


**Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение  
«Комплексный центр социального обслуживания населения  
Московского района»**

Согласовано  
Заведующий организационно-  
методическим отделением  
СПб ГБУ «КЦСОН Московского района»

  
И.Б. Байбородина  
«03» 10 2022

Утверждаю  
Заведующий социально-досуговым  
отделением №2 для граждан пожилого  
возраста  
СПб ГБУ «КЦСОН Московского района»

  
В.А. Алмазова  
«03» 10 2022

**Инновационная познавательно-развивающая игровая  
инклюзивная программа для граждан пожилого возраста  
«БИНГО!»**

Автор-составитель:  
культурорганизатор  
Поликарпова Е.С.

Санкт-Петербург  
2022

## ПАСПОРТ

инновационной познавательно-развивающей игровой инклюзивной программы «**БИНГО!**» для граждан пожилого возраста СПб ГБУ «КЦСОН Московского района»

| № п\п | Наименование программы  | «БИНГО!»   |
|-------|---|--|
| 1.    | Направленность программы  | Социально-педагогическая   |
| 2.    | Форма социального обслуживания  | Полустационарная до 4-х часов  |
| 3.    | Наименование социальной услуги/услуг согласно РНСУ в рамках которой(ых) реализуется программа | Организация досуга,<br>Формирование позитивных интересов   |
| 4.    | Структурное подразделение   | Социально-досуговое отделение для граждан пожилого возраста № 2  |
| 5.    | Адрес, телефон, сайт  | Санкт-Петербург, Московский район,<br>Московское шоссе, д.16, лит. А<br>8 (812) 246-28-49<br><a href="http://kcson-mosk.ru/">http://kcson-mosk.ru/</a> |
| 6.    | Адрес электронной почты   | sdo2@kcson-mosk.ru   |
| 7.    | Руководитель учреждения   | Богданова Людмила Анатольевна,<br>директор   |
| 8.    | Руководитель проекта  | Алмазова Валентина Александровна,<br>заведующий социально-досуговым отделением №2  |
| 9.    | Ответственный исполнитель   | Поликарпова Екатерина Сергеевна,<br>культурный организатор   |
| 10.   | Дата создания инновационной программы и реквизиты приказа о ее внедрении                      | Приказ №461-о от 03.10.2022  |

|      |   |   |
|------|---|---|
| 11.  | Категория участников проекта                                  | Программа адресована гражданам пожилого возраста (женщинам старше 60 и мужчинам старше 65 лет)  |
| 12.  | Продолжительность реализации                                  | Бессрочно   |
| 13.  | Используемые ресурсы:   |   |
| 13.1 | Организационные   | Разработка программы  |
| 13.2 | Кадровые  | Культурный организатор  |
| 13.3 | Материально-технические                                       | Помещение, персональный компьютер, смартфон, МФУ, раздаточные материалы, канцелярские принадлежности, бумага формата А4 и А3, коллекция настольных игр на русском и английском языках.  |
| 14.  | Цель программы  | Содействие творческому и активному долголетию через организацию настольных игр на русском и английском языках.  |
| 15.  | Задачи программы  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ организация досуга людей старшего возраста;</li> <li>✓ развитие и поддержка мозговой деятельности, гибкости ума и скорости реакции у людей старшего возраста;</li> <li>✓ тренировка логического мышления;</li> <li>✓ вовлечение в коммуникационный процесс через игру;</li> <li>✓ знакомство с культурными и кросскультурными реалиями через современные и классические игры на русском и английском языке.</li> </ul> |
| 16.  | Актуальность программы с указанием, в чем новизна (инновация) | Актуальность заключается в том, что игра как таковая всегда занимала одно из центральных мест в психологии, педагогике и культуре в силу ее значимости, поскольку она рассматривается как особая форма передачи опыта, созданная обществом. Игровая терапия широко распространена в   |

работе со старшим поколением с начала 20-х годов прошлого века. Первоначально эту терапию использовали для детей, однако спустя годы, заметили эффективность и действенность этой методики и в отношении взрослых людей, т.к. сознание пожилого человека очень схоже с детским сознанием. Игра - прекрасный способ узнать об увлечениях, интересах, переживаниях и страхах людей старшего возраста, при этом такая терапия действует очень деликатно и аккуратно.

Инновационность программы состоит, прежде всего, в том, что ранее пожилые люди не рассматривались в качестве субъекта игровой деятельности, однако вследствие развития проектов активного долголетия национального проекта «Демография» появилась острая необходимость в разработке программы по созданию комфортной среды для участия в настольных играх, организацию которых и предлагает программа «БИНГО!». Программа подразумевает систематическое оказание услуг по организации досуга и формированию позитивных интересов у посетителей, в то время как ранее такие мероприятия были разовыми.

Помимо этого, процесс старения обычно характеризуется общим снижением времени словесно-ассоциативной реакции, что с каждой последующей возрастной группой становится все более выраженным. Помимо удлинения времени реакции также наблюдается и уменьшение продуктивности когнитивных процессов.

|     |                              |  |
|-----|------------------------------|--|
|     |                              | <p>Регулярное участие в настольных играх в рамках программы «БИНГО!» как раз способствуют их улучшению, а также задействию различных форм речевой деятельности.</p> <p>При этом особенно важно представляется создать программу инклюзивной, то есть доступной каждому клиенту, независимо от имеющихся физических, интеллектуальных, социальных, эмоциональных и других особенностей.</p> <p>Наконец, инновационность программы состоит также и в том, что игры предлагаются как на русском, так и на английском языке. Посетители разговорного клуба любителей английского языка «SPEAK OUT!» и занятий по обучению языку с нуля, как и все владеющие английским смогут иметь возможность дополнительной практики в игровой форме, что способствует лучшему усвоению и запоминанию лексики и грамматики.</p> |
| 17. | Краткое содержание программы | <p>Игровые мероприятия проводятся в очном формате. Схема реализации представляет собой организацию групповых встреч по предварительной записи или без нее. Участникам предлагаются игры на выбор или задаются заранее к подготовке на определенные темы (особенно в случае с играми на иностранном языке). Среди игр могут быть такие их разновидности, как интеллектуальные, логические, ассоциативные, обучающие, азартные, психологические, экономические, приключенческие, развивающие,</p>  |

|     |                    |  |
|-----|--------------------|--|
|     |                    | стратегические, частично подвижные, карточные.   |
| 18. | Описание программы | <p>Инновационная познавательно-развивающая игровая инклюзивная программа для граждан пожилого возраста «БИНГО!» представляет собой организацию и проведение настольных игр. Людям старшего поколения необходимо поддерживать умственную деятельность, точно так же, как и укреплять свое тело. Именно мозг в течение всей жизни отвечает за хорошее настроение и ощущение счастья, поэтому людям третьего возраста необходимо сохранять интеллект и тренировать мозг, заполняя свободное время активной деятельностью и настольными играми. При этом участником настольной игры может стать любой человек независимо от его физического и общего состояния здоровья.</p> <p>Поиграв определенный промежуток времени люди старшего возраста будут быстрее ориентироваться и адаптироваться и в быту, так как тренируется память и ясный ум, который они смогут сохранить до глубокой старости. Также настольная игра — это отличный способ снять напряжение и стресс, расслабиться и использовать свободное время целенаправленно, рационально и содержательно.</p> <p>Более того, игровая форма встреч позволит наладить коммуникативные способности, познакомиться с новыми людьми, найти друга или человека по душе, что</p> |

|     |                                       |  |
|-----|---------------------------------------|--|
|     |                                       | благоприятно влияет на внутреннее и физическое состояние.  |
| 19. | Прогнозируемая результативность       | Качественное проведение времени гостями на занятиях одновременно образовательного, развивающего, развлекательного и познавательного характера, содействие творческому и активному долголетию через интерактивное игровое инклюзивное взаимодействие. |
| 20. | Индикаторы и показатели эффективности | Эффективность будет оценена по отзывам участников игровых встреч, их посещаемости и заинтересованности посетителей.  |
| 21. | Периодичность отчетности              | Ежемесячная, ежеквартальная, годовая.  |