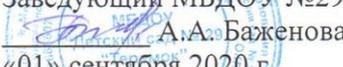


Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр творческого развития»

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ №29

«01» сентября 2020 г.
ПРИНЯТО решением
Педагогического совета МБДОУ № 29
протокол № 1 от «01» сентября 2020 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ЦТР
Л.М. Котельникова
«01» сентября 2020 г.

ПРИНЯТО решением
Педагогического совета МБУ ДО ЦТР
протокол № 1 от «01» сентября 2020 г.

Дополнительная общеобразовательная программа

«Планета игр»

(дополнительное образование детей
дошкольного, младшего и среднего школьного возраста 5-11 лет)
1 год обучения

Составитель:

Корепанова Татьяна Валерьевна
педагог дополнительного образования

Реж, 2020

Пояснительная записка

Направленность

Данная дополнительная общеобразовательная программа «Планета игр» имеет социально-педагогическую направленность и является составительской. В её основу положены идеи программ: Дайкер В. Г., «Развивающие игры», Поповой Л. П., «Развивающие игры», «Мир театра», И. Лизуновой "Мир игры". Данные программы составительские и не могут быть использованы в полном объеме по причине отсутствия сертификации.

Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций. Детство и игра – неотделимы. Ребенок в игре живет "взаправду", одновременно познавая и постигая окружающее, игра дает право на свободу поведения, создает атмосферу общей увлеченности и развивает "умственный аппетит". Игра – одно из универсальных средств в деле становления личности.

К сожалению, современные дети в подавляющем большинстве мало знакомы в разнообразном мире интересных, познавательных, развивающих игр. Их заменили телевизор и всевозможные компьютерные игры, которые ограничивают общение и всестороннее развитие ребенка. Как следствие – у детей слабо развиты коммуникативные навыки, ограничены интересы, что приводит к проблемам в период психологической адаптации обучения в школе, особенно у первоклассников. У детей возникают страхи, срывы, заторможенность, или наоборот – развязность, суетливость.

Воспитательное значение игр, их всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве взрослых способна творить чудеса. Игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой скучным, обычным. Она помогает сплотить коллектив, включить детей в познавательную и творческую деятельность.

Актуальность.

Дополнительное образование детей – актуальный и необходимый компонент системы непрерывного образования, направленный на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном, физическом совершенствовании, организации их свободного времени и адаптации в обществе.

Программа "Планета игр" направлена на социализацию детей младшего школьного возраста и призвана не только познакомить их с разнообразием существующих игр, но и способствовать развитию умственных и творческих способностей, расширить кругозор, научить общаться, учиться и легче пережить адаптационный период в школе.

Она служит для развития воображения ребенка, его фантазии и навыков продуктивной творческой деятельности. Программа содействует развитию у детей наблюдательности, умению подмечать значимые детали, черпать знания из предметов и эмоционально переживать увиденное.

Основная тематика занятий посвящена нашей многонациональной стране России. Включает знакомство с народами, городами, историческими событиями, играми и обычаями, представителями флоры и фауны.

Нормативная база.

Программа составлена в соответствии: с Федеральным Законом "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012г. 273-ФЗ, Концепцией развития дополнительного образования от 07,04 2015г., Приказом Министерства образования и науки РФ от 29

августа 2013 г. № 1008 «Обутверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)», Письмом Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660), Уставом МБУ ДО ЦТР, Положением о дополнительной общеобразовательной программе МБУ ДО ЦТР.

Отличительные особенности

Отличие данной программы от существующих заключается в объединении разнообразных видов игр одной сюжетной линией: интеллектуальных, дидактических, сюжетно-ролевых, народных, подвижных, коммуникативных, и т. п. В процессе обучения по программе обучающейся будет иметь возможность сам придумать игру и представить ее сверстникам, научиться изготавливать небольшие игры и игрушки подручных материалов.

Данная программа предполагает совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности.

В основу программы положен принцип комплексности, реализация которого предполагает:

1. Направленность всех занятий на развитие личностных способностей.
2. Включение в систему одного занятия учебного материала из разных разделов, а также различных видов деятельности и организационных форм.

Адресат

Программа предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста (7-11 лет).

Программа учитывает индивидуальные запросы и личные возможности детей младшего школьного возраста.

Дети младшего школьного возраста располагают значительными резервами развития. Их выявление и эффективное использование – одна из главных задач педагога. В этом возрасте закрепляются и развиваются основные характеристики познавательных процессов (восприятие, внимание, память, воображение, мышление, речь), которые начали формироваться у ребенка в дошкольный период. Основные виды деятельности, которыми занят ребенок: учение, общение, игра и труд. В этот возрастной период задачами развития являются социальные связи, самооценка, обучение навыкам, принадлежность к команде. Игра в тех формах, в каких она существовала в дошкольном детстве, в младшем школьном возрасте начинает утрачивать свое развивающее значение и постепенно заменяется учением и трудовой деятельностью, суть которых состоит в том, что данные виды деятельности в отличие от игры, доставляющей просто удовольствие, имеют определенную цель. Сами по себе игры становятся новыми. Большой интерес для младших школьников представляют игры в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ребенку проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими обучающимися.

Количественный состав группы 7-14 человек.

Режим занятий.

Для дошкольников: занятия проводятся 1 раз в неделю, 1 занятие по 30 минут.

Для младших школьников: занятия проводятся 1 раз в неделю, 2 занятия по 45 минут.

Объем общеразвивающей программы

Программа рассчитана на 4 года обучения.

1 год для детей 5-6 лет, 2 год - для детей 6-7 лет, 3 год – для детей 7-8 лет, 4 год – для детей 8-10 лет. В общем объеме 252 часа.

Программа рассчитана на 34 часа в первый учебный год, 68 часов на 2-4 год: 1 год: 6 часов теории, 28 часов практики, 2 год - 12 часов теории, 56 часов практики, 3 год – 10 часов теории, 58 часов практики, 4 год - 8 часов теории, 60 часов практики. Уровень программы –стартовый,

Формы занятий

В процессе обучения используются: фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые формы обучения.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальный – одновременная работа со всеми детьми объединения;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных работ;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Занятия проходят в форме игры, путешествий, конкурсных программ, квестов, творческих мастерских.

Формы подведения результатов.

Формой подведения итогов реализации образовательной программы является, опрос, участие в различных игровых программах, анализ результатов выполнения практических заданий и фиксация результатов в диагностической карте.

Входящая диагностика будет проходить в несколько этапов. Основным методом опрос, контрольные задания и фиксация данных в диагностических картах.

Текущий контроль проводится на каждом занятии в процессе игры. На каждом занятии самые активные дети будут получать определенные значки в соответствии с тематикой занятия, в конце года, кто собрал больше всех жетонов, становится самым лучшим игроком.

Промежуточный контроль проводится в виде конкурсно - игровой программы, где дети показывают уровень межличностного взаимодействия при выполнении развивающих заданий.

Итоговый контроль проводится на итоговом занятии в виде праздника или квест-игры, где по количеству полученных знаков будут отмечены самые активные игроки и присвоено звание "Мастер игры".

Формы подведения итогов по теме или разделу

Итоги подводятся на каждом занятии. За успешное выполнение заданий дети получают определенный значок в соответствии с темой занятия и наклеивают его на «Планету».

Итоги выполнения упражнений и заданий фиксируются в диагностической карте.

Итоги года обучения подводятся в игровой форме в виде конкурсно-игровой программы.

Новизна

Программа знакомит детей с огромным, интересным и разнообразным миром игр. В основу программы положен принцип комплексности, реализация которого предполагает включение в систему одного занятия учебного материала из разных разделов, а также различных видов деятельности и организационных форм, в том числе изготовление игр и игрушек из подручного материала.

Педагогическая целесообразность

Игры для детей являются важным средством самовыражения.

Игры для младших школьников могут помогать детям: развивать интеллектуальные способности, получать удовольствие от познавательной деятельности, осваивать социальные навыки, обнаруживать склонности к творчеству, развивать таланты

В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

В этом возрасте идет формирование опыта деятельности в коллективе. В этом возрасте еще рано говорить о сложившихся способностях. Основной путь развития способностей младших школьников - привлечение ребят к различной деятельности по интересам.

У детей 6-10 лет больше развита наглядно-образная память, чем словесно-логическая. Возрастная особенность внимания младших школьников – сравнительная слабость произвольного внимания. Все яркое, неожиданное само собой привлекает детей.

Устойчивость внимания небольшая, что требует периодической смены видов деятельности ребят. В качестве основного мотива для игры педагоги и психологи выделяют фантазирование. Именно оно делает ребенка независимым от разных обстоятельств, позволяет менять и модулировать роли в играх.

Цель и задачи программы

1 год обучения.

Цель.Создание комфортной среды для развития интеллектуальных и коммуникативных способностей детей посредством игр.

Задачи.

1. Содействовать развитию любознательности и наблюдательности, познавательного интереса.
2. Формировать определенные умения и навыки игровой деятельности, учить правилам игрового поведения.
3. Выявлять и развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

Разделы программы

1. Развитие навыков межличностного общения и коммуникативных способностей.
2. Творческие и словесные игры.
3. Развивающие игры,
4. Подвижные народные игры.
5. Игры на развитие мелкой моторики.

2 год обучения.

Цель.Развитие личностных способностей ребенка в процессе игровой деятельности.

Задачи.

1. Обогащать игровой опыт детей.
2. Формировать навыки общения.
3. Развивать основные психические процессы, необходимые для творческой деятельности (память, внимание, речь, фантазию, воображение)

Разделы программы

1. Игры на развитие коммуникативных способностей.
2. Интеллектуально-творческие игры.
3. Развивающие игры.
4. Подвижные игры, игры – соревнования.
5. Графические игры.
6. Освобождающие игры (миметрические).

3 год обучения

Цель.Создание условий для раскрытия и развития творческих и коммуникативных способностей ребенка.

Задачи.

1. Научиться составлять игровые задания, изготавливать простые игры и игрушки.
2. Воспитывать культуру общения и межличностных взаимоотношений, умение работать в команде.

3. Предоставить возможность выражать свои творческие замыслы в практической деятельности.

4. Разделы программы

1. Игры на сплочение команды.
2. Разработка игр и игровых заданий.
3. Интеллектуальные игры.
4. Подвижные игры, игры-соревнования.
5. Изготовление игр и игрушек.

4 год обучения.

Цель. Создание условий для развития организаторских способностей учащихся через включение их в активную игровую деятельность.

Задачи:

1. Научить детей проводить игры и игровые программы;
2. Способствовать развитию самоконтроля и самооценки в процессе игровой деятельности
3. Организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы.
4. Формировать интерес к игровой культуре родного народа и народов мира.

Разделы программы

1. Психологические игры.
2. Коллективно-творческие игры.
3. Игры народов мира.
5. Эстрадные игры.
6. Разработка игровых, конкурсных программ.
7. Игры по свободному выбору.

В соответствии с возрастными особенностями, каждое занятие включает игры, объединенные единым сюжетом. Игры рассчитаны на активное участие ребенка, который является не просто пассивным исполнителем указаний педагога, а участником педагогического процесса. Новые знания преподносятся в виде проблемных ситуаций, требующих активных поисков. Ход занятий характеризуется эмоциональной насыщенностью и стремлением достичь продуктивного результата через коллективное творчество. Занятия могут быть построены по самым разным сценариям, в основе которого лежит сказочный сюжет. Дети совершают путешествие по "планете игр", где знакомятся с жителями "планеты", их деятельностью, играми, оказывают при необходимости помощь в решении возникающих проблем. Учатся составлять игры и делать некоторые игрушки своими руками. В конце обучения самые активные обучающиеся получают награждения, поощрения от жителей "планеты игр". Выбирается "мастер (знаток) игры".

Используемые методы.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесные (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т. д.);
- наглядные (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ, работа по образцу и др.);

- практические (проведение игр, выполнение упражнений, разработка собственных игр и др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративные – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивные – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковые – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательские – самостоятельная творческая работа учащихся.

Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работ. При этом отмечаются наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Развивающий эффект данного курса занятий проявляется прежде всего в интересе детей к разным видам игр, который со временем перерастает в познавательный мотив деятельности детей. Обучающиеся становятся более дисциплинированными, активными и уверенными в своих силах и возможностях, также на других занятиях.

К концу первого года обучения улучшаются графические навыки и зрительно-моторные координации детей, формируется произвольность, улучшаются процессы памяти и внимания, развитие речи, наблюдается смелое творческое самовыражение.

К концу второго года обучения закрепляются знания об основных видах игр, формируются навыки общения, повышается познавательная активность.

К концу третьего года обучения укрепятся межличностные взаимоотношения, появится умение составлять простые игры и игровые задания, разовьются коммуникативные способности.

К концу четвертого года обучения появится умение договариваться и находить общий язык со сверстниками, проводить игры и небольшие игровые программы, интерес к играм родного народа и народов мира,

Учебно-тематический план
1 год обучения, 32 часа.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Опрос
2	Развитие навыков межличностного общения детей и коммуникативных способностей	4	1	3	Анализ игровых заданий, наблюдение
3	Творческие словесные игры	5	1	4	Анализ игровых заданий
4	Развивающие игры	8	1	7	Анализ игровых заданий
5	Подвижные народные игры	8	1	7	Анализ игровых заданий, наблюдение
6	Игры на развитие мелкой моторики	4	1	3	Анализ творческих заданий.
7	Итоговое занятие	1	0	1	Зачет в форме квест - игры
	ИТОГО	32	6	26	

1 год обучения, 34 часа.

№ п\п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Опрос
2	Развитие навыков межличностного общения детей и коммуникативных способностей	4	1	3	Анализ игровых заданий, наблюдение
3	Творческие словесные игры	5	1	4	Анализ игровых заданий
4	Развивающие игры	10	1	9	Анализ игровых заданий
5	Подвижные народные игры	8	1	7	Анализ игровых заданий, наблюдение
6	Игры на развитие мелкой моторики	4	1	3	Анализ творческих заданий.
7	Итоговое занятие	1	0	1	Зачет в форме квест - игры
	ИТОГО	34	6	28	

Учебно-тематический план

2 год обучения, 68 часов

№ п\п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Опрос
2	Развитие навыков межличностного общения детей, коммуникативных способностей	10	2	8	Анализ игровых заданий
3	Творческие словесные игры	6	2	4	Анализ игровых заданий
4	Развивающие игры	18	2	16	Анализ игровых заданий
5	Подвижные народные игры	20	3	17	Анализ игровых заданий
6	Игры на развитие мелкой моторики	10	1	9	Анализ игровых заданий
7	Итоговое занятие	2	1	1	Зачет в форме квест-игры
	ИТОГО	68	12	56	

Учебно-тематический план
3 год обучения, 68 часов

№ п\п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практи ка	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Опрос
2	Игры на сплочение команды	10	1	9	Анализ игровых заданий
3	Разработка игр и игровых заданий	12	2	10	Анализ игровых заданий
4	Интеллектуальные игры	14	2	12	Анализ игровых заданий
5	Подвижные игры, игры-соревнования	16	2	14	Анализ игровых заданий
6	Изготовление игр и игрушек	12	1	11	Анализ игровых заданий
7	Итоговое занятие	2	1	1	Зачет в форме квест-игры
	ИТОГО	68	10	58	

Учебно-тематический план

4 год обучения, 68 часов

№ п\п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Опрос
2	Психологические игры	10	1	9	Анализ игровых заданий
3	Коллективно-творческие игры	12	1	11	Анализ игровых заданий
4	Игры народов мира	12	1	11	Анализ игровых заданий
5	Эстрадные игры	8	1	7	Анализ игровых заданий
6	Разработка игровых, конкурсных программ	12	2	10	Анализ игровых заданий
7	Игры по свободному выбору	10	1	9	Анализ игровых заданий
8	Итоговое занятие	2	0	2	Зачет в форме квест-игры
	ИТОГО	68	8	60	

Содержание программы

1 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: Беседа «Какие игры знаете». Введение в программу. Объяснение игрового сюжета. Техника безопасности и правила поведения.

Практика: Игры на знакомство, практическое задание (рисование планеты) на определение начального уровня творческих способностей, воображения.

2. Развитие навыков межличностного общения детей и коммуникативных способностей

Теория. Изучение норм и правил поведения и этикета, различных средств общения. Знакомство с различными видами игр.

Практика. Разработка правил поведения в процессе игрового сюжета. Развитие навыков совместной деятельности, работы в группах. Игры на сплочение детского коллектива. Решение конфликтных ситуаций.

3. Творческие словесные игры

Теория. Разновидность словесных игр: загадки, шарады, анаграммы, "Да-нетки", и д.т.

Практика. Применение словесных игр на практике.

4. Развивающие игры

Теория. Разновидность развивающих игр, знакомство с правилами игр и упражнений на развитие памяти, внимания, творческого, конструктивного и логического мышления, воображения: лабиринты, кроссворды, филворды.

Практика. Выполнение заданий и упражнений, изготовление игры «Танграм» и составление фигур, составление простейших лабиринтов.

5. Подвижные народные игры

Теория. Краткий курс истории подвижных игр. Правила игр. Знакомство с народными и современными играми, считалками, закличками.

Практика. Разучивание игр: физкульт-минутки, музыкально-двигательные, с предметами, эстафеты, народные. Заучивание считалок. Проведение праздников и конкурсов с использованием подвижных игр.

6. Игры на развитие мелкой моторики

Теория. Разновидность игр: пальчиковые, графические, раскраски и т. п.

Практика. Разучивание пальчиковых игр, заполнение листов с графическими заданиями, составление графических упражнений, раскрашивание.

8. Итоговое занятие

Теория. Обобщение полученного материала.

Практика. Итоговый праздник с использованием изученных игр.

Содержание программы

2 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Введение в программу. Объяснение игрового сюжета. Техника безопасности и правила поведения.

Практика. Игры на знакомство, рисование визитки.

2. Игры на развитие коммуникативных способностей

Теория. Повторение норм и правил поведения в коллективе и этикета. Знакомство с правилами игр на развитие коммуникации, выявление лидерских качеств.

Практика. Проведение игр и заданий на вербальные и невербальные способы передачи информации. Поведение командных игр, выработка правил совместной деятельности в команде, распределение ролей. Решение конфликтных ситуаций.

3. Интеллектуально-творческие игры

Теория. Виды интеллектуально-творческих игр: дидактические игры, познавательные игры, шарады, ребусы, викторины, конкурсы, турниры и т.п.

Практика. Проведение игр. Поиск материала для составления игр. Разработка игровых заданий на основе приобретенного опыта, оформление, проигрывание со сверстниками.

4. Развивающие игры

Теория. Повторение: виды развивающих игр (кроссворды, филворды, лабиринты, головоломки, конструкторы, сканворды), правила выполнения игр и упражнений. Знакомство с японскими кроссвордами. Технология составления простейших игр.

Практика. Заполнение листов с заданиями, упражнениями, разгадывание кроссвордов, викторин, головоломок, поиск предметов, составление собственных игр и упражнений, проигрывание со сверстниками, проведение конкурсных, игровых программ.

5. Подвижные игры, игры-соревнования

Теория. Повторение видов и правил проведения изученных игр. Знакомство с новыми играми и правилами проведения. Правила проведения соревнований - личных и командных.

Практика. Проведение подвижных игр и соревнований с использованием реквизита и атрибутов. Изготовление несложного реквизита для проведения игр.

6. Графические игры, упражнения

Теория. Правила выполнения графических игровых заданий по клеточкам.

Практика. Выполнение заданий с графическими упражнениями, раскрашивание.

7. Освобождающие игры (миметрические)

Теория. Знакомство с видами миметрических и юмористических игр (от греческого подражание): пантомимы, пародирование, игры-экспромты, театрализация, розыгрыши, игры-шутки.

Практика. Выполнение игровых заданий, проведение развлекательных конкурсных программ.

8.Итоговое занятие

Теория. Обобщение полученного материала.

Практика. Итоговый праздник с использованием изученных игр, награждение самых активных участников путешествия

Содержание программы

3 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: Повторение. Объяснение игрового сюжета. Техника безопасности и правила поведения.

Практика: Игры на межличностное взаимодействие.

2. Игры на сплочение команды

Теория. Повторение норм и правил поведения в коллективе. Знакомство с правилами игр на командообразование, выявление лидерских качеств.

Практика. Проведение игр и заданий на вербальные и невербальные способы передачи информации, игры - квесты. Проведение командных игр, выработка правил совместной деятельности в команде, распределение ролей.

3. Разработка игр и игровых заданий

Теория. Технология составления игровых заданий. Разбор примеров.

Практика. Составление простейших игр: лабиринтов, ребусов, головоломок, загадок, заданий для квестов. Изготовление необходимых атрибутов.

4. Интеллектуальные игры

Теория. Повторение: виды интеллектуальных игр, знакомство с играми на листе бумаги.

Практика. Заполнение листов с заданиями, упражнениями, разгадывание кроссвордов, викторин, головоломок, проигрывание со сверстниками, проведение конкурсных, игровых программ.

5. Подвижные игры, игры-соревнования

Теория. Повторение правил поведения и проведения подвижных игр. Изучение новых игр.

Практика. Проведение подвижных игр и соревнований - эстафет с использованием реквизита и атрибутов. Разработка игровых заданий и правил новых игр.

6. Изготовление игр и игрушек

Теория. Знакомство с технологиями изготовления игр из бумаги и картона. Игрушки из ниток, история создания. Использование самодельных игр и игрушек в жизни.

Практика. Подготовка необходимых материалов. Изготовление игр и игрушек. Придумывание игрового сюжета и проигрывание.

8. Итоговое занятие

Теория. Обобщение полученного материала.

Практика. Итоговый праздник с использованием изученных игр, награждение самых активных участников путешествия.

Содержание программы

4 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: Знакомство с планом на учебный год. Выбор сюжета. Повторение игр. Техника безопасности и правила поведения.

Практика: Проведение подвижных игр обучающимися.

2. Психологические игры.

Теория. Виды психологических игр: игры направленные на создание благоприятной атмосферы, развитие смекалки, координацию совместных действий; игры, способствующие развитию воображения, мышления, коммуникативных навыков.

Практика. Проведение психологических игр и упражнений.

3. Коллективно-творческие игры

Теория. Технология коллективно - творческих игр. Подготовка игры по станциям (квест).

Практика. Выбор идеи, разработка сценария КТД, деление на группы, распределение и выполнение игровых заданий, подведение итогов.

4. Игры народов мира

Теория. Знакомство с историей и разнообразными играми различных народов. Взаимосвязь игр разных народов.

Практика. Разучивание игр. Проведение некоторых игр обучающимися.

5. Эстрадные игры

Теория. Что такое эстрадные игры. Виды эстрадных игр: игры с залом, викторины, ток-шоу, теле-игры.

Практика. Выбор игровых заданий, проведение игр вместе с обучающимися.

6. Разработка игровых, конкурсных программ

Теория. Технология разработки игровых и конкурсных программ.

Практика. Подбор материала, составление сценария, выбор ведущих, проведение игровых программ совместно с обучающимися..

7. Игры по свободному выбору

Теория Повтор ранее известных игр и игровых технологий

Практика Проведение игр по выбору детей

8. Итоговое занятие

Теория. Подведение итогов всего курса.

Практика. Организация заключительного праздника

Планируемые результаты

1 год обучения

Метапредметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи в процессе игровой деятельности.
- положительное отношение к интеллектуальному творчеству;
- формирование нравственных и этических чувств.

Личностными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- организация условий для конкретной игровой деятельности.

Предметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- формирование мотивации к творческим, игровым занятиям;
- освоение знаний в соответствии с тематикой игр, в которых принимали участие;

2 год обучения.

Метапредметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- применять полученные знания для решения познавательных и творческих задач.

Личностными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- управление эмоциями при общении со сверстниками, на основе доброжелательности, доверия и внимания, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается.

Предметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- освоение знаний в соответствии с тематикой игр, в которых принимали участие;
- обогащение игрового опыта, способность самостоятельно проводить некоторые игры.

Цель. Развитие личностных способностей ребенка в процессе игровой деятельности.

Задачи.

4. Обогащать игровой опыт детей.
5. Формировать навыки общения.
6. Развивать основные психические процессы, необходимые для творческой деятельности (память, внимание, речь, фантазию, воображение)

3 год обучения*Метапредметные результаты*

- умение активно включаться в игровую деятельность и коллективные дела, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей.

Личностные результаты

- готовность использовать приобретённые знания и умения в практической игровой деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты

- организация самостоятельной игровой деятельности;
- выражение своих творческих замыслов в практической деятельности.

4 год обучения.*Метапредметные результаты*

- умение поставить учебную задачу
 - умение адекватно оценивать свою деятельность и деятельность сверстников.

Личностные результаты

- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы
- умение адекватно реагировать на трудности и не бояться сделать ошибку
- умение выбирать подходящий способ решения проблемы исходя из ситуации

Предметные результаты

- Самостоятельный поиск информации и составление игровых заданий в том числе с использованием культурных традиций народов мира.

Комплекс организационно-педагогических условий.**Материально-техническое обеспечение***Материально-техническое обеспечение*

Помещения для проведения занятий – учебный кабинет и актовый зал. Помещение должно быть сухое, с естественным доступом воздуха, легко проветриваемое, с достаточным освещением. В учебном кабинете наличие ученических парт и стульев.

Инструменты. Ножницы.

Материалы. Канцелярские принадлежности: потребительская бумага, тетради в клеточку, цветная бумага, цветной картон, клей-карандаш, ручки, простые и цветные карандаши,

фломастеры, папка на кнопке, трафареты, шаблоны, образцы игр, реквизит (мячи, обручи, кегли и т.п.), элементы костюмов.

Оборудование. Мебель, отвечающая санитарным требованиям. Компьютер, мультимедийный проектор, принтер, сканер, копир.

Учебно-наглядные пособия: рисунки, иллюстрации, специальная и дополнительная литература, разработки тематических занятий, презентации и видеоролики, компьютерные презентации.

Дидактический материал

Карточки с заданиями и упражнениями, шаблоны, реквизиты и атрибуты для проведения подвижных игр.

Информационное обеспечение

Необходимая тематическая литература, электронные ресурсы: музыка, мультимедийные презентации, игровые упражнения, гимнастики, и т. п.

Методические материалы.

Методическое обеспечение образовательной программы “Планета игр” включает в себя: данную программу, материально-техническое оснащение, методические рекомендации по выполнению игр, разработки занятий, дидактический материал, учебно-наглядные пособия, формы занятий и формы подведения итогов, образцы, практические упражнения, игры, реквизит, атрибуты,), изобразительной (учебно-наглядные пособия) и словесной (образная речь педагога) наглядности.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для определения результативности образовательной деятельности используются следующие виды контроля на протяжении всего срока обучения.

<i>Вид контроля</i>	<i>Сроки</i>	<i>Форма проведения</i>
Начальный	сентябрь	Устный опрос, анализ игрового задания, заполнение диагностической карты.
Текущий	постоянно	В конце занятий опрос, анализ выполненных игровых заданий, наблюдение.
Промежуточный	январь	Практическое занятие, опрос, наблюдение, заполнение диагностической карты.
Итоговый	май	Проведение заключительного праздника, заполнение диагностической карты, зачет в форме квест-игры

Список литературы

1. Федеральный Закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012г. 273-ФЗ [Электронный ресурс] : [принят ГД 21.12.2012, одобрен СФ 26.12. 2012)] - режим доступа [Консультант плюс]http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/. – Загл. с экрана.
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р). [Электронный ресурс] – URL: <http://www.consultant.ru/law/hotdocs/36940.html> (Дата обращения 31.08.2016).
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08. 2013 г. №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] :- режим доступа [Консультант плюс]<http://www.consultant.ru/>. – Загл. с экрана.
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)» [Электронный ресурс]: []:- режим доступа [Консультант плюс]<http://www.consultant.ru/>. – Загл. с экрана.
5. Приложение к Письму Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей». С. 9-12. [Электронный ресурс]
URL:http://uoks.ru/files/Informacionnometodicheskiy_sbornik_Programma_dopolnitelnogo_obrazovaniya_detey_-_osnovnoy_dokument_pedagoga.pdf (Дата обращения 31.08.2016).
6. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 [Электронный ресурс] (Постановление Главного государственного врача РФ от 4.07.2014 №41, Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660).- режим доступа [Российская газета от 3 октября 2014 г. № 6498]
rg.ru/2014/10/03/sanpin-dok.html
7. Антонова О. В. Развивающие игры и упражнения для детей. Сто фантазий в голове. / О. В. Антонова. - Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2009.- 113 с.
8. Великие города России. Головоломки, лабиринты./Зав. ред. А. Ярошевич - СПб.: Питер, 2015.-с 64.
9. Гаврина С. Тренажер. Внимание. Память. Мышление./ С. Гаврина., Н. Кутяпина, И. Топоркова, С. Щербинина. - ЗАО РОСМЕН, 2014. – 96 с.
10. Голованов В.П. Разработка механизма оценки дополнительной образовательной программы / В.П. Голованов // Бюллетень: региональный опыт развития воспитания и дополнительного образования детей и молодежи. – 2009. – N 4. – С. 15-23
11. Головоломки, ребусы, загадки./ Сост. О. Самусенко. – М.:ОООИздательская группа Азбука-Аттикус, 2013.- 64с.
12. Думай как сыщик! Приключение Шерлока Холмса/ зав. ред. Е. Андропова. – СПб.: Питер, 2016. – 64 с.
12. Заболотная Э. Сказки-подсказки: методический игровой материал./Э.Заболотная – Ростов н/Д : Феникс, 2012. - 266 с.
13. Зарядка для мозгов. Игры и пазлы для умных ребят./зав. ред. Е. Андреева / пер. с англ. И. Муллер- СПб.: Питер, 2015.- 144 с.

14. Иванченко В. Н. Занятия в системе дополнительного образования. /В. Н. Иванченко Учебно-методическое пособие.- Ростов н/Д: Изд-во Учитель. 2007. – 288 с.
15. Кодиненко Г. Ф. Занимательные задачи и головоломки для детей 4-7 лет. /Геннадий Кодиненко– М.: Айрис-пресс, 2013. – 112 с.
16. Конкурс? Конкурс...Конкурс! Подготовка к профессиональному конкурсу педагога дополнительного образования/ авт. - сост. Л. Б. Малыхина ; под общ. Ред. Н. Н. Жуковицкой, Л. Б. Малыхиной. - Волгоград : Учитель, 2015. – 263 с.
17. Костюченко М. Русские богатыри. Головоломки, лабиринты./ М. Костюченко - СПб.: Питер, 2015.-64 с.
18. Костюченко М. Русские праздники. Головоломки, лабиринты./ М. Костюченко - СПб.: Питер, 2015. - 64 с.
19. Костюченко М. Русские промыслы. Головоломки, лабиринты./ М. Костюченко - СПб.: Питер, 2015. - 64 с.
20. Матроскина Ю. Русские сказки. Головоломки, лабиринты. / Ю. Матроскина- СПб.: Питер, 2015. – 64 с.-сост. Ирина Парфенова. – М.: Эксмо, 2015. – 144 с.
21. Новые игры для ума. Ребусы, логические задания и лабиринты/ зав.ред е. Андропова / пер. с англ. И. Муллер – СПб.: Питер, 2015. – 96 с.
22. Пашнина В. М. Весело живем! Увлекательные игры на каждый день./ В. М. Пашнина. – Ростов н/Д : Феникс, 2014. – 252,[2]с.
23. Педагогика развития: содержательный досуг и его секреты/ под ред.И. М. Кореловой-Ростов н/Д: Феникс, 2015.–371,[1] с.
24. Петлякова Э. Н. Развиваем память и внимание / Э. Н. Петлякова, С. Н.Подгорная. – Ростов н/Д: Феникс, 2012.-212 с.
25. Попова Л. Развивающие игры. Мир театра./Л. Попова// Сборник учебных программ дополнительного образования детей художественно - эстетического направления./сост. Н. Н. Пирогова. - Екатеринбург,2007.-36с.
26. Полезные игры / отв. Ред. О. Е. Епифанова / пер.с французского В. В. Тах.- М.: ЗАО «РОСМЕН-ПРЕСС», 2013. – 64 с.
27. Развиваем логику. /Сост. Андреева И. А. – Минск: ООО Букмастер, ООО «Кузьма», 2015.- с. 32.
28. Сорокина Т. Б. Развивающие головоломки для детей от 7 до 10 лет./Т. Б. Сорокина– СПб.: БХВ-Петербург, 2015.- 112 с.
29. Субботина Л. Ю. Как играть с ребенком. Игры на развитие моторики, речи, внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения у детей от 3 до 10 лет./Л. Ю. Субботина, художник В. Х. Янаев– Ярославль: ООО «Академия развития», 2011.- 192 с.
30. Тамберг, Ю. Г. Учись соображать!: 10 тренингов развития творческого мышления детей./Ю. Г.Тамберг– Екатеринбург: У - Фактория, 2007. – 240 с.
31. Эрикссон Дж. Игры и ребусы обо всем на свете! /Дж. Эрикссон , Б. Блэр./ пер. И. Муллер. – СПб.: Питер, 2014. – 64 с.
32. Яворовская И. А. Парад шарад: анаграммы, шарады, викторины, загадки/ И. А. Яворовская. – Ростов н/Д Феникс, 2011. – 217 с.

Сведения об авторе

1. ФИО - Корепанова Татьяна Валерьевна
- 2 Место работы МБУ ДО ЦТР
3. Должность - педагог дополнительного образования
4. Образование - высшее
5. Педагогический стаж - 27 лет
6. Квалификационная категория - нет
7. Домашний адрес - г. Реж, ул. П. Морозова, д.4, кв.3, тел. 8922602 5595

Аннотация

Программа "Планета игр" составительская, социально-педагогической направленности. Предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Цели и задачи программы

1 год обучения

Цель. Создание комфортной среды для развития интеллектуальных и коммуникативных способностей детей посредством игр.

Задачи.

1. Содействовать развитию любознательности и наблюдательности, познавательного интереса.
2. Формировать определенные умения и навыки игровой деятельности, учить правилам игрового поведения.
3. Выявлять и развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

2 год обучения

Цель. Развитие личностных способностей ребенка в процессе игровой деятельности.

Задачи.

1. Обогащать игровой опыт детей.
2. Формировать навыки общения.
3. Развивать основные психические процессы, необходимые для творческой деятельности (память, внимание, речь, фантазию, воображение)

3 год обучения

Цель. Создание условий для раскрытия и развития творческих и коммуникативных способностей ребенка.

Задачи.

1. Научить составлять игровые задания, изготавливать простые игры и игрушки.
2. Воспитывать культуру общения и межличностных взаимоотношений, умение работать в команде.
3. Предоставить возможность выражать свои творческие замыслы в практической деятельности.

4 год обучения

Цель. Создание условий для развития организаторских способностей учащихся через включение их в активную игровую деятельность.

Задачи:

1. Научить детей проводить игры и игровые программы.
2. Способствовать развитию самоконтроля и самооценки в процессе игровой деятельности.
3. Организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы.
4. Формировать интерес к игровой культуре родного народа и народов мира.

Программа рассчитана на 4 года обучения.

1 год для детей 5-6 лет, 2 год - для детей 6-7 лет, 3 год – для детей 7-8 лет, 4 год – для детей 8-10 лет. В общем объеме 252 часа.

Учебно-тематический план программы рассчитан на 34 часа в первый учебный год и 68 часов на 2- 4 год: 1 год: 6 часов теории, 28 часов практики, 2 год - 12 часов теории, 56 часов практики, 3 год – 10 часов теории, 58 часов практики, 4 год - 8 часов теории, 60 часов практики. Уровень программы –стартовый.Количественный состав группы – 7– 14 человек.

Программа включает следующие разделы: развитие навыков межличностного общения и коммуникативных способностей, творческие и словестные игры, развивающие игры, подвижные игры, игры на развитие мелкой моторики, графические игры изготовление игр и игрушек.Количественный состав группы – 7- 14 человек.

Данная программа знакомит детей с огромным, интересным и разнообразным миром игр. Предполагает совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности. В процессе обучения ребенок будет иметь возможность сам придумать игру и представить ее сверстникам.

Приложение**Оценочные материалы.**

Оценочные материалы разработаны на основе методической разработки «Диагностические материалы к дополнительной образовательной программе» Г.А. Симаковой, педагогом дополнительного образования высшей квалификационной категории, МОУ ДОД Дом детского творчества «Искорка» г. Чайковский, Пермский край.

Диагностические карты объединения заполняются 3 раза в год: входящая (сентябрь), промежуточная (декабрь) и итоговая диагностика (май). В конце года заполняется итоговый лист.

Диагностическая карта объединения №1

Образовательная деятельность объединения _____

Группа (класс) _____ **период диагностики** _____

№	Ф.И. обучающегося	Показатели					Итоговый (средний) балл
		Теоретическая подготовка обучающегося - знания основных видов и правил игр;	Практическая подготовка обучающегося: а) практические умения и навыки; б) творческие навыки.	Общеучебные умения и навыки обучающегося			
				Интеллектуальные умения быстро и правильно выполнять задания: на развитие мелкой моторики рук, памяти, внимания, логики, воображения	Коммуникативные: а) умение слушать и слышать педагога; б) умение взаимодействовать со сверстниками.	Организационные: а) умение организовать учебное место, быстро подготовиться для проведения игр. б) поведение, соблюдение техники безопасности	
1							
2							

Критерии**За каждый показатель**

Низкий - показатель практически не сформирован - 0-1 (синий цвет)

Средний - показатель частично сформирован - 2-3 (зеленый цвет)

Высокий - показатель сформирован полностью - 4-5 (красный цвет)

Общая оценка по всем показателям уровня освоения программы обучающимися

