

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»
Центр художественно-эстетического развития

Рассмотрена

на заседании научно-методического совета Центра
Протокол № 3
от «31» мая 2024 г.

Утверждаю

Директор
КГБОУ ДПО № 6
Для
В.В. Дзюманова
«31» мая 2024 г.



Утверждаю

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ
М.В. Кацупий
«31» мая 2024 г.



**АДАптиРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«ИГРОМАСТЕР. СТАРТ»

Возраст обучающихся: 10 – 13 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Составитель:

Сидунова Оксана Анатольевна,
педагог дополнительного
образования

г. Хабаровск
2024 год

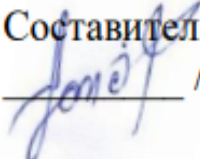
ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Игромастер.Старт»

Заместитель

директора по УВР ЦХЭР  /Шмбаева П.Е.

Составитель (составители) ДООП педагог дополнительного образования

 / Сидунова О.А.

Заключение: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует требованиям к разработке ДООП и рекомендована к реализации решением ИМС от «27» мая 2024г., протокол №3.

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игромастер. Старт» (далее - Программа) социально-гуманитарной направленности - стартового уровня, разработана на основе нормативно-правовых документов:

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

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 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 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 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 07.05.2024 № 190П «О внесении изменений в локальные нормативные акты в краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

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, педагогическая целесообразность программы:

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий и их повседневная жизнь наполнена общением через различные электронные устройства. Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей – это нормальное явление в современном мире. В интернете можно найти великое 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, очень быстро приводит их к привыканию и зависимости, из-за длительного сидения за компьютером нарушается кровообращение, от мельканий на экране ухудшается зрение. Жесткие игры влияют на развитие равнодушия к реальному миру, наблюдается снижение желания общаться вообще, в том числе с родителями, со сверстниками и вообще за пределами цифрового пространства. Педагогисты общеобразовательных школ отмечают у современных ребят, в особенности у детей, имеющих ограниченные возможности здоровья, наблюдается снижение интереса к учению, успеваемости в школе, повышенной утомляемости, коммуникативной разобщенности и не умение работать командой, излишней обидчивостью, замкнутостью или агрессивным поведением.

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

Программа «Игромастер. Старт» построена таким образом, что ребята познакомятся и научатся играть в различные игры. Существует множество игр: настольных и подвижных, творческих и развивающих, логических, дидактических и сюжетно-ролевых и т.д. Большинство игр – коллективные, предполагают тесное общение игроков, а так же, учитывают их уровни развития. В игре необходимо соблюдать правила, которые регламентируют действия участников игры, требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. Подчинение правилам вытекает из самой сути игры. Именно поэтому игра является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

Программа «Игромастер. Старт» создана в помощь детям, имеющим ограниченные возможности здоровья в адаптации в коллективе, освоении основных общеобразовательных программ, так как в процессе занятий ребята научатся общаться и договариваться в игре, идти на уступки друг другу или доказывать свою точку зрения, аргументировать свои действия и решения, разовьют: память, мышление, логику, и чувство здоровой конкуренции, вдумчивость и быстроту, умение четко и внятно объяснять, рассказывать правила игры.

Через организацию деятельности детей с деталями настольных игр, реквизита к коллективным и спортивным играм способствуем развитию мелкой моторики и отделов головного мозга, находящихся в прямой и тесной связи с речевыми центрами, стимулируем развитие всех мозговых структур.

Наряду с этим создаем специальные игровые ситуации, где ребенку необходимо применять навыки чтения и понимания прочитанного, счета или воображения и творческого подхода, заучивать 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.

В процессе подготовки и при проведении самих игр создается такая атмосфера, когда у ребят есть возможность попробовать себя и в качестве активных участников игрового процесса, и потренировать свои организаторские способности.

Отличительные особенности программы.

На занятиях по программе «Игромастер. Старт» планируется проводить ознакомительные игры разных народов мира, что позволяет расширить кругозор и понимание культуры народов, в том числе проживающих на территории Хабаровского края.

Педагогическая целесообразность.

Данная программа направлена на:

- расширение знаний учащегося 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 будет задействовать, активно включать логическое мышление. Через организацию деятельности детей с мелкими деталями конструкторов способствуем развитию мелкой моторики и отделов головного мозга, находящихся в прямой и тесной связи с речевыми центрами, стимулируем развитие всех мозговых структур. Наряду с этим создаем специальные игровые ситуации, где ребенку необходимо применять навыки чтения и понимания прочитанного, счета или творческого подхода, что в свою очередь положительно влияет на успешность ребенка в освоении основных общеобразовательных программ. Игра, заучивание считалок и скороговорок, чтение, счет, общение, вербализация правил игр и аргументация своих действий - все в программе направлено на преодоление неуспеваемости детей в освоении основных программ школы. Кроме этого развиваем навыки наставничества, проводя игры для более младшего состава творческого объединения и для детей из других объединений.

Адресат программы:

Программа ориентирована на учащихся 10-13 лет имеющих ограниченные возможности здоровья не имеющих специальной подготовки, и навыков в игровом виде творчества, не имеющих серьезных ограничений по здоровью. Группа формируется по возрасту (допускается занятие в группе

детей разного возраста, без делений по гендерному признаку, с дифференцированным подходом).

Количественный состав группы - 12 человек.

Форма обучения по программе «Игромастер. Старт» - очная.

Объём и сроки усвоения программы, режим занятий:

Срок реализации программы	Продолжительность академ. часа	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Всего часов в год
1 год обучения	45 мин	1	2	36	72

Занятия организованы 1 раз в неделю по 2 академических часа. Перерыв между академическими часами - 10 мин. Всего: 72 академических часа.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: Формирование у обучающихся основ социокультурных навыков посредством игровой деятельности.

Задачи:

личностные:

- способствовать освоению и расширению обучающимися социального опыта, руководствуясь системой позитивных ценностей;
- воспитывать способность обучающихся действовать в условиях неопределенности, учиться у других людей, осознавать в совместной деятельности новые знания;

метапредметные:

- развивать уверенность в себе, ответственность, самоорганизацию и самоконтроль, аккуратность, общественную активность и инициативность, 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);

Основные принципы развивающих игр: 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 ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающихся и воспитательных воздействий.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	I блок – игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля	12	2	10	
1.1.	Ознакомление с понятиями и правилами. Игры на знакомство, сенсорные игры и игры на развитие самоконтроля	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение.
1.2.	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	
2.1.	Ознакомление с понятиями и правилами. Игры, направленные на развитие памяти и внимания	10	1	9	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение.
2.2.	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	
3.1.	Ознакомление с понятиями и правилами игр на развитие	10	2	8	Беседа. Практический показ,

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

					рефлексия, обобщение.
б.	VI блок - игры, направленные на командный соревновательный процесс и практика разрешения конфликтных ситуациях	12	2	10	
б.1.	Ознакомление с понятиями и правилами спортивных игр, эстафет. Квесты. Командные соревнования на логику, выносливость и спортивные.	10	2	8	Беседа. Практический показ, педагогическое наблюдение
б.2.	Игры по правилам обучающихся (команды)	2	0	2	Творческая работа педагогическое наблюдение, рефлексия, обобщение.
	Всего часов	72	12	60	

Содержание программы

Вводное занятие. Знакомство с программой. Правила техники безопасности. Тренинг на знакомство.

I блок – содержит игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля;

1.1. Теория. Знакомство с понятиями: игры, условиями, правилами, задачами. Понятия, связанные с игрой или группой игр. Ориентация детей на наблюдение в различиях и совпадениях правил игр. Постановка задач на творческие изменения правил игры.

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

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

II блок – игры, направленные на развитие памяти и внимания.

2.1. Теория. Раскрытие понятий: память, внимание. Основные разминки для памяти и внимания. Правила игр на развитие памяти и внимания. Постановка

задач на творческое изменений правил игры, при проведении итогового занятия по данному блоку.

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

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

III блок – игры, направленные на развитие воображения, мелкой и крупной моторики.

3.1. Теория. Понятия: воображение, моторика, мелкая моторика, крупная моторика. Правила игр. Постановка задач на творческое изменений правил игры, при проведении итогового занятия по данному блоку.

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

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

IV блок – игры, развивающие мышление и воображение.

4.1. Теория. Понятия: воображение, фантазия, логика. Правила игр. Постановка задач на творческое изменений правил игры, при проведении итогового занятия по данному блоку.

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

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

V блок – игры, направленные на развитие индивидуальной соревновательности и практика разрешения конфликтных игровых ситуаций.

5.1. Теория. Понятия: соревнование, соперники, конфликт интересов, компромисс, взаимные уступки. Постановка задач на творческое изменений правил игры, при проведении итогового занятия по данному блоку.

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

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

VI блок – игры, направленные на развитие командный соревновательный процесс. Практика разрешения конфликтных игровых ситуаций.

6.1. Теория. Понятия: квест, группа, коллектив, команда. Техника безопасности при проведении командных игр. Постановка задач на

творческое изменение правил игры, при проведении итогового занятия по данному блоку.

Практика. Командные спортивные игры: «Командный забег», «Два сапога-пара», «Групповой поход», «Мини-футбол», «Спортивные казаки-разбойники».

6.2. Практика. Коллективная работа: составление квеста. Проведение итогового квеста. Обсуждение.

Планируемые результаты:

личностные:

- приобретут социальный опыт и освоят основы социальных ролей, норм и правил общественного поведения и системы позитивных ценностей;
- будут осознавать в совместной деятельности новые знания;
- обучающиеся будут действовать в условиях неопределенности, приобретут взаимный опыт организации игровой деятельности других учащихся;

метапредметные:

- будут демонстрировать ответственность, самостоятельность, аккуратность, общественную активность и инициативность, умение выражать своё суждение, сопоставлять с суждением других участников диалога, презентовать себя;
- будут демонстрировать умение договариваться, смягчать конфликты, вести переговоры, находить компромиссы; уверенное поведение;

предметные:

- овладеют базовыми приемами развития внимания, памяти, воображения;
- будут знать ряд приемов решения логических задач, уметь проследить причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения;
- приобретут опыт в 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:

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09. 2024	30.05. 2025	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа.

Развернутый календарно-учебный график (Приложение 1)

2.2. Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

для реализации программы «Игромастер. Старт» имеются:

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 «Игромастер. Старт» привлечены педагоги со средним профессиональным педагогическим образованием, педагоги дополнительного образования, педагоги организаторы, методисты, учителя физкультуры и интересующиеся этой темой педагогические работники.

2.3. Форма аттестации

- активное участие в индивидуальных и командных играх;
- творческая работа: демонстрация самостоятельного устного правильного, краткого, точного представления (объяснения) правил игр, а также правил с изменениями, дополнениями, усложнениями или совершенно новыми;
- организация игр для сверстников в малой группе;
- наблюдение за поведением и усвоением материала;
- наблюдение за дисциплиной участников и коллектива в целом;
- входное педагогическое наблюдение - проводится на первых занятиях для выявления уровня воспитанности обучающихся и развития коммуникативных навыков;
- промежуточное педагогическое наблюдение - по итогу каждого блока программы, на обобщающем занятии в форме игровой викторины;
- рефлексия;
- обобщение.

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 программы в трёх уровнях усвоения программы:

- до 20 баллов – уровень «Первоклассный» - учащийся 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 - уровень «Второклассный» - может самостоятельно расширить предлагаемые правила, может объяснить другим участникам правила игры. Может проявлять поведение смягчающее конфликтные ситуации, умение идти на компромисс, договариваться и вести переговоры;

- 31 - 50 - уровень «Игромастер» - может самостоятельно, уверенно вносить изменения в уже существующие правила игры, может объяснить правила и организовать игровую деятельность среди сверстников. Уверенно проявляет поведение смягчающее конфликтные ситуации, идет на компромисс, спокойно и уверенно договаривается.

Контрольно-измерительные материалы

	Критерии.	Баллы
Соблюдает правила игры	а) демонстрирует уверенное соблюдение всех правил игры, отслеживает нарушения и проявляет заинтересованность соблюдения правил другими участниками игры, уверенно находит средства смягчать конфликты, договариваться, вести переговоры; б) редко (иногда) случаются нарушения правила игры, может проявлять поведение, смягчающее конфликтные ситуации, умение идти на компромисс; в) часто проявляются нарушения правил игры, может проявляться конфликтное поведение, неумение идти на компромисс, смягчать конфликт, договариваться и вести переговоры;	10 5 0
Озвучивает правила игры	а) демонстрирует уверенное (четкое, краткое, точное, громкое, правильное) самостоятельное, представление (объяснения) правил игр, с охотой озвучивает правила игры; б) не очень уверенно озвучивает правила игры, пользуется подсказками педагога или друга; в) отказывается озвучить правила игры, или с большим затруднением и подсказками (используются частые повторы и проглатывания), с большой неохотой, может озвучить правила игры;	10 5 0
Организует игры	а) может и с удовольствием самостоятельно организовывает игры среди сверстников; б) может организовывать игру с помощью педагога; в) испытывает затруднения, не может или с большой неохотой и помощью педагога организовывает игру;	10 5 0
Дополняет правила игры	а) с удовольствием демонстрирует самостоятельное, дополнение, усложнение или кардинальное изменение правил игры (более 4); б) испытывает затруднения, однако может предложить 1-3 варианта изменений, дополнений или усложнения правил игры; в) не может, испытывает большие затруднения или предлагает однотипные варианты изменения (дополнения) правил игры.;	10 5 0
Умеет оценить проведённые игры	а) демонстрирует самостоятельность и уверенность при анализе проведенных игр; б) может с помощью педагога проанализировать проведенную игру, частично демонстрирует самостоятельность; в) не может, испытывает большие затруднения при анализе проведенной игры;	10 5 0

Таблица диагностических наблюдений
программы «Игромастер. Старт»

Дата наблюдения _____

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

2.5. Методическое обеспечение

Программа представлена в шести блоках и начинается с вводного занятия. Основную часть времени каждого занятия, каждой темы составляет практическая игровая деятельность. Каждое последнее занятие блока – обобщающее и включает в себя обобщение знаний по каждому блоку и Игры по правилам учащихся. Ребята самостоятельно предлагают игры по измененным, дополненным, усложненным или совершенно новым правилам.

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

Педагог, опираясь на входящую диагностику обучающихся, имеет возможность варьировать количество часов внутри блока на изучение той или иной игры.

В содержании программы специально не выделены часы на формирование умения обучающихся договариваться, идти на компромисс, искать решения по смягчению конфликтных ситуаций. Однако педагог в своей педагогической деятельности пристально наблюдает за этими, неизбежно возникающими мотивами в коммуникации детей и, при необходимости, на каждом занятии организует небольшие игровые тренинги по снятию конфликтности и научению ребят договариваться.
В помощь педагогу реализующему программу «Игромастер. Старт» будет портал с представленными правилами игры: <https://super-positive.ru/igra-krokodil>

Каталог развивающих игр «Игромания»

https://kcdod.khb.ru/files/documents/18853_sgn_igromania_www.pdf

Используемые технологии:

- **технология личностно-ориентированного подхода** (методика организации учебно-воспитательного процесса, направленная на развитие личности ребенка с учетом ее индивидуальных особенностей развития и

сохранением ее самобытности, учащиеся как активные субъекты процесса обучения);

- **технология сотрудничества** (создание условий для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях, формирование умения сотрудничать, принимать во внимание чужие цели, ощущать эмоциональное состояние участников совместного действия, проявляя при этом инициативность);

- **коммуникативно - диалоговые технологии** (формировать умения свободно выражать свои и понимать чужие мысли; - формировать потребность постоянно пополнять свой словарный запас; - развивать умение использовать в речи изучаемые грамматические конструкции; - развивать умение конструировать и 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. Ключевыми моментами деятельностного подхода является постепенный уход от информационного репродуктивного знания к знанию действия);

- **социально - игровая технология** (организация занятия как игры-жизни между микро-группами 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:

Теоретическая часть занятий включает в себя:

- актуализация знаний (повторение пройденного, беседа, диалог);
- знакомство с интересными историями игр в разных странах мира;
- определение направлений для самостоятельной деятельности;

2. Практическая часть:

Практическая часть занятий включает в себя:

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

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

2.6. План воспитательной работы с детьми и родителями

Месяц	Название мероприятий	Цель
Сентябрь 2024	Командная коммуникативная игра «Ярмарка»	Знакомство всех участников коллектива между собой, налаживание межгрупповой коммуникации, индивидуальное и групповое взаимодействие
Октябрь 2024	Коллективная прогулка в парк «Осенний лист»	Создание благоприятного климата в коллективе.
Ноябрь 2024	Коллективный выход на спектакль в Театр. Экскурсия по театру.	Развитие эстетического вкуса, воспитание культуры поведения в театре. Коллективная деятельность.
Декабрь 2024	Познавательная-игровая «Новогоднее забавы»	Создание благоприятного микроклимата в коллективе. Налаживание контакта между детьми с разных групп
Январь 2025	Игра для взрослых и детей «Снежные приключения»	Развитие эстетического вкуса, воспитание культуры поведения. Коллективная деятельность.
Февраль 2025	Экскурсия в городской парк на мероприятие «Масленица»	Повышение уровня навыка проведения массовых игр. Сохранения русских традиций и популяризация национального колорита
Март 2025	Совместная игра-конкурс «Мисс оригинальность»	Развития игрового мастерства. Воспитание эстетики совместного отдыха.
Апрель 2025	Участие в мероприятии по театральному мастерству Конкурс «Театральный дебют»	Поддержание духа соревнования. Повышение личного имиджа.
Май 2025	Участие в предсобытийном мероприятии (организация игровых станций) фестиваля «Ступенька к успеху»	Воспитание толерантного отношения к ребятам с различными особенностями. Практическое применение полученных навыков.
Июнь 2025	Посещение мероприятия, посвященного Дню защиты детей «День из детства»	Воспитание сплоченного коллектива, дружественного отношения друг к другу. Поддержание положительного имиджа коллектива.

Список литературы:

1. Афанасьев С.П., Каморин С.В., Триста творческих конкурсов. Издательство: МЦ "Вариант", г. Кострома, 2002 год
2. Вордерман К. Как научить ребенка учиться [Текст] / К. Вордерман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. — СПб.: СОЮЗ, 1997.
4. Генкин Д.М. Организация и методика художественно-массовой работы. М.-1987.
5. Гризик Т.И. Узнаю мир. М.. Просвещение, 2014;
6. Доронова Т.В.сост. Играют взрослые и дети: из опыта работы ДОУ России. М: Линкапресс,2006;
7. Короткова Н.А., Михайленко Н.Я. Игры с правилами в дошкольном возрасте;
8. 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
9. Логинова Л.Г. Качество дополнительного образования детей: Менеджмент. – М.: Агентство «Мегаполис», 2008.Методическая разработка на тему "Педагог-игроумастер" 2014-2022, ООО "Мультиурок",
10. Ромм Т.А. Воспитательная деятельность детского оздоровительного лагеря: история и современность: сборник научных статей / Под ред.– Новосибирск: НГПУ, 2008
11. Соловьева Е.Е Воспитание интереса и уважения к культурам разных стран у детей 5-7лет.;
12. Тарасов В. Технология жизни. Книга для героев. М.: ООО "Издательство "Добрая книга", 2012.
13. Фарман И.П. Воображение в структуре познания. М.: ИФ РАН, 1994.
14. Фопель, К. Барьеры, блокады и кризисы в групповой работе сборник упражнений/К. Фопель.-пер. с немец.-М.: Генезис,2008.
15. Шашина В. П. Методика игровую общения / В. П. Шашина - Ростов н/Д: Феникс, 2005.
16. Шперх Анатолий. «ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ ИГРОМАСТЕРА - компьютерные курсы и тренинги © 2006
17. Энциклопедия “Что такое? Кто такой?” М. “ Педагогика- Пресс” 1992-1993 г.
18. Щуркова Н.Е. Собрание пестрых дел: Методический материал для работы с детьми- 2-е изд., - 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>

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности «Игромастер. Старт»
одноуровневая, возраст обучающихся: от 10 до 13 лет
срок реализации: 1 год

№ п/п	Дата занятия	Название раздела, тема	Всего часов	Формы организаций занятий	Форма контроля
I Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля			12	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
1	04.09 2024	Вводное занятие. Безопасность при проведении игр Игры на знакомство. Понятие - игра, классификация игр.	1	Беседа. Игра	Наблюдение педагога
2	11.09 2024	«Дирижер»	1	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
3	18.09 2024	«Крокодил»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
4	25.09 2024	«Кто Я?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
5	02.10 2024	«Что у кого?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
6	09.10 2024	«Кружочек» (итальянская игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
7	16.10 2024	Обобщающее занятие. Игра по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, Практическое занятие	Опрос.
II Игры, направленные на развитие памяти и внимания.			12		
8	23.10 2024	«Йога-мемори» (индийская игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
9	30.11 2024	«Камешек в ладони»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
10	06.11 2024	«Жмурки», «Жмурки наоборот», (белорусская игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
11	13.11 2024	«Кто лишний?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
12	20.11	«Крокодил- покажи»	5	Практическое	Наблюдение

	2024	(английская игра)		занятие	педагога.
13	27.11 2024	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	04.12 2024	«Лабиринт»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
15	11.12 2024	«Дженга»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
16	18.12 2024	«Доминошное панно» (составление картин на полу из домино на скорость)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
17	25.12 2024	«Модульное оригами» (японская игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
18	15.01 2025	«Воришки»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
19	22.01 2025	Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание.
IV Игры, развивающие мышление и воображение			12		
20	29.01 2025	«Прела, горела» (Белорусская народная игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
21	05.02 2025	«Кто здесь лишний?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
22	12.02 2025	«Шашки народов мира»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
23	19.02 2025	«Поле чудес»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
24	26.02 2025	«Шпионы»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
25	05.03 2025	Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание.
V Игры, направленные на развитие индивидуальной			12		

		соревновательности и практика разрешения конфликтных ситуациях			
26	12.03 2025	«Кагоме» (японская народная игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
27	19.03 2025	«Городки» (по мотивам русской народной игры)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
28	26.03 2025	«Мини-гольф» (на основе шотландской игры Гольф)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
29	02.04 2025	«Напольный пинг-понг» (на основе английской игры)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
30	09. 04 2025	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 ситуациях			14		
31	16. 04 2025	«Знамя»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
32	23. 04 2025	«Два сапога- пара»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
33	30.04 2025	«Дружеский мостик»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
34	07.05 2025	«Аист и Лягушка» (Японская народная игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
35	14.05 2025	«Мини-футбол»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
36	21.05 2025	«Казачьи разбойники»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
37	28.05 2025	Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание;
Всего часов по программе			74		