Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
«Молодежный творческий Форум Китеж плюс» Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум Китеж плюс»

Протокол от 31.08.2026 №1

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум Китеж плюс»
_____ Кендыш И.А.

Приказ от 01.09.2026 № 2-п

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ИГРОТЕРАПИЯ»

Срок освоения – 1 год
Возраст учащихся – 4-5,5 лет

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Белякова Анна Александровна

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Сертификат B0E54D7FAC73C5
Действителен с 24.11.2025 по 24.11.2026
Владелец Кендыш Ирина Алексеевна

Пояснительная записка

Направленность - социально-гуманитарная.

Актуальность

С момента появления на свет и в течение детских лет игра – это основной вид деятельности ребенка. Играя, дети познают жизнь и находят в ней свое место, учатся общаться и дружить, знакомятся с миром, развивают ловкость, логику и творческие способности. Поэтому не удивительно, что психологи давно используют игру как терапевтический метод, помогающий корректировать разнообразные проблемы в детском возрасте. Называется такой способ игротерапией. Играть в детском возрасте – очень важно для физического и психологического развития. В двадцатых годах прошлого века ученые задумались о том, как применить игру не только для развития способностей, но и для устранения психологических недугов. Игротерапия в психологии, это развивающая и корректирующая техника. Применяя игровую практику, можно установить причину возникновения тревожности и страхов, понять, какой способ поможет справиться с проблемой. Программа способствует развитию и преодолению сложностей, помогает справится с проблемами поведения, разобраться, что беспокоит на самом деле, учит перестраивать взаимоотношения, расширяет кругозор детей. Проигрывая свои переживания, страхи, неловкость в общении с другими, помогает находить решение своих конфликтов и проблем. Также укрепляет необходимые психические процессы, постепенно формирует толерантность и адекватное реагирование на происходящее вокруг. Игротерапия помогает дошкольнику осознать себя как личность, поднять самооценку, отреагировать на негативные внутренние эмоции, понизить тревожность, ощущение вины и беспокойства. Программа обеспечивает не только коррекцию нарушений, но и создаёт фундамент для здоровой социализации.

Отличительная особенность образовательной программы в том, что она создает особое игровое пространство — своего рода волшебную мастерскую, где трудности ребенка превращаются в ресурсы.

Адресат программы

Программа адресована детям 4 – 5,5 лет.

Цель: Гармонизация эмоционального, социального, познавательного и поведенческого развития ребенка через создание безопасного игрового пространства, обеспечивающего естественные условия для самовыражения, преодоления трудностей и освоения навыков.

Задачи

Обучающие задачи:

- Познакомить детей с разнообразными способами выражения воображения и фантазии через различные виды игр и творческой деятельности,
- Познакомить детей с базовыми приемами и игровыми ситуациями, способствующими развитию произвольного внимания, памяти и наглядно-образного мышления,
- Познакомить детей с основными пространственными понятиями (вверху-внизу, спереди-сзади, справа-слева, близко-далеко),
- Познакомить с разнообразными материалами и играми, развивающими мелкую моторику,
- Познакомить детей с новыми словами и речевыми конструкциями в контексте игровых сюжетов и взаимодействия.

Развивающие задачи:

- развивать способность распознавать, понимать и социально приемлемо выражать свои эмоции (радость, грусть, злость, страх), а также формировать начальные навыки саморегуляции,
- развивать навыки позитивного взаимодействия со сверстниками: умение инициировать контакт, сотрудничать, делиться, договариваться и конструктивно разрешать конфликты в игровых ситуациях,
- развивать воображение, творческое мышление и речевую активность в контексте игрового сюжета и общения,
- развивать способность понимать и соблюдать простые правила игры и группового взаимодействия, укрепляя чувство принадлежности к коллективу,
- развивать умение формировать позитивный образ «я» и уверенность через успех и принятия в свободной игровой среде.

Воспитательные задачи:

- воспитывать уважение к чувствам и границам других детей, поощрять проявления доброты, отзывчивости, взаимопомощи,
- воспитывать уважение к правилам как основе справедливого взаимодействия,
- воспитывать бережное отношение к игровым материалам и общему имуществу,
- воспитывать культуру общения и вежливость, вежливо обращаться с просьбой, отказом или предложением, развивать умение слушать других, не перебивая.
- воспитывать умение управлять своими импульсивными реакциями.

Условия реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. В группы принимаются все желающие. По составу – группы от 4 до 5,5 лет.

Количественный состав групп: – не менее 8 человек

Кадровое обеспечение. Программу может реализовывать педагог дополнительного образования.

Материально-техническое обеспечение

- куклы-животные (домашние, дикие, сказочные),
- кукольный домик с мебелью и аксессуарами,
- тематические наборы: «больница», «магазин», «гараж»
- костюмы и аксессуары для ряженья (шапки, шляпы, платки, жилеты, сумки, маски эмоций),
- крупный строительный материал (деревянные кубики, бруски, блоки разных форм и цветов),
- конструкторы типа lego duplo, mega bloks (средние детали),
- пластмассовые или деревянные наборы для строительства (арки, мосты, дороги),
- песочница (поднос или ящик)
- чистый просеянный песок (кинетический песок для помещений),
- миниатюрные фигурки (люди, животные, растения, здания, транспорт, фантастические существа, символы),
- лопатки, грабельки, формочки, воронки,
- природные материалы (шишки, камешки, ракушки, желуди),
- массажные мячики,
- рисование: гуашь, восковые мелки, фломастеры, ватман и бумага разного формата и цвета, мольберт/доска,
- лепка: пластилин; стеки, доски, формочки,
- цветная бумага, картон, ножницы, клей-карандаш/ПВА, лоскутки ткани, нитки,

наклейки,

- столы, стулья по росту, клеенки, фартуки,
- настольные игры: «ходилки» с кубиком и фишками,
- карточки с изображениями (эмоции, действия, предметы),
- мячи разных размеров и фактур,
- обручи малые.

Планируемые результаты

Предметные:

- дети познакомятся с разнообразными способами выражения воображения и фантазии через различные виды игр и творческой деятельности,
- дети познакомятся с базовыми приемами и игровыми ситуациями, способствующими развитию произвольного внимания, памяти и наглядно-образного мышления,
- дети познакомятся с основными пространственными понятиями (вверху-внизу, спереди-сзади, справа-слева, близко-далеко)
- дети познакомятся разнообразными материалами и играми, развивающими мелкую моторику,
- дети познакомятся с новыми словами и речевыми конструкциями в контексте игровых сюжетов и взаимодействия.

Метапредметные:

- получат развитие распознавать, понимать и социально приемлемо выражать свои эмоции (радость, грусть, злость, страх), а также формировать начальные навыки саморегуляции,
- получат развитие позитивного взаимодействия со сверстниками: умение инициировать контакт, сотрудничать, делиться, договариваться и конструктивно разрешать конфликты в игровых ситуациях,
- усовершенствуется воображение, творческое мышление и речевую активность в контексте игрового сюжета и общения,
- получат развитие понимать и соблюдать простые правила игры и группового взаимодействия, укрепляя чувство принадлежности к коллективу,
- получат развитие формировать позитивный образ «Я» и уверенность через успех и принятия в свободной игровой среде.

Личностные:

- сформируется уважение к чувствам и границам других детей, поощрять проявления доброты, отзывчивости, взаимопомощи,
- сформируется уважение к правилам как основе справедливого взаимодействия,
- сформируется бережное отношение к игровым материалам и общему имуществу,
- сформируется культура общения и вежливость, вежливо обращаться с просьбой, отказом или предложением, развивать умение слушать других, не перебивая,
- сформируется умение управлять своими импульсивными реакциями.

Учебный план
среда

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Организационные моменты, инструктаж по охране труда	2	1	1	Опрос
2	Добро пожаловать в страну игр	6	2	4	Игры
3	Радость и дружба	6	2	4	Игры
4	Грустинка и ее друзья	6	2	4	Игры
5	Злюка-колюка: как с ней справиться?	6	2	4	Игры
6	Инструктаж по охране труда	2	1	1	Опрос
7	Страхи в волшебном сундучке	6	2	4	Игры
8	Новогодние чудеса	6	2	4	Игры
9	Волшебные слова и добрые поступки	6	2	4	Игры
10	Дружная команда: вместе мы сила!	6	2	4	Игры
11	Я - фантазер и творец!	6	2	4	Игры
12	Мой мир, мой выбор!	4	1	3	Игры
13	Итоговое занятие	2	-	2	Выставка рисунков
	Итого	64	21	43	

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум Китеж плюс»
_____ Кендыш И.А.
Приказ №_____
от «___» _____ 2026 г

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Игротерапия»
на 2026-2027 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.10	28.05	32	32	64	1 раз в неделю по 2 академических часа

Продолжительность академического часа 25 минут.

Рабочая программа

Задачи обучения:

Обучающие:

- научить распознавать и называть базовые эмоции (радость, грусть, злость, страх) в себе и других через игровые образы,
- научить социально приемлемым способам выражения гнева и фрустрации в игровом контексте,
- научить навыкам сотрудничества через совместные игровые проекты,
- научить соблюдению игровых правил и очередности как основе социальной адаптации,
- научить вербализации потребностей и желаний в конфликтных игровых ситуациях,
- научить простым техникам саморегуляции через игровые ритуалы.

Развивающие:

- развивать способность распознавать и вербализовать базовые эмоции (радость, грусть, злость, страх) через отражение игровых ситуаций,
- развивать навыки саморегуляции через освоение игровых ритуалов для снятия напряжения,
- развивать эмпатию и кооперативное поведение в совместных игровых проектах,
- развивать социальную компетентность через принятие правил и решение конфликтов в ролевых играх,
- развивать позитивный образ «я» через переживание успеха в свободной игре
- развивать символическую функцию мышления через создание сложных игровых, сюжетов.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к границам других,
- воспитывать бережное отношение к результатам труда,
- воспитывать эмпатию через отождествление с игровыми персонажами,
- воспитывать ответственность за свой выбор,
- воспитывать культуру разрешения конфликтов,
- воспитывать справедливость через соблюдение правил.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

Дети научаться:

- распознавать и называть базовые эмоции (радость, грусть, злость, страх) в себе и других через игровые образы,
- социально приемлемым способам выражения гнева и фрустрации в игровом контексте,
- навыкам сотрудничества через совместные игровые проекты,
- соблюдению игровых правил и очередности как основе социальной адаптации,
- вербализации потребностей и желаний в конфликтных игровых ситуациях,
- простым техникам саморегуляции через игровые ритуалы.

Метапредметные:

- получит развитие распознавать и вербализовать базовые эмоции (радость, грусть, злость, страх) через отражение игровых ситуаций,
- получит развитие навыка саморегуляции через освоение игровых ритуалов для снятия напряжения,

- получит развитие эмпатии и кооперативное поведение в совместных игровых проектах,
- получит развитие социальной компетентности через принятие правил и решение конфликтов в ролевых играх,
- получит развитие образа «я» честере переживание успеха в свободной игре,
- разовьет символическую функцию мышления через создание сложных игровых сюжетов.

Личностные:

- будет сформировано уважение к границам других,
- будет сформировано бережное отношение к результатам труда,
- будет сформировано эмпатия через отождествление с игровыми персонажами,
- будет сформировано ответственность за свой выбор,
- будет сформирована культура разрешения конфликтов,
- будет сформирована справедливость через соблюдение правил,

Особенности

Особенности программы заключается в создании безопасного игрового пространства, где спонтанная игра становится инструментом самовыражения, отреагирования внутренних конфликтов и развития через доверительные отношения с педагогом.

«Игротерапия»
Календарно-тематическое планирование на 2026-2027
(среда)

Дата	Тема занятия	Количество часов.
07.10.26	Организационные моменты, инструктаж по охране труда	2
14.10.26	Добро пожаловать в страну игр	2
21.10.26	Добро пожаловать в страну игр	2
28.10.26	Добро пожаловать в страну игр	2
11.11.26	Радость и дружба	2
18.11.26	Радость и дружба	2
25.11.26	Радость и дружба	2
02.12.26	Грустинка и ее друзья	2
09.12.26	Грустинка и ее друзья	2
16.12.26	Грустинка и ее друзья	2
23.12.26	Злюка-колюка: как с ней справится?	2
30.12.26	Злюка-колюка: как с ней справится?	2
13.01.27	Злюка-колюка: как с ней справится?	2
20.01.27	Инструктаж по охране труда	2
27.01.27	Страхи в волшебном сундучке	2
03.02.27	Страхи в волшебном сундучке	2
10.02.27	Страхи в волшебном сундучке	2
17.02.27	Новогодние чудеса	2
24.02.27	Новогодние чудеса	2
03.03.27	Новогодние чудеса	2
10.03.27	Волшебные слова и добрые поступки	2
17.03.27	Волшебные слова и добрые поступки	2
24.03.27	Волшебные слова и добрые поступки	2
31.03.27	Дружная команда: вместе мы сила!	2
07.04.27	Дружная команда: вместе мы сила!	2

14.04.27	Дружная команда: вместе мы сила!	2
21.04.27	Я-фантазер и творец	2
28.04.27	Я-фантазер и творец	2
05.05.27	Я-фантазер и творец	2
12.05.27	Мой мир, мой выбор!	2
19.05.27	Мой мир, мой выбор!	2
26.05.27	Итоговое занятие	2
	всего	66 часов

Содержание обучения

1. Организационные моменты, инструктаж по охране труда

Теория. План работы на год. Инструктаж по охране труда.

Практика. Опрос по охране труда.

2. Добро пожаловать в Страну Игр!

Теория: Знакомство, ритуалы (приветствие, прощание), простые правила («Игрушки не ломаем», «Друг друга не обижаем»).

Практика. «Эмоджи-привет» — дети выбирают карточку-эмоджи (радость, спокойствие) и показывают ее, здороваясь: «Я сегодня вот такой!».

Подвижная игра «Тропинка знакомств»: дети двигаются змейкой под музыку. На паузу — поворачиваются к соседу, пожимают руку: «Я — Саша!».

Ритуал «Волшебный мешочек»: дети по очереди достают из мешка предмет (мягкий мяч, колокольчик) и называют его свойство («Он звонкий!»). Закрепляем: «Теперь мы друзья!».

«Цветные острова» — на полу обручи (красный, синий, желтый). Под музыку дети бегают. На сигнал: «Синий остров!» — занимают синий обруч.

Игры с песком. Дети свободно исследуют песок руками и инструментами. Задание: найти в песке «подарок» для песочной страны (камешек/ракушку) и встроить его в свой первый узор или маленькую постройку. Рассказать, что это за подарок (просто показать, если ребенок не хочет говорить).

3. Радость и Дружба

Теория. Знакомство с эмоциями.

Практика. «Солнечные пятнашки» — водящий с желтым платком («солнышко») догоняет. Кого коснулся — меняется в водящим.

«Зеркало настроения» — дети в парах. Один показывает эмоцию, другой копирует и угадывает: «Ты радуешься!».

«Танцевальный марафон друзей». Дети танцуют в парах. На паузе в музыке — меняют партнера высоким «дай пять!».

Игры с песком. «Острова радости». Каждый ребенок создает в своей части песочницы (или на общем «острове») «Место Радости». Что там есть? Кто там живет? Чем они занимаются? «Мостик Дружбы». Дети строят в песке два «домика» (или выбирают места). Задача: построить мостик между домиками. Кто по нему пойдет в гости? Что они будут делать вместе? (Играть в мяч, пить чай, смотреть на звезды). Акцент на совместной деятельности и приятном общении.

4. Грустинка и ее друзья

Теория. Знакомство с эмоцией грусть.

Практика. Подвижная игра «Дождик и солнышко»: на команду «Дождь!» — дети садятся на корточки, накрыв голову руками. «Солнце!» — прыгают, машут руками.

Рисование «Слезинки превращаются...»: капните синюю краску на лист — ребенок дорисовывает образ (цветок, ручей). Проговаривайте: «Грусть стала чем-то красивым».

Игры с песком. «Домик для Грустинки». Предложить создать место, где может побыть грустинка (персонаж или просто состояние). Какой это домик? (Может быть маленький и темный, а может быть мягкий и уютный). Кто или что помогает Грустинке? (Плед, друг, чай, игрушка). Важно: не заставлять «развеселить», а принять существование грусти.

«Слезинки превращаются...». Ребенок закапывает «слезинку» (шарик) в песок. Что может вырасти или появиться на этом месте? (Цветок надежды? Лужица, в которой отражается солнце? Дорога к чему-то хорошему?).

5. Злюка-Колюка: как с ней справиться?

Теория. Знакомство с эмоцией злость. Правило: «Бить можно подушку, но не людей».

Практика. Подвижная игра «Злючка»: дети бегают, топая ногами. По хлопку — замирают с гримасой «злюки», потом улыбаются.

«Мешок криков»: предложить бумажный пакет. Ребенок кричит в него, затем закручивает край («Злюка заперта!»).

Лепка «Превращение»: из пластилина создаем «Колючку-злючку», затем переделываем в «Мягкого мишку».

«Разрушители башен» — дети строят башню из мягких кубиков, затем по очереди сбивают ее мячом, крича: «Прощай, злость!».

«Мешок криков» — дети кричат в мешок, завязывают его, затем рисуют на нем смешную рожицу.

Игры с песком. Предложить создать/найти в песке свою «Злюку-Колюку». Как она выглядит? Большая/маленькая? Какого цвета? Какая на ощупь (колючая, горячая)? Чем она «дышит» (огонь, пар, колючки)? Что можно сделать с Злюкой, чтобы она не причиняла вреда другим? Построить ей крепкую тюрьму/домик (легальный выход разрушительной энергии - строим крепкие стены). Дать ей место, где она может кричать и колотить (специальная «комната гнева» из камней). «Успокоить» ее (обрызгать «волшебной водой» - спреем, укрыть «успокоительный» камень). Обсудить: что помогает ей успокоиться? Граница! Четко проговаривается: «Злюку можно строить/запирать/успокаивать в песке. Мы не бьем других детей и не ломаем их миры».

6. Инструктаж по охране труда

Теория. Инструктаж по охране труда

Практика. Опрос по охране труда.

7. Страхи в волшебном сундучке

Теория. Знакомство с эмоцией страх. Игра дает власть над пугающим: монстра можно запереть, победить смехом. Давай придумаем защиту.

Практика. «Сундук страхов»: Ребенок рисует страх, комкает лист, бросает в сундук. Ведущий торжественно закрывает его на ключ.

Строительство «Домика храбрости»: из стульев, покрывал создаем убежище. Внутри — «волшебные» предметы (фонарик, колокольчик).

«Лабиринт храбрости»: строят лабиринт из стульев и веревок. Задача: пройти его с завязанными глазами, слушая подсказки товарищей («Два шага влево!»).

«Волшебный круг» — дети встают в круг, держась за руки. Задача: не пустить «страх» (мяч), толкая его ногами.

«Нарисуй и заколдуй» — Рисуют страх, затем «превращают» его в смешное существо (дорисовывают бантик, улыбку).

Игры с песком. «Волшебный сундучок страха». Предложить ребенку найти в песке (или выбрать из фигурок) то, что его пугает, и «запереть» это в волшебный сундучок, закопав его глубоко в песок или поставив на него «тяжелый» камень-хранитель. Можно шепнуть сундучку, чего боишься. Акцент на контроле: «Страх теперь там, а ты здесь».

«Помощники против Страшилки». Если страх «выбрался» (или если ребенок готов),

предложить найти помощников или волшебные предметы, которые помогут сделать страх маленьким, смешным, добрым или просто прогнать его. Как помощники это делают? (Заколдовали? Рассмешили? Осветили? Защитили щитом?).

8. Новогодние Чудеса

Теория. Предпраздничная суета может тревожить.

Практика. Групповое украшение «ёлки»: из веток, мишуры создаем символ. Дети вешают самодельные игрушки (шишки с блестками). «Подарок для мамы»

«Снежный ком добра» — дети передают в кругу большой мяч («ком»), называя хорошее событие года: «Я научился кататься!».

«Ёлка желаний» — команды украшают искусственную ёлку шариками с нарисованными желаниями (мир, дружба, здоровье).

«Танец снежинок» — дети танцуют под спокойную музыку, изображая, как «тает» грусть/страх.

Игры с песком. «Волшебный Новогодний лес». Создать волшебный зимний лес или город. Украсить «елки» (веточки, фигурки елок) мишурой и игрушками. Спрятать «подарки» (маленькие коробочки, шарики) в снегу. Зажечь «огоньки». Пригласить в гости сказочных персонажей. Что чудесного происходит в этом лесу?

«Загадываем Желание на Звезде». Найти/создать в песке самую яркую звезду (посыпать блестками). Шепнуть ей самое заветное желание. Закопать звездочку или положить на самую высокую «гору» в песочнице, чтобы желание точно дошло. Создать вокруг звезды красивый узор.

9. Волшебные слова и добрые поступки

Теория. Знакомство с волшебными словами «спасибо», «пожалуйста»

Практика. Подвижная игра «Река вежливости»: дети переходят «реку» (ковер), наступая только на «камни» (листы бумаги). Чтобы получить новый «камень», говорят: «Дай, пожалуйста!».

«Дерево добрых дел»: рисуем дерево. За каждый поступок (помог поднять карандаш, утешил) — клеим листочек.

«Вежливые прятки» — карточки с вежливыми словами спрятаны под фишками. Найди слово — придумай ситуацию для него.

«Цветок комплиментов» — дети передают цветок, говоря соседу: «Ты добрый, потому что...».

Игры с песком. «Цветок Добрых Слов». В центре песочницы создается «поляна». Дети по очереди берут лепесток, называют доброе слово («спасибо», «пожалуйста», «здравствуй», «будь здоров») или комплимент, кладут лепесток на поляну, образуя цветок. Фигурки «приходят» посмотреть на этот волшебный цветок. Что они чувствуют?

«Спасательная Операция в Песочнице». Педагог создает ситуацию, где персонажу нужна помощь (закапывает зверька по пояс, ставит машинку в «ловушку»). Кто поможет? Как? Какие добрые слова скажет спасенный?

10. Дружная команда: вместе мы сила!

Теория. Знакомство что такое конфликт. Конфликт — не катастрофа, а повод научиться договариваться. «Как нам решить это вместе?».

Практика. Подвижная игра «Гусеница»: Дети становятся паровозиком, держась за плечи. Нужно пройти маршрут, не разорвав цепь («Осторожно, поворот!»).

«Мост через реку»: строим мост из конструктора. Каждый добавляет деталь. Если спор — ведущий предлагает: «Сначала Ваня, потом Маша, договорились?».

«Общий рисунок»: Один лист бумаги на двоих. Правило: меняться каждые 2 минуты. Итог: «Вы создали это вместе!».

«Космическая миссия»: команда «космонавтов» (дети) должна «запустить ракету» (собрать

пазл из 20 деталей). Роли: капитан (координирует), штурман (ищет детали), инженер (собирает).
«Слепой архитектор»: один ребенок («архитектор») диктует другим («строителям») с завязанными глазами, как строить башню: «Положи красный куб! Справа от него — синий!».
«Паутина сотрудничества» — дети, держась за руки, проходят через «паутину» (веревки) не разрывая рук.
«Озеро чувств» — дети бросают камешки в таз с водой, называя эмоцию, которая помогает дружбе («доверие», «терпение»).

Игры с песком. «Строим город мечты»

Дети вместе (2-4 человека) строят один большой город в песочнице. Нужно договориться: что строить (дома, парк, дороги)? Где? Кто за что отвечает? Поощрять обсуждение, просьбы о помощи («Дай, пожалуйста, мостик»), совместные решения («Давай тут сделаем озеро!»).
«Мост через пропасть». В песочнице создается глубокая «река» или «пропасть» (ручей из синей ткани или углубление). Фигурки на одном берегу хотят попасть на другой. Задача команды: используя ограниченные материалы, построить мост, по которому все смогут перейти.

11. Я — Фантазер и Творец!

Теория. Поговорим про креативность. («Надо рисовать солнце желтым!»). Говорим про абсурд: «Летающая корова? Здорово! Расскажи о ней!».

Практика. Подвижная игра «Волшебные превращения»: ведущий называет предмет («Зонт!»). Дети изображают его жестами, затем кричат: «Превращаюсь в.… корабль!» — меняют позу.
«Кляксография»: капнуть краску на лист, сложить пополам. Угадываем образ («Бабочка!»), дорисовываем детали.
Конструирование из «мусора»: дайте коробку с пробками, лоскутами, веточками. Задача: создать «неведому зверушку».
«Музей абсурда»: дети создают «экспонаты» для музея (например, «Ложка для облаков» из проволоки или «Шляпа для мыслей» из фольги). Проводят экскурсию: «Этот прибор замораживает страх!».
«Мастера воображения» — ведущий называет предмет кошка в шляпе, летающая рыба). Дети бегут к стенду, рисуя его за 10 секунд. Затем придумывают с ним историю.

Игра с песком. «Мой волшебный мир». Ребенок создает в песочнице СВОЙ уникальный мир по СВОЕМУ замыслу. Это может быть фантастическая планета, подводное царство, страна сладостей или что-то совершенно абстрактное. Педагог только отражает и восхищается: «Ух ты! Какой необычный дом!», «Расскажи про этого жителя, он такой интересный!», «Как ты придумал такую башню?».

12. Мой мир, мой выбор!

Теория. Поговорим о настроении.

Практика. Подвижная игра «Острова»: разложить обручи — «острова». Дети бегают. На сигнал «Прилив!» — занимают остров. Правило: в одном обруче — максимум 2 человека. Решают сами, с кем делить.
«Кубок чувств» — дети бросают кубик с эмоциями. Выпавшую эмоцию (гнев, радость) нужно изобразить и сказать, когда ее выбираешь.
«Мое настроение», дети стоят в кругу и передают мяч. «Мое настроение сегодня похоже на... (цвет, животное, явление природы, погоду)! Потому что...». Например, «Оно как яркое желтое солнышко, потому что я выспался!», или «Оно как серая тучка, потому что идет дождь, и я не пошел гулять».
Рисунок. Дети рисуют свое настроение абстрактно или конкретно, а потом показывают и рассказывают по желанию.

Игры с песком. «Сундук моих сокровищ». Ребенку предлагается выбрать из всего

многообразия 3-5 «сокровищ» (фигурок, камешков, предметов), которые для него самые важные в Песочной Стране. Это может быть что-то связанное с радостью, победой над страхом, помощью другу, любимым творением. Каждое «сокровище» кладется в свой сундук. Ребенок может рассказать (если хочет), почему выбрал именно это. Сундук забирается с собой как символ опыта.

13. Итоговое занятие

Теория. Подведение итогов.

Практика. «Капсула времени»: рисуем «письмо в будущее»: «Каким я был? Каким стал?». Складываем в коробку, заклеиваем.

Круг «Спасибо: передаем мяч, завершая фразу: «Спасибо за... веселые игры!», «...то, что меня слушали!».

«Путешествие по игротерапии» — игровое поле с темами года. Брось кубик — расскажи случай из занятия.

«Ромашка прощания» — лепестки с чувствами: «Я рад…», «Я благодарен…». Дети отрывают лепесток и завершают фразу.

Игры с песком. «Карта песочной страны». Дети вместе создают одну большую итоговую картину - карту всей песочной страны, которую они исследовали. Где тут острова радости? Где живет грустинка? Где был зарыт сундук страха? Где стоит город дружбы? Где волшебный лес? Вспоминаем и воссоздаем ключевые места и символы программы.

«Подарок песочной стране». Каждый ребенок выбирает или создает один особенный «Подарок на прощание» для песочной страны и находит для него место на общей карте. Что это за подарок? Чем он важен? (Это может быть «Камень дружбы», «Ракушка смелости», «Перо фантазии»). Ритуал прощания.

Методические материалы					
№	**Тема**	**Формы занятий**	**Приёмы и методы организации образовательного процесса**	**Учебные пособия. Дидактический материал. Информационные источники.**	**Техническое оснащение**
1	Организационные моменты, инструктаж по охране труда	Лекция, Презентация	*Объяснительно - иллюстративный*	Стенд по технике безопасности, схема эвакуации, презентация	Ноутбук, проектор, экран
2	Добро пожаловать в страну игр	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Сакович Н.А. «Технология игры в песок. Игры на мосту» (СПб.: Речь, 2010) Организация песочной терапии для дошкольников». Грабенко Т.М., Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Чудеса на песке (СПб.: Речь, 2010) → Ритуалы начала/окончания занятий. Тактильные мешочки с разными наполнителями (песок, крупа, вата). Набор гладких камней/ракушек для «подарков» песку. Статья: «Адаптация детей 4–5 лет в игровой терапии» (журнал «Современное дошкольное образование», №3, 2021). Сухой и влажный песок, лопатки, ведерки, ситечки, гладкие камешки/ракушки.	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
3	Радость и дружба	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Кряжева Н.Л. «Мир детских эмоций» (Ярославль: Академия развития, 2001) Клюева Н.В. «Учим детей общению» (Ярославль: Академия развития, 1997) Карточки «Эмоции» (радость, удивление, интерес). Яркие фигурки (солнце, бабочки, цветы), Блестки, желтые стеклянные шарики. Куклы-перчатки для сценок о дружбе («Заяц и Мишка). Блестки, желтые/оранжевые стеклянные	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр

				шарики. Фигурки детей/зверушек, палочки/камешки для моста.	
4	Грустинка и ее друзья	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Хухлаева О.В. «Терапевтические игры...» (М.: Сфера, 2020) → Игра «Грустный мешочек». Оклендер В. «Окна в мир ребенка» (М.: Класс, 1997) → Глава «Работа с печалью». Грустные персонажи (плачущий зайчик, туча), Утешители (мягкий плед из ткани, чашка). Синие стеклянные шарики («слезинки»). Тканевые «облака» и «солнышки» для трансформации эмоций. Уютные домики, пледы (ткань), фигурки-утешители (мягкое животное, подушка, чашка). Фигурки, символизирующие утешение или надежду (радуга, цветок, птичка, солнце).	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
5	Злюка-колюка: как с ней справиться?	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Кряжева Н.Л. Мир детских эмоций → Игры «Руки-звери», «Мешочек криков». Широкова Г.А. «Практикум для детского психолога» (Ростов н/Д: Феникс, 2011) → Техники коррекции агрессии. Колючие фигурки (ежи, драконы), Красные/черные камни, Мягкие мячики для сжатия, палочки, ленты, камни. Пульверизатор с водой. Статья: «Агрессия у детей 4–5 лет: игровые методы коррекции» (журнал «Вопросы психологии», №2, 2020). Фигурки, передающие злость (драконы, монстры, колючие животные, черные/красные камни, молнии), предметы для «строительства» силы (камни, палки), «успокаивающие» предметы (гладкие камни, синие ткани).	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
	Инструктаж по охране труда	Лекция, Презентация	*Объяснительно - иллюстративный*	Стенд по технике безопасности, схема эвакуации, презентация	Ноутбук, проектор, экран

6	Страхи в волшебном сундучке	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Захарова А.И. «Как предупредить отклонения...» (М.: Просвещение, 1986) → Грабенко Т.М. «Чудеса на песке» «Волшебные предметы»: зеркальце (символ «отразить страх»), блестящий камень-хранитель. Книга: А.В. Микляева «Преодоление страхов у детей» (М.: Сфера, 2022). Небольшая коробочка/шкатулка («сундучок»), фигурки, символизирующие страхи (пауки, темные фигуры, непонятные существа, черные предметы), фигурки-защитники (рыцари, феи, светящиеся шарики, добрые великаны). Фигурка страха (из сундучка или новая), фигурки-помощники, ресурсы (волшебные палочки - палочки, свет - фонарик/блестящий шарик, смех - колокольчик	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
7	Новогодние чудеса	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Киселева М.В. «Арт-терапия в работе с детьми» (СПб.: Речь, 2014) → Глава «Терапевтические сказки о праздниках». Миниатюры: Дед Мороз, ёлка, подарки, снеговики. «Снег»: белый песок, вата, соль. Электрические гирлянды для подсветки «волшебного леса». Звезды из фольги для загадывания желаний. Елочные игрушки (маленькие небьющиеся), мишура, блестки, маленькие подарочные коробочки, фигурки зимних животных, золотые/серебряные камешки/блестки, синий песок/ткань (небо).	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
8	Волшебные слова и добрые поступки	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Смирнова Е.О. «Межличностные отношения дошкольников» (М.: Владос, 2005) Карточки «Вежливые слова» («спасибо», «пожалуйста»). Набор для «Цветка доброты»: Бумажные лепестки,	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр

				Камень-серединка. Фигурки для «Спасательной операции» (застрявший зверёк, спасатель). Разноцветные лепестки (вырезанные из бумаги/ткани или природные материалы), серединка цветка (камешек, пуговица), фигурки людей/зверей. Фигурки, которым может понадобиться помощь (зверек в ямке, кукла упала, машинка застряла), инструменты «спасения» (веревка-ниточка, палочка-рычаг, фигурка спасателя).	
9	Дружная команда» вместе мы сила!	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Клюева Н.В. «Учим детей общению» → Игры «Совместный рисунок», «Построй башню вдвоем». Большие конструкторы (деревянные блоки, Lego Duplo). Песочные наборы для группового строительства: Общие фигурки (дома, мосты, люди), Инструменты (совки, ведра). Карточки с заданиями («Постройте мост через реку»). Статья: «Формирование командных навыков у детей 4–5 лет» (журнал «Дошкольное воспитание», №5, 2023). Множество фигурок зданий, транспорта, людей, растений; общие ресурсы (песок, камешки, палочки). Палочки, камешки, дощечки, веревочки; фигурки людей/зверей по обе стороны песочницы.	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
10	Я-фантазер и творец!	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. «Практикум по креативной терапии» (СПб.: Речь, 2003) «Коробка фантазёра»: бросовый материал (пробки, пуговицы, нитки). Природные элементы (шишки, перья), необычные краски (с блёстками, объёмные). Кинетический песок + формочки для свободного	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр

				творчества. Сайт: «100 идей для творчества с детьми 4–5 лет» (pinterest.ru). Максимально разнообразный набор фигурок и материалов (включая необычные: перья, пробки, крышечки, кусочки фольги, бусины, маленькие зеркальца).	
11	Мой мир, мой выбор!	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Лэндрет Г.Л. «Игровая терапия: искусство отношений» (М.: МПА, 1994) Индивидуальные шкатулки («Сундучки сокровищ»). Фотографии созданных ребенком песочных миров. Набор миниатюр для выбора «личных символов» (фигурки, камни, ракушки). Методичка: «Диагностика личностных изменений в игротерапии» (институт им. Л.С. Выготского, 2022).	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр
13	Итоговое занятие	Занятие-игра, практическое занятие	*Объяснительно – иллюстративный, наглядный, игровой*	Сакович Н.А. «Технология игры в песок» → Ритуалы завершения цикла занятий. Большая общая песочница для «Карты Песочной Страны». Специальные «камни достижений» (раскрашенные детьми). Дипломы «Выпускник Песочной Страны». Книга: Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева «Итоговая диагностика в арт-терапии» (СПб.: Речь, 2015). Специальные красивые камешки, ракушки, перья, бусины.	Ноутбук, проектор, экран, музыкальный центр

Оценочные материалы
к образовательной программе «Игротерапия»

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

1. Входной контроль.
2. Итоговый контроль.

Входной контроль (октябрь)

Цель: выявить стартовый уровень развития навыков, эмоциональных и социальных компетенций.

Критерии оценки метапредметных результатов

Критерий	Индикаторы наблюдения	Шкала (0-2)
1. Регулятивные навыки	• Удерживает правила игры 5+ мин. • Реагирует на стоп-сигналы (например, «Стоп-игра!»).	
2. Коммуникативные навыки	• Инициирует контакт со взрослым/сверстником в игре. • Использует простые вежливые слова («дай», «помоги»).	
3. Познавательная активность	• Экспериментирует с материалами (песок, краски). • Задает вопросы о игровом сюжете («А что будет?»).	

Критериальная шкала: 0–2 балла по каждому параметру (0 — не проявляется, 1 — проявляется ситуативно, 2 — стабильно).

Оценка личностных результатов

Критерий	Индикаторы наблюдения	Шкала (0-2)
1. Эмоциональная регуляция	• Плачет/злится при неудаче. • Успокаивается самостоятельно за 3–5 мин.	
2. Самостоятельность	• Выбирает игрушки без помощи взрослого. • Начинает игру без инструкции.	
3. Отношение к себе	• Отказывается от задания со словами «не умею». • Просит похвалу («Посмотри, как я!»).	

Критериальная шкала: 0–2 балла по каждому параметру (0 — не проявляется, 1 — проявляется ситуативно, 2 — стабильно).

Итоговый контроль (май)
Цель: Оценить динамику развития, эффективность программы.

Критерии оценки метапредметных результатов

Критерий	Индикаторы наблюдения	Шкала (0-2)
1. Регулятивные навыки	• Следует правилам 10+ мин. • Предлагает собственные правила игры.	
2. Коммуникативные навыки	• Договаривается о ролях («Будешь доктором?»). • Разрешает конфликты через переговоры («Давай меняться»).	
3. Познавательная активность	• Создает сложные сюжеты (например, «больница для зверей»). • Объясняет замысел игры («Это замок принцессы»).	

Критериальная шкала: 0–2 балла по каждому параметру (0 — не проявляется, 1 — проявляется ситуативно, 2 — стабильно).

Оценка личностных результатов

Критерий	Индикаторы наблюдения	Шкала (0-2)
1. Эмоциональная регуляция	• Говорит о чувствах («Я злюсь, потому что...»). • Использует ресурсные стратегии (дыхание, просьба о помощи).	
2. Самостоятельность	• Планирует игру («Сначала построим дом, потом посадим сад»). • Оценивает результат («У меня получилось!»).	
3. Отношение к себе	• Принимает ошибки («Попробую еще»). • Гордится достижениями («Я сам придумал!»).	

Критериальная шкала: 0–2 балла по каждому параметру (0 — не проявляется, 1 — проявляется ситуативно, 2 — стабильно).

Рабочая таблица педагога
по подготовке входной и итоговой диагностики учащегося

Критерий	Входной контроль (сентябрь)	Итоговый контроль (май)	Динамика (+/-)	Примеры поведения
Регулятивные навыки				Сент.: бросил игру через 3 мин. Май: играл 12 мин., предложил правило «хранитель песка».
Коммуникативные навыки				Сент.: молча отнимал игрушку. Май: сказал: «Дай, пожалуйста, я потом верну».
Познавательная активность				Сент.: копировал действия сверстника. Май: построил город с дорогами и мостом.
Эмоциональная регуляция				Сент.: плакал, если не получалось. Май: шептал: «Я злюсь, но попробую снова».
Самостоятельность				Сент.: ждал указаний. Май: объявил: «Сейчас будем лечить зверей!»
Отношение к себе				Сент.: «У меня некрасиво!» Май: «Смотри, какую башню придумал!»

Общий балл (max 12)

Интерпретация результатов:
• Низкий уровень (0–6 баллов): (упрощение заданий, акцент на эмоциональную поддержку).
• Средний уровень (7–10 баллов): Динамика соответствует возрасту.
• Высокий уровень (11–12 баллов): Устойчивые навыки саморегуляции и социализации.

Диагностические игры:
• «Песочные миры»: Анализ выбора фигурок (страхи, агрессия, ресурсы).
• «Семья кукол»: Отражение семейных отношений в ролевой игре.
• «Мост дружбы»: Парное строительство из конструктора (оценка кооперации).