8. Стабилизировать психоэмоциональное состояние детей.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№	Наименование раздела, тем	Всего, ак.час.	В том числе		Форма контроля
			лекции	практ. занятия	
	Тема				
1	Знакомство с волшебным песком и правилом поведения с ним	1	-	1	Беседа
2	Вулкан	1	-	1	Практическое задание
3	День и ночь	1	-	1	Практическое задание
4	Времена года	1	-	1	Практическое задание
5	Художник	1	-	1	Практическое задание

6	Океан	1	-	1	Практическое задание
7	Сафари	1	-	1	Практическое задание
8	Топография	1	-	1	Практическое задание
9	Источник воды	1	-	1	Практическое задание
10	Формы и цвета	1	-	1	Практическое задание
11	Воздушные шары	1	-	1	Практическое задание
12	Ледниковый период	1	-	1	Практическое задание
13	Защита базы	1	-	1	Практическое задание
14	Строительство	1	-	1	Практическое задание
15	Долина бабочек	1	-	1	Практическое задание
16	Викторина «Прощание с песочной страной»	1	-	1	Викторина
	Всего	16	-	16	

2. Содержание учебного плана

Практическое занятие. 1. Знакомство с волшебным песком и правилом поведения с ним.

Знакомство с материалом, свойствами, наблюдение, экспериментирование. Освоение технического оборудования, апробация возможностей интерактивной песочницы.

Практическое занятие 2. Вулкан

Знакомство с вулканом, раскаленной лавой, дымящимся кратером и земными разломами. Апробация упражнения «Пылающий вулкан с извергающейся лавой».

Практическое занятие 3. День и ночь.

Знакомство с режимом-игрой «День и ночь», раскрывающий таинства вращения Земли вокруг Солнца и позволяющий изучить чудеса природы, связанные со сменой времени суток. Самостоятельное формирование космических объектов из песка и изучение чудес природы, связанных со сменой времени суток.

Практическое занятие 4. Времена года.

Знакомство с режимом «Времена года» включающий в себя полноценный цикл сезонов; весну, лето, осень и зиму, организация игры.

Практическое занятие 5. Художник.

Знакомство с режимом «Художник» с помощью цветных картины в песочном коробе, организация игры.

Практическое занятие 6. Океан.

Знакомство с режимом «Океан» - флорой и фауной, климатическими и рельефными особенностями, организация игры.

Практическое занятие 7. Сафари.

Знакомство с режимом «Сафари» - различными природными зонами, обитающими там животными, наблюдение за их жизнью, организация игры.

Практическое занятие 8. Топография.

Знакомство с рельефом земной поверхности и наблюдение изменений ландшафтных высот, организация игры.

Практическое занятие 9. Источник воды.

Создание интерактивных объектов - водопад, русло реки, гейзер.

Практическое занятие 10. Формы и цвета.

Знакомство с геометрическими фигурами, их размерами, цветами, свойствами, объединение фигур по сходным характеристикам, организация игры.

Практическое занятие 11. Воздушные шары.

Апробация игр-соревнований - поймать и «лопнуть» летающие шарики, совпадающие по цвету с окрасом рамки по краям.

Практическое занятие 12. Ледниковый период.

Знакомство с режимом «Ледниковый период» - все природные изменения, происходящие в процессе глобального похолодания, организация игры.

Практическое занятие 13. Защита базы.

Апробация занятия по строительству военной базы-укрепления.

Практическое занятие 14. Строительство.

Выполнение задания по формированию гор и изменению их высот.

Практическое занятие 15. Долина бабочек.

Игры - соревнования по ловле «монстров великанов» в Долине бабочек.

Практическое занятие 16. Викторина «Прощание с песочной страной.

Закрепление полученных знаний и умений».

1.3. Планируемые результаты

В процессе освоения программы дети будут иметь возможность повысить уровень познавательной активности и проявить:

- познавательные способности
- логическое мышление
- пространственную ориентацию
- аналитическое мышление
- воображение и творческого мышление
- зрительную и слуховую память
- умения работать в команде

- любознательность
- самостоятельность

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель - 16

Количество учебных дней – 16

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Материально-техническое обеспечение

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Мастерская «Дошкольное образование»	практический	Интерактивная песочница

2.2.2. Информационное обеспечение

Интерактивная доска, конструкция интерактивной песочницы, программное обеспечение «Интерактивная песочница», ноутбук, чистый просеянный песок.

2.2.3. Кадровые условия реализации программы

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих развитие дошкольников с использованием интерактивной песочницы: наличие среднего или высшего профессионального образования, соответствующего компетенции «Дошкольное воспитание».

2.3. Форма аттестации - итоговая викторина

2.4. Оценочные материалы

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/ промежуточной аттестации	Диагностический и инструментальный (формы, методы, диагностики)
Результаты (личностные, метапредметные, предметные)	Знание правил поведения с песком	вопросы	опрос	беседа
	Познание	игра	наблюдение	Выполнение

	окружающего мира			практического задания
	Раскрытие творческого потенциала	игра	наблюдение	Выполнение практического задания

2.5. Методические материалы

Методы и приёмы

Виды познавательных игр в песке:

- игры на ознакомление с окружающим миром (познаем то, что рядом с нами: животные, реки, моря, города)
- географические игры (моделируем в песочнице климатические зоны и жизнь на них,)
- фантастические игры
- исторические игры (строят, ломают, изучают стратегию боевых действий и снова строят)
- игры-экскурсии по городу (знакомим с родным городом и его историей).

Познавательные игры на песке предлагаются детям в виде дидактической сказки через:

- сенсорные игры (о своих физических и чувственных возможностях, о свойствах вещей и окружающего)
- языковые игры (поупражняться в грамматике и развить фонематический слух)
- дидактические навыки (конкретные умения и навыки, развить психические процессы)
- игры-загадки (развивают саморегуляцию и учат четкому выполнению учебной задачи)

При этом опора идет на зрительное-слуховое-тактильно-кинестетическое восприятие. Задействованы все анализаторы. Дети не только видят и слышат, а еще и включают «телесную» память, плюс развитие моторики.

Важно, что в такой игре дети не ученики, а «герои» сказки.

Виды детской деятельности: коммуникативная, познавательная, двигательная, изобразительная, конструирование.

Примерная структура занятия:

I. Вводная часть:

1. Особое приветствие.
2. Правила работы с песком.

II. Основная часть занятия:

1. Упражнения на развитие тактильно-кинестетической чувствительности.
2. Игры и упражнения, направленные на решение основной образовательной цели занятия

III. Заключительная часть занятия:

1. Подведение итогов.
2. Упражнение на релаксацию. Рефлексия.
3. Ритуал прощания.

Раздел 3. Список литературы

1. Волшебство в песочнице. Песочная терапия в работе с детьми / авт.-сост. Е.Ю. Конаныхина. - Москва: Генезис, 2016.- 128 с.

Интернет-ресурсы:

1. <https://isandbox.ru/rezhimv-interaktivnoi-Desoctmicv/>
2. <https://isandbox.ru/chto-takoe-interaktivnava-pesochnica-isandbox/>