

Управление образования администрации Суздальского района
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Исток»

Программа утверждена
на методическом совете
«04» апреля 2023 г.
(Протокол №__2__)

Утверждаю:
Директор _____ Костина О.И.
«04» апреля 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ИГРОТЕКА»

Возраст учащихся: 7-11 лет

Срок реализации программы: 4 недели

Автор-составитель:
Малькова Елена Алексеевна,
педагог дополнительного образования

Суздаль, 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» разработана с учетом действующих федеральных, региональных нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
- Федеральная целевая программа «Развитие дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России (ФГОС ООО);
- Приказ от 9 ноября 2018 года № 196 Министерства просвещения Российской Федерации « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей в приложении к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. №06-1844;
- Письмо Минобрнауки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность программы – социально – гуманитарная.

Уровень программы – ознакомительный.

Актуальность программы. Значительные возможности для развития способностей ребёнка, удовлетворения его потребностей имеет досуговая сфера. То есть жизнедеятельность не только во время учебного процесса, но и за его пределами. Общество заинтересовано в том, чтобы дети нашли для себя место и сферу приложения творческих сил во время досуга. Особенно это важно для детей, которые не способны в полной мере реализовать себя в учебной деятельности. Программа «Игротека» удовлетворяет потребность в развитии способностей ребенка за пределами учебного процесса, помогает каждому ребенку раскрыть себя, способствует обучению искусству организации свободного от учебы времени. Поэтому эта программа очень актуальна в современном мире дефицита живого общения. Программа «Игротека» обладает высоким воспитательным потенциалом, который обеспечивается самим процессом игры как деятельности, требующей достижения цели, самостоятельного нахождения средств, согласования действий с партнёрами, самоограничения во имя достижения успеха. Игры дают детям очень важный навык совместной работы. Проявляя активность, ребенок формирует свое «Я», свои взгляды на жизненные ситуации, учится сотрудничать.

Отличительная особенность данной программы состоит в том, что она знакомит учащихся с современными играми.

Цель и задачи программы

Цель. Сформировать потребность в общении со сверстниками по средствам игры, развивать коммуникативные, познавательные и творческие способности, способствовать гармоничному формированию личности каждого ребенка его эмоционально волевых качеств.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Дать первоначальное представление о разнообразии игр (ролевые, творческие, интеллектуальные, развивающие, деловые).
2. Научить детей самостоятельно составлять игры, с учётом особенностей группы.
3. Формировать навыки работы с информацией, расширять кругозор и обогащать словарный запас.
4. Приобщить школьников к творческой деятельности.

Развивающие:

1. Развивать интерес к творческому поиску оригинальных решений.
2. Развивать быстроту реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах.
3. Развивать познавательные и коммуникативные способности и волевые качества.

Воспитательные:

1. Формировать навыки коллективного общения, воспитывать умение выслушивать мнение товарища.
2. Способствовать воспитанию чувств взаимопомощи и взаимовыручки, учить приемам бесконфликтного общения.
3. Формировать у ребенка потребности в самодисциплине и организации своего свободного времени.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы 7-11 лет.

Срок реализации – 18 дней. 36 часов

Форма обучения - очная, групповая, 10-12 человек.

Режим занятий: занятия проводятся 5 раз в неделю по 2 часа (время занятий включает 45 минут учебного времени и 10-ти минутный перерыв).

Планируемые результаты.

Предметные:

В результате обучения дети узнают:

1. О разнообразии игр;
2. О технологии организации и проведения игры;
3. О способах организации досуга.

В результате обучения дети будут уметь:

1. классифицировать игры по содержанию;
2. выбирать игры по интересам;
3. формулировать и выполнять установленные правила игры;
4. пользоваться различными источниками информации для подготовки игры;
5. создавать свои игры.

Личностные результаты:

В результате обучения дети научатся:

1. активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
2. проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
3. проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
4. оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты:

В результате обучающиеся научатся:

1. способам решения проблем творческого и поискового характера;
2. способам планирования, контролирования и оценивания действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
3. строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;
4. слушать собеседника и вести диалог;
5. признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою, излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный (тематический) план

№ темы	Тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Игры на знакомство.	2	1	1	Входной Тест. Текущий
2	Знакомство с понятиями: игра, досуг. Классификация игр по способу организации.	1	1	-	Текущий. Презентация.
3	Настольные игры:				
3.1	«Имаджинариум»	1		1	Текущий
3.2	«Монополия»	1		1	Текущий

3.3	«Соображарий»	1		1	Текущий
3.4	«Свинтус»	1		1	Текущий
3.5	«Пираты»	1		1	Текущий.
3.6	«Кахут»	1		1	Текущий
3.7	«Странометр»	1		1	Текущий
3.8	«Я твоя моя понимаю»	1		1	Текущий
3.9	«Не телепат»	1		1	Текущий
3.10	«Одним словом»	1		1	Текущий
3.11	«Эрудит марафон»	1		1	Текущий
3.12	«Изобретатель»	1		1	Текущий
3.13	«Сумасшедший художник»	1		1	Текущий
3.13	«Метаморфоза»	1		1	Текущий
3.14	«Намек понял»	1		1	Текущий
3.15	«Крокодил»	1		1	Текущий
3.16	«Динозаврикус»	1		1	Текущий
3.17	Изготовление своей настольной игры	1		1	
4	Подвижные игры:				
4.1	Польза активных игр. Правила игры. История игр.	1	1		Текущий
4.2	«Ловишка с хвостами»	1		1	Текущий
4.3	«Северный и южный ветер»	1		1	Текущий
4.4	«Буквоед»	1		1	Текущий
4.5	«12 записочек»	1		1	Текущий
4.6	«Вышибалы»	1		1	Текущий
4.7	«Казачи-разбойники»	1		1	Текущий
4.8	«Стандер-стоп»	1		1	Текущий
4.9	«Дневной дозор»	1		1	Текущий
4.10	«Космическое путешествие»	1		1	Текущий
4.11	«Волшебная битва»	1		1	Текущий
4.12	«Сказочный зоопарк»	1		1	Текущий
4.13	«Черная жемчужина»	1		1	Текущий
4.14	«В затерянном лесу»	1		1	Текущий
4.15	Итоговое занятие. Придумываем свою подвижную игру.	1		1	Выходная анкета.
	Итого:	36	3	33	

Содержание учебно-тематического плана.

Тема 1. Техника безопасности.

Теория: Техника безопасности на занятиях: в помещении и на улице.

Практика: Игры на знакомство

Тема 2. Разнообразие игр. Досуг.

Теория: Знакомство с понятиями: игра, досуг. Классификация игр по способу организации. Знакомство со структурой игры (цели, правила, роли, игровые действия, употребление предметов, анализ результатов).

Тема 3. Настольные игры.

Практика: «Имаджинариум», «Монополия», «Соображарий», «Крокодил», «Свинтус», «Пираты», «Кахут», «Странометр», «Я твоя моя понимай», «Не телепат», «Одним словом», «Эрудит марафон», «Изобретатель», «Сумасшедший художник», «Метаморфоза», «Намек понял», «Динозаврикус» «Изготовление своей настольной игры»

Тема . Подвижные игры.

Теория: Польза активных игр. Правила игры. История игр. Знакомство с подвижными играми. Форма и место организации подобных игр.

Практика: «Ловишка с хвостами», «Северный и южный ветер», «Буквоед», «12 записочек», «Вышибалы», «Казачьи разбойники», «Стандер-стоп», «Дневной дозор», «Космическое путешествие», «Волшебная битва», «Сказочный зоопарк», «Черная жемчужина», «В затерянном лесу», Итоговое занятие – сочинение своей подвижной игры.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график

Даты начала и окончания учебных периодов: с 31 мая 2023 года – 30 июня 2023 года

Количество учебных недель: 4

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Требования к помещению(ям) для учебных занятий: в соответствии с Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиНот 28.09.2020 г. №28

Требования к мебели: комплект школьной мебели.

Требования к оборудованию учебного процесса: интерактивная доска, интернет-ресурсы:

<https://www.yandex.ru>

Кадровое обеспечение – педагог дополнительного образования

Формы аттестации и оценочные материалы.

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- входной контроль (в начале, анкетирование)
- текущий контроль (в середине, проверка результатов на занятии)
- итоговый контроль (в конце, создание авторской игры).

Формы подведения итогов реализации программы:

В конце обучения будет проведена игра, созданная учащимися по результатам изученных тем. В течение обучения будут различные конкурсы.

Оценочные материалы

Наблюдения педагога, как дети ведут себя во время игры, оформляются в протокол, и делается вывод об уровне сформированности игровой деятельности у ребенка.

Протокол наблюдения за игрой

Ф.И. ребенка _____ Дата проведения диагностической игры _____

№	показатель	Критерии оценки			
		никогда	редко	часто	постоянно, всегда
		0	1	2	3
1.	Организует деятельность в игре, помогает в деятельности во время игры, проявляет лидерские качества, может принять ответственность за свое решение				
2.	Прилагает достаточно усилий для выполнения игрового задания				

3.	Договаривается с другими, сам подходит к другим детям, задает вопросы, сам предлагает свою помощь				
4.	Предлагает идеи, стратегию, план выполнения				
5.	Контролирует себя сам, соблюдает правила игры				
6.	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты				
7.	Большинство окружающих его слушают				
8.	Сам внимательно слушает других				
9.	Выстраивает стратегию игры, обычно выигрывает				
10.	Обобщает ход игры, творчески развивает игру				
	Итого баллов:				
	Уровень сформированности игровой деятельности:	Не сформирована 0-3 балла, Низкий уровень 4-10 баллов, Средний уровень 11-23 балла, Высокий уровень 24-30 баллов			

Критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра)

№	Название игры, ее автор	Показатели и критерии оценки				Всего баллов
		Оригинальность	Законченность	Аккуратность исполнения	Разработанность правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	Max. 20

Уровень освоения программы определяется по сумме баллов, полученных за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт.

Критерии определения уровня освоения программы:

Уровень освоения программы	Сумма баллов за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт
Высокий	42 - 50
Средний	15 – 41
Низкий	01 - 14

Подведение итогов реализации программы

Подведение итогов реализации программы осуществляется в форме итоговой выставки «Моя игра» с приглашением родителей.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики». Результаты диагностики доводятся до сведения родителей.

Методические материалы

Образовательный процесс по программе организован в очной форме.

Форма проведения занятий:

- игры;
- конкурсы;
- викторины;
- блиц-опросы;
- соревнования;
- беседы.

Формы и методы работы

Программа ориентирована на чередовании различных **форм обучения**: беседы, конкурса, импровизация, игры, обучение организации игр внутри своей группы.

При проведении занятий используются следующие **методы работы**:

1. Словесный метод используется при беседе, рассказе, при анализе проведённой игры.
2. Наглядный метод используется при показе видеоматериалов.
3. Практический – упражнения, импровизации, игры. Это могут быть различные направления: игра определённой тематической направленности, игры с перевоплощением, создание «своей игры», показательные выступления на всевозможных праздниках.
4. Репродуктивный (воспроизводящий игру показанную педагогом)
5. Проблемный (педагог ставит проблему и вместе с обучающимися ищет пути её решения).

6. Эвристический (проблема (задача формулируется детьми, и ими же предлагаются способы её решения)

При постановке задачи педагог даёт детям возможность самостоятельно (парами или группами) выполнять задания, используя наиболее развитый канал восприятия (зрение, слух, осязание). Выполнение заданий может повторяться через некоторое время. Педагог предлагает детям возвращаться к тем заданиям, которые когда-то вызвали у них затруднения.

Список основной литературы

- Алтарева С.Г., Храмова М.А., Орлова Н.А., Жогло Н.К. Календарные, фольклорные и тематические праздники. – М.: ВАСО, 2006
- Былеева Л.В. Русские народные праздники. - М.: Просвещение, 2002
- Веденеев П.С. Игра - одно из средств воспитания детей. - М., Советская Россия 2005
- Зайцева О.В., Карпова Е.В. На досуге. Игры в школе, дома, во дворе: Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997
- Иллюстрированная энциклопедия игр / Пер. с англ. П.В.Трояновской. - М.: АСТ: Астрель, 2009
- Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М., 1986.
- Никитин Б.П. Королев В.А. Сборник игр «Всегда всем весело». – М.: Молодая гвардия, 1969
- Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – М., 1990
- Салеева Л.П. Использование игровых ситуаций при обучении младших школьников. - М., Просвещение, 2005