

Игротека

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
для учащихся 7-12 лет



Печатается по решению
научно-методического совета
КГАОУ ДО РМЦ
протокол № 01 от 01.02 2024 г.

Игротека. Дополнительная общеобразовательная программа для обучающихся 7–12 лет/сост. О.А. Сидунова, О.В. Костюк. — Хабаровск: КГАОУ ДО РМЦ, 2024. — 24 стр.

Ответственный редактор: Н.Н. Ефремова
Ответственный за выпуск: О.В. Кользун
Дизайн обложки: Ю.А. Лубашова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игротека» адресована педагогам организаций дополнительного образования, детских домов, школ-интернатов учителям общеобразовательных школ. Реализация данной ДООП является одним из инструментов по профилактике школьной неуспешности. В процессе занятий дети общаются, учатся организовывать игры, объяснять правила, у них развиваются воображение и фантазия, память и внимание, логика и интерес к получению знаний.

Может быть использована в качестве конструктора при разработке программ социально-гуманитарной направленности.

Данные материалы могут быть использованы педагогами общеобразовательных организаций в рамках реализации проекта «Школа Минпросвещения России» по направлению «Воспитание».

© КГАОУ ДО РМЦ, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	2
Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.	
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.2. Цель и задачи программы.....	8
1.3. Основные принципы организации учебно-воспитательного процесса.....	9
1.4. Учебный план.....	9
1.5. Содержание программы.....	11
1.6. Планируемые результаты	13
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.	
2.1. Календарный учебный график.....	14
2.2. Условия реализации программы.....	17
2.3. Формы контроля.....	19
2.4. Оценочные материалы.....	20
Список литературы и интернет-ресурсов.....	22

ВВЕДЕНИЕ

«Игра — это искра, зажигающая огонёк
пытливости и любознательности»
В.А. Сухомлинский

В современном мире электронные устройства сопровождают детей с раннего возраста. Технологии облегчили жизнь и воспитание родителям, сделали обучение ребенка доступным и ярким, но, к сожалению, принесли новые проблемы. По наблюдениям современных педагогов, от постоянного пребывания в виртуальном мире современные дети теряют навыки общения, аргументированное общение заменяется односложными диалогами, воображение ограничивается рамками потребления готового продукта и, как следствие, интерес к событиям реального мира падает. При этом развитое воображение и умение общаться со сверстниками очень важны для ребенка. Неумение выстроить правильное общение приводит к снижению интереса ученика к знаниям, всё чаще приходится слышать о так называемой школьной неуспешности.

Учебная или школьная неуспешность — это ситуация, когда обучающиеся оказываются не в состоянии по тем или иным причинам полноценно осваивать образовательную программу, в том числе и из-за отсутствия интереса к учению. Неуспешность — достаточно сложное и многостороннее явление школьной действительности, требующее разностороннего подхода к изучению и тем более к устранению. Проблематика преодоления школьной неуспешности поднимается во многих официальных документах, касающихся образования. Согласно Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р, педагогическим работникам рекомендовано «использование возможностей дополнительного образования для повышения качества образовательных результатов у детей, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ». Безусловно, школьные успехи ребёнка во многом зависят именно от того, как он умеет коммуницировать со сверстниками, строить адекватную систему отношений с окружающими, умеет договариваться, идти на компромисс или отстаивать свою точку зрения.

В педагогической науке существует множество методов воспитания и среди них далеко не последнее место занимает **игра**. В последние

несколько десятилетий в педагогической науке появилось целое направление — игровая педагогика, которая определяет игру ведущим методом воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста. Игра в учебном процессе выполняет многие познавательные функции, в том числе и мотивационную, которая направлена на побуждение интереса к приобретению новых знаний и навыков.

Игра может стать одной из мер профилактики школьной неуспешности. Во-первых, она понятна и интересна для ребенка. Первые социальные навыки ребенок постигает в игре, тем самым игра становится для него самой жизнью. Во-вторых, в игре он может сам устанавливать и ограничивать правила, придумывать персонажей.

В Центре художественно-эстетического развития КГАОУ ДО РМЦ разработана и реализуется дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) «Игротека». Использование ДООП является одним из инструментов по профилактике школьной неуспешности. В процессе занятий дети общаются, учатся организовывать игры, объяснять правила, у них развиваются воображение и фантазия, память и внимание, логика и интерес к получению знаний. Если в начале года на занятия приходит ребёнок, не имеющий навыков общения, не желающий высказывать своё мнение, то в конце года он уже выступает на сцене, активно и заинтересованно участвует в проведении творческого отчёта объединения.

РАЗДЕЛ 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» (далее - Программа) социально-гуманитарной направленности, стартового уровня разработана с учётом следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

7. Устав Краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)»;

8. Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 26.05.2023 № 218П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае».

В программе учитываются:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности и потребности детей в общении;

- социальный заказ общества.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий, их повседневная жизнь наполнена общением через различные электронные устройства. Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей — это обычное явление в современном мире. В интернете можно найти множество развивающих онлайн-игр высокого качества и с пользой организовать досуг. Однако последние социологические исследования подтверждают, что избыточное пребывание детей и подростков в виртуальной реальности быстро приводит к привыканию и зависимости, из-за длительного сидения за компьютером нарушается кровообращение, от мельканий на экране ухудшается зрение. Жестокие видеоигры формируют равнодушие к реальному миру, у детей наблюдается снижение желания общаться, в том числе с родителями, со сверстниками и вообще за пределами цифрового пространства. Педагоги общеобразовательных школ отмечают у современных детей снижение интереса к учению, низкую успеваемость, повышенную утомляемость, коммуникативную разобщённость и неумение работать в команде, излишнюю обидчивость, замкнутость или агрессивное поведение.

Успешность ребёнка во многом зависит от его умения коммуницировать и строить адекватные отношения с окружающими, умением договариваться, идти на компромиссы.

ДООП «Игротека» построена таким образом, чтобы дети имели возможность познакомиться друг с другом и научиться играть в разные игры. Существует множество игр: настольных и подвижных, творческих и развивающих, логических и интеллектуальных, дидактических и сюжетно-ролевых, и т.д. Большинство игр — коллективные, предполагают тесное общение игроков. В игре необходимо соблюдать правила, которые регламентируют действия участников игры, требуют иногда делать то, что совсем не желают дети. Подчинение правилам вытекает из самой сути игры. Именно поэтому игра является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

ДООП «Игротека» создана в помощь ученикам в освоении основных общеобразовательных программ, так как в процессе игровых занятий ребята научатся общаться и договариваться, чётко и внятно объяснять правила игры, идти на уступки друг другу или доказывать свою точку зрения, аргументировать свои действия и решения, улучшат память, мышление, логику, разовьют чувство здоровой конкуренции.

Организация игровой деятельности с мелкими деталями конструкторов способствует развитию мелкой моторики, а соответственно и отделов головного мозга, находящихся в прямой и тесной связи с речевыми центрами, стимулирует развитие всех мозговых структур. Наряду с этим на занятиях педагогом создаются специальные игровые ситуации, где ребенку необходимо применять навыки чтения и понимания прочитанного, счёта или воображения и творческого подхода, разучивать считалки и скороговорки, контролировать координацию, удерживать внимание и отслеживать выполнение правил всеми игроками, что в свою очередь положительно влияет на успешность ребенка в освоении школьных программ.

На занятиях создается такая атмосфера, когда у ребят есть возможность и попробовать себя в качестве активных участников игрового процесса, и тренировать свои организаторские способности.

Отличительные особенности программы

На занятиях по ДООП «Игротека» планируется проводить ознакомительные игры разных народов мира, это позволит расширить кругозор и понимание культуры народов мира, в том числе народов и народностей, проживающих на территории Дальнего Востока и Хабаровского края. К программе разработан сборник игр «Игромания» https://kcdod.khb.ru/files/documents/18853_sgn_igromania_www.pdf

Педагогическая целесообразность

ДООП направлена на:

- расширение знаний учащихся о мире и о себе;
- удовлетворение познавательного интереса к различным играм;
- решение задач, связанных с формированием навыков коллективного общения в малой группе;
- профилактику школьной неуспешности.

Предполагаем, что в ходе реализации программы у детей происходит развитие различных видов мышления, внимания, памяти. В созданных игровых ситуациях на сортировку или группирование необходимо задействовать и активно включать логическое мышление. Игра, заучивание считалок и скороговорок, чтение, счёт, общение, вербализация правил игры и аргументация своих действий — всё в ДООП направлено на преодоление неуспеваемости детей в освоении основных общеобразовательных школьных программ.

Адресат программы

Программа ориентирована на учащихся 7-12 лет, не имеющих специальной подготовки и навыков в игровом виде творчества, не имеющих серьёзных ограничений по здоровью. Группа формируется по возрасту (допускается проведение занятий в группе детей разного возраста, без деления по гендерному признаку, с дифференцированным подходом).

Количественный состав группы — 12 человек.

Форма обучения

Форма обучения по программе «Игротека» — очная.

Объём и сроки усвоения программы, режим занятий

Вариант 1.

Срок реализации программы	Продолжительность академического учебного часа	Количество академических часов в занятии	Количество занятий в неделю	Количество недель	Всего часов в год
1 год обучения	45 минут	2	1	36	72

Вариант 2.

Срок реализации программы	Продолжительность академического учебного часа	Количество академических часов в занятии	Количество занятий в неделю	Количество недель	Всего часов в год
1 год обучения	45 минут	1	2	36	72

Занятия могут быть организованы 1 раз в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Перерыв между академическими часами — 10 минут.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся социокультурных навыков посредством игровой деятельности.

Задачи программы.

Личностные:

- способствовать освоению и расширению у обучающихся социального опыта;
- формировать умения и навыки обучающихся действовать в условиях неопределенности, учиться у других людей, получать в совместной деятельности новые знания.

Метапредметные:

- развивать уверенность в себе, ответственность, самоорганизацию и самоконтроль, аккуратность, общественную активность и инициативу, умение выражать себя (свою точку зрения) устно;
- формировать коммуникативные умения и навыки (распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, знать и распознавать предпосылки конфликтной ситуации и смягчать конфликты, договариваться, вести переговоры);
- развивать внимание, память, воображение, мышление, наблюдательность.

Предметные:

- расширить знания о различных видах игр и научить играть, способствовать приобретению опыта в организации игр с незнакомыми сверстниками;
- познакомить с различными приёмами решения логических задач (прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения).

1.3. Основные принципы организации

учебно-воспитательного процесса

Основные принципы организации учебно-воспитательного процесса:

- совмещение элементов игры и обучения;
- переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности;
- постепенное усложнение обучающих задач и условий игры;
- повышение умственной активности детей, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности;
- единство обучающих и воспитательных воздействий.

1.4. Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Тео-рия	Прак-тика	
1	I блок. Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и навыков самоконтроля.	12	2	10	
	Ознакомление с понятиями и правилами. Игры на знакомство, сенсорные игры и игры на развитие навыков самоконтроля.	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение.
	Игры по правилам обучающихся.	2	0	2	Творческая работа. Педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.
2.	II блок. Игры, направленные на развитие памяти и внимания	12	2	10	
	Игры, направленные на развитие памяти и внимания	10	0	10	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение.
	Игры по правилам обучающихся	2	0	2	Творческая работа. Педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.

3.	III блок. Игры, направленные на развитие воображения, мелкой и крупной моторики.	12	2	10	
	Ознакомление с понятиями и правилами игр на развитие воображения, мелкой и крупной моторики и координацию движений.	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение.
	Игры по правилам обучающихся.	2	0	2	Творческая работа. Педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.
4.	IV блок. Игры, развивающие мышление и воображение.	12	2	10	
	Ознакомление с понятиями и правилами игр на развитие логического мышления и воображения.	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение
	Игры по правилам обучающихся.	2	0	2	Творческая работа. Педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.
5.	V блок. Игры, направленные на развитие индивидуальной соревновательности. Практика разрешения конфликтных ситуациях	12	2	10	
	Ознакомление с понятиями и правилами спортивных игр, эстафет. Логические и физические игры-соревнования. Практика разрешения конфликтных ситуаций.	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение
	Игры по правилам обучающихся.	2	0	2	Творческая работа. Педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.

6.	VI блок. Игры, направленные на командный соревновательный процесс. Практика разрешения конфликтных ситуаций.	12	2	10	
	Ознакомление с понятиями и правилами спортивных игр, эстафет. Квесты. Командные соревнования на логику, выносливость. Спортивные игры.	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение
	Игры по правилам обучающихся (команды).	2	0	2	Творческая работа. Педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.
	Всего часов	72	12	60	

1.5. Содержание программы

Вводное занятие.

Знакомство с программой. Правила техники безопасности. Тренинг-знакомство.

I блок.

Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля.

Теория.

Знакомство с понятиями: «игра», «условия игры», «правила игры», «задачи игры». Понятия, связанные с игрой или группой игр. Ориентирование детей на наблюдение за различиями и совпадениями в правилах игр. Постановка задач на творческое изменение правил игры.

Практика.

Игры на знакомство, на внимание. «На меня похожи», «Мимы», «Кто Я?», «Что у кого?», «Кружочек» (итальянская игра).

Обсуждение проведённой игры.

Дополнение, изменение, усложнение правил. Придумывание правил своей игры. Игры по правилам учащихся. Обсуждение.

II блок.

Игры, направленные на развитие памяти и внимания.

Теория.

Понятия: «память», «внимание». Правила игр.

Практика.

Игры, направленные на развитие памяти: «Что в мешочке лежит?», «Кто я?». Игры, направленные на развитие внимания (связанные с переменной места, перестановкой предмета): «Йога-мемори» (на основе индийской игры), «Колечко», «Жмурки», «Жмурки наоборот» (белорусская игра), «Кто лишний?», «Крокодильчик» (английская игра).

Игры по правилам учащихся. Обсуждение.

III блок.

Игры, направленные на развитие воображения, мелкой и крупной моторики.

Теория.

Понятия: «воображение», «моторика», «мелкая моторика», «крупная моторика». Правила игр.

Практика.

Игры, на развитие мелкой и крупной моторики, на комплексное развитие моторики: «Веселый пазл», «Башенки», «Домики из картинок», «Модульное оригами» (японская игра), «Лабиринт».

Игры по правилам учащихся. Обсуждение.

IV блок.

Игры, развивающие мышление и воображение.

Теория.

Понятия: «воображение», «фантазия», «логика». Правила игр.

Практика.

Игры на логическое мышление: «Чего не хватает?», «Кто здесь лишний?», «Шашки народов мира», «Цветное домино», «Шпионы в городе».

Игры по правилам учащихся. Обсуждение.

V блок.

Игры, направленные на развитие индивидуальной соревновательности и практику разрешения конфликтных игровых ситуаций.

Теория. Понятия: «соревнование», «соперники», «конфликт интересов», «компромисс», «взаимные уступки».

Практика. Игры-эстафеты. Спортивно-соревновательные игры, направленные на индивидуальный результат: «Эстафета», «Городки» (на основе русской народной забавы), «Мини-боулинг», «Мини-гольф» (на основе шотландской игры «Гольф»), «Напольный пинг-понг» (на основе английской игры).

Игры по правилам учащихся. Обсуждение.

IV блок.

Игры, направленные на развитие командного соревновательного процесса. Практика разрешения конфликтных игровых ситуаций.

Теория.

Понятия: «квест», «группа», «коллектив», «команда». Техника безопасности при проведении командных игр.

Практика.

Командные спортивные игры: «Командный забег», «Два сапога — пара», «Групповой поход», «Мини-футбол», «Спортивные казаки-разбойники». Коллективная работа: составление квеста. Итоговый квест. Обсуждение.

1.6. Планируемые результаты

В ходе освоения ДООП «Игротека» обучающиеся достигнут следующих результатов:

Личностные результаты:

- приобретут социальный опыт и освоят основы социальных ролей, норм и правил общественного поведения и системы позитивных ценностей;
- будут проявлять интерес к социальной активности;
- обретут способность нести ответственность за свои поступки;
- будут демонстрировать общественную активность и инициативность.

Метапредметные результаты:

- будут уметь демонстрировать новые знания в совместной и повседневной деятельности;
- разовьют навык действовать в условиях неопределенности;
- приобретут опыт организации игровой деятельности других учащихся, сверстников;
- будут демонстрировать самостоятельность, аккуратность, общественную активность и инициативность, умение выразить своё суждение, сопоставлять своё суждение с суждением других участников диалога, научатся самопрезентации;
- будут демонстрировать умение договариваться, смягчать конфликты, вести переговоры, находить компромиссы;
- будут демонстрировать своё уверенное поведение.

Предметные результаты:

- овладеют базовыми приёмами развития внимания, памяти, воображения;

- будут знать ряд приёмов решения логических задач, будут уметь прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения;
- обретут опыт организации различных игр со знакомыми и незнакомыми сверстниками;
- познакомятся с играми разных народов мира.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «ИГРОТЕКА»

№ п/п	Дата занятия	ТЕМА	Всего часов	Формы организации занятий	Форма контроля
I. Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля			12		
1.		Вводное занятие. Безопасность при проведении игр. Игры на знакомство. Понятие «игра». Классификация игр	1	Беседа. Игра.	Наблюдение педагога.
2.		«На меня похожи»	1	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
3.		«Мимы»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
4.		«Кто Я?»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
5.		«Что у кого?»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
6.		«Кружочек» (итальянская игра).	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
7.		Обобщающее занятие. Игра по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, Практическое занятие	Опрос.
II. Игры, направленные на развитие памяти и внимания			12		

8.		«Йога-мемори» (индийская игра).	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
9.		«Колечко»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
10.		«Жмурки», «Жмурки наоборот», (белорусская игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
11.		«Кто лишний?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
12.		«Крокодильчик» (английская игра)	5	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
13.		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	8	Беседа, обсуждение Практическое занятие	Опрос. Обсуждение
III. Игры, направленные на развитие воображения, мелкой и крупной моторики.			12		
14.		«Весёлый пазл»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
15.		«Башенки»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
16.		«Домики из картинок»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
17.		«Модульное оригами» (японская игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
18.		«Лабиринт»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
19.		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание.
IV. Игры, развивающие мышление и воображение			12		
20.		«Чего не хватает?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
21.		«Кто здесь лишний?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
22.		«Шашки народов мира»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
23.		«Цветное домино»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
24.		«Шпионы в городе»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
25.		Обобщающее занятие. Проведение игр по	2	Беседа, обсуждение,	Соревнование, коллективное

		правилам участников.		практическое занятие.	оценивание.
V. Игры, направленные на развитие индивидуальной соревновательности и практики разрешения конфликтных ситуаций			12		
26.		«Эстафета»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
27.		«Городки» (на основе русской народной игры)	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
28.		«Мини-боулинг»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
29.		«Мини-гольф» (на основе шотландской игры «Гольф»)	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
30.		«Напольный пинг-понг» (на основе английской игры)	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
31.		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие.	Соревнование, коллективное оценивание.
VI. Игры, направленные на командный соревновательный процесс и практика разрешения конфликтных ситуаций			12		
32.		«Командный забег»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
33.		«Два сапога — пара»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
34.		«Групповой поход»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
35.		«Мини-футбол»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
36.		«Спортивные казаки-разбойники»	2	Практическое занятие.	Наблюдение педагога.
37.		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие.	Соревнование, коллективное оценивание;

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы «Игротека» требуются:

1. Учебный кабинет;
2. Компьютер, принтер, проектор, интернет;
3. Методические материалы;
4. Настольные игры и баннеры для игр-ходилок, раздаточные материалы;
5. Спортивное оборудование для проведения игр и эстафет.

Кадровое обеспечение

Для реализации программы «Игротека» могут быть привлечены педагоги со средним профессиональным педагогическим образованием, педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы, методисты, учителя физкультуры и все интересующиеся этой темой педагогические работники.

Методическое обеспечение

Программа состоит из шести блоков и начинается с вводного занятия. Основную часть каждой темы и основную часть времени на каждом занятии составляет практическая игровая деятельность. Каждое последнее занятие блока — обобщающее, на этом занятии происходит обобщение знаний по каждому блоку и игры по правилам обучающихся. Ребята самостоятельно предлагают игры по изменённым, дополненным, усложнённым или совершенно новым правилам.

В программе используются современные развивающие игры: игры-головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры на развитие воображения и логического мышления, на развитие способности строить умозаключения, высказывать суждения, приводить доказательства, делать выводы, самостоятельно добывать знания.

Используя результаты входной диагностики обучающихся, педагог имеет возможность варьировать количество часов внутри блока на изучение той или иной игры.

В помощь педагогу, реализующему программу «Игротека», существует портал с представленными правилами игр: <https://super-positive.ru/igra-krokodil>.

В содержании программы специально не выделены часы на формирование умения обучающихся договариваться, идти на компромисс, искать решения для смягчения конфликтных ситуаций. Педагог в ходе

образовательного процесса наблюдает за обязательно возникающими конфликтами и конфликтными ситуациями в коммуникации детей и, при необходимости, на каждом занятии организует небольшие игровые тренинги для снятия конфликтности, напряжения и обучения детей умению договариваться.

Используемые технологии:

- **технология личностно-ориентированного подхода** (методика организации учебно-воспитательного процесса, направленная на развитие личности ребёнка с учётом его индивидуальных особенностей и сохранение его самобытности; учащиеся являются активными субъектами процесса обучения);
- **технология сотрудничества** (создание условий для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях, формирование умения сотрудничать, принимать во внимание чужие цели, чувствовать эмоциональное состояние участников совместного действия, проявляя при этом инициативу);
- **коммуникативно-диалоговые технологии** (формировать умение свободно выражать свои и понимать чужие мысли; формировать потребность постоянно пополнять свой словарный запас; развивать умение использовать в речи изучаемые грамматические конструкции; развивать умение оценивать свои высказывания);
- **технология системно-деятельностного подхода** (организация процесса обучения, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности обучающегося. Ключевым моментом деятельностного подхода является постепенный уход от информационного репродуктивного знания к знанию действия);
- **социально-игровая технология** (организация занятия как игры-жизни между микрогруппами детей (малыми социумами) и одновременно внутри каждой из них основывается на формировании и использовании детьми и педагогами умения свободно и с интересом обсуждать различные вопросы, следить за ходом общего разговора).

Алгоритм учебных занятий

1. Теоретическая часть занятий включает:

- актуализацию знаний (повторение пройденного, беседа, диалог);
- знакомство с интересными историями игр разных стран мира;
- определение направлений самостоятельной деятельности.

2. Практическая часть занятий включает:

- речевые разминки (скороговорки, чистоговорки, считалки, пальчиковые игры и динамические гимнастики, коммуникативные коллективные игры);
- обсуждение интересных фактов, правил игры и принятых норм;
- анализ проведённых игр, обобщение;
- игры (в парах, в малых группах, в группах);
- решение игровых и конфликтных задач (индивидуально, в группах).

Распределение по длительности и составу каждой структурной составляющей определяется педагогом индивидуально для каждого занятия, при этом практическая часть занятия должна составлять около 75% времени всего занятия.

2.3. **Формы контроля**

Контроль освоения программы осуществляется следующими способами:

- входное педагогическое наблюдение. Проводится на первых занятиях для выявления у обучающихся уровня воспитанности и развития коммуникативных навыков;
- промежуточное педагогическое наблюдение. Эта форма контроля осуществляется по итогам каждого блока программы, на обобщающем занятии в форме игровой викторины;
 - рефлексия;
 - обобщение.

- При оценке освоения обучающимися ДООП «Игротека» учитывается:
- активность участия в индивидуальных и командных играх;
 - возможность продемонстрировать правильное самостоятельное устное краткое и точное представление (объяснение) правил игр, а также правил с изменениями, дополнениями, усложнениями или совершенно новых правил;
 - умение организовать игры для сверстников в малой группе.

2.4. **Оценочные материалы**

Оценивать обучающихся при освоении программы следует в процессе игровой деятельности, которая будет проходить по правилам обучающихся. В учебно-календарном графике эти занятия вынесены отдельно и указаны как занятия по правилам участников.

Анализируя игровую деятельность обучающихся, предполагаем, что результаты обучающихся условно будут представлены в виде таблицы диагностических наблюдений в трёх уровнях усвоения программы:

- до 20 баллов. Уровень «Первоклассный», Обучающийся демонстрирует лишь участие в играх по представленным правилам, не демонстрируют самостоятельность в организации игр. Может проявляться конфликтное поведение и неумение идти на компромисс, смягчать конфликт, договариваться и вести переговоры;
- 21-30 баллов. Уровень «Второклассный». Обучающийся может самостоятельно расширить предлагаемые правила, может объяснить правила игры другим участникам. Может проявлять поведение, смягчающее конфликтные ситуации, умение идти на компромисс, договариваться и вести переговоры;
- 31-50 баллов. Уровень «Игромастер». Обучающийся может самостоятельно и уверенно вносить изменения в уже существующие правила игры, может объяснить правила и организовать игровую деятельность среди сверстников. Уверенно проявляет поведение, смягчающее конфликтные ситуации, идёт на компромисс, спокойно и уверенно договаривается.

	Критерии	Баллы
Соблюдает правила игры	а) демонстрирует уверенное соблюдение всех правил игры, отслеживает нарушения и проявляет заинтересованность в соблюдении правил другими участниками игры, уверенно находит средства смягчать конфликты, договариваться, вести переговоры;	10
	б) редко (иногда) случаются нарушения правил игры, может проявлять поведение, смягчающее конфликтные ситуации, умение идти на компромисс;	5
	в) часто проявляются нарушения правил игры, может проявляться конфликтное поведение, неумение идти на компромисс, смягчать конфликт, договариваться и вести переговоры.	0

Озвучивает правила игры	а) демонстрирует уверенное (чёткое, краткое, точное, громкое, правильное) самостоятельное представление (объяснение) правил игры, с охотой озвучивает правила игры;	10
	б) не очень уверенно озвучивает правила игры, пользуется подсказками педагога или друга;	5
	в) отказывается озвучить правила игры или озвучивает их с большими затруднениями и подсказками (использует частые повторы, присутствуют недоговорённости), с большой неохотой.	0
Организует игры	а) может и с удовольствием самостоятельно организует игры среди сверстников;	10
	б) может организовать игру с помощью педагога;	5
	в) испытывает затруднения, не может или с большой неохотой и только с помощью педагога организует игру.	0
Дополняет правила игры	а) с удовольствием демонстрирует самостоятельное дополнение, усложнение или кардинальное изменение правил игры (более 4);	10
	б) испытывает затруднения, однако может предложить 1-3 варианта изменений, дополнений или усложнения правил игры;	5
	в) не может, испытывает большие затруднения или предлагает однотипные варианты изменения (дополнения) правил игры.	0
Умеет оценить проведённые игры	а) демонстрирует самостоятельность и уверенность при анализе проведённых игр;	10
	б) может с помощью педагога проанализировать проведённую игру, частично демонстрирует самостоятельность;	5
	в) не может, испытывает большие затруднения при анализе проведённой игры.	0

Таблица диагностических наблюдений
ДООП «Игротека»

Дата наблюдения

№	Имя, Фамилия	Соблюдает правила	Озвучивает правила	Организует игры	Дополняет правила	Умеет оценить проведённые	Сумма баллов	ПРИМЕЧАНИЯ
		0-5-10	0-5-10	0-5-10	0-5-10	0-5-10		
1.								
2.								

Список литературы и интернет-ресурсов

1. Афанасьев С.П., Каморин С.В. Триста творческих конкурсов. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000 – 112 с.
2. Вордерман К. Как научить ребенка учиться. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 256 с.
3. Воспитательная деятельность детского оздоровительного лагеря: история и современность: сборник научных статей / редколлегия Н.П. Аникеева, З.И. Лаврентьева, Т.А. Ромм. – Новосибирск: НГПУ, 2008 – 200 с.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. — СПб.: СОЮЗ, 1997 – 96 с.
5. Генкин Д.М. Организация и методика художественно-массовой работы. – М.: Просвещение, 1987 – 191 с.
6. Гризик Т.И. Узнаю мир. – М.: Просвещение, 2014 – 31 с.
7. Доронова Т.В. (составитель) Игруют взрослые и дети: из опыта работы дошкольных образовательных учреждений России. – М.: Линка-Пресс, 2006 – 208 с.
8. Короткова Н.А., Михайленко Н.Я. Игры с правилами в дошкольном возрасте. – Екатеринбург.: Деловая книга, 1999 – 175 с.
9. Куприянов Б.В., Миновская О.В., Ручко Л.С. Ролевая игра в детском загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС; 2010 – 264 с.
10. Логинова Л.Г. Качество дополнительного образования детей: Менеджмент. – М.: Агентство «Мегаполис», 2012 – 392 с.
11. Соловьёва Е.В., Редько Л.В. Воспитание интереса и уважения к культурам разных стран у детей 5-7 лет в детском саду. – М.: Просвещение, 2014 – 80 с.
12. Тарасов В.К. Технология жизни. Книга для героев. – М.: «Добрая книга», 2024 – 272 с.
13. Фарман И.П. Воображение в структуре познания. – М.: ИФ РАН, 1994 – 215 с.
14. Фопель, К. Барьеры, блокады и кризисы в групповой работе/ сборник упражнений/ К. Фопель. – пер. с нем. – М.: Генезис, 2008 – 130 с.
15. Шашина В. П. Методика игрового общения. – Ростов н/Д: Феникс, 2000 – 288 с.
16. Шперх Анатолий. «ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ ИГРОМАСТЕРА — компьютерные курсы и тренинги © 2006
17. Что такое? Кто такой? Детская энциклопедия в 3-х томах. – М.: АСТ, 2015 – 1552 с.

18. Щуркова Н.Е. Собрание пёстрых дел: Методический материал для работы с детьми. – М.: Новая школа, 1994, – 96 с.
19. <https://ped-kopilka.ru/blogs/irina-oserdnikova/podvizhnye-igry-dlja-mladshih-shkolnikov.html>
20. <https://urok.1sept.ru/articles/518705>
21. <https://igroznaika.ru/aktivnye-igry/kak-igrat-v-klassiki-neskolko-variantov-igry-nashego-detstva>
22. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2017/10/09/podvizhnye-igry-raznyh-narodov-mira>

ДЛЯ ЗАМЕТОК

**Игротека.
Дополнительная общеобразовательная программа
для обучающихся 7–12 лет**

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей
Хабаровского края)»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
Телеграм: @dopobrazovanie27
ВКонтакте: @dop.obrazovanie27
e-mail: rmc@rmc.27.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 21.03.2024
Тираж: 30 экз.

Методические материалы размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ

