

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 «30» июня 2023 г..



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

**«ИГРОМАСТЕР»**

Уровень освоения: стартовый  
Возраст обучающихся: 7 -12 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Сидунова Оксана Анатольевна,  
педагог дополнительного  
образования

г. Хабаровск  
2023 год

## РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

### 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Игромастер» социально-гуманитарной направленности (далее - Программа) - стартового уровня, и направлена на удовлетворение познавательного интереса к различным играм и играм разных народов мира.

Программа разработана на основе нормативно-правовых документов:

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

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

3. 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».

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

5. Устав 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. Жестокие 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. Педагоги-стажисты общеобразовательных школ отмечают у современных ребят 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.

Программа «Игромастер» построена таким образом, что ребята смогут познакомиться и научиться играть со множеством коллективных игр. Существует множество игр: настольных и подвижных, творческих и развивающих, логических, дидактических и сюжетно-ролевых... Большинство игр коллективные и предполагают тесное общение игроков. 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.

Ребята, обучаясь по программе «Игромастер» научатся играть, общаться и договариваться в игре, уступать друг другу или доказывать свою точку зрения. Разовьют чувство воображения и здоровой конкуренции, память, мышление и логику, вдумчивость и быстроту.

Программа создана и в том числе в помощь ученикам в освоении основных общеобразовательных программ, так как в процессе занятий у ребят развиваются коммуникативные навыки, координация и моторика., память и умение четко и внятно объясняться, рассказывать правила, концентрировать и удерживать внимание, отслеживать выполнение правил всеми игроками. Чтение, счет, общение, воспроизведение материала, аргументация своих действий - все в программе направлено на преодоление неуспешности ребенка в освоении основных программ в школе.

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» планируется проводить ознакомительные игры разных народов мира, что позволяет расширить кругозор и понимание культуры народов, в том числе проживающих на территории Хабаровского края.

#### Адресат программы:

Программа ориентирована на учащихся 7-12 лет. Группа формируется по возрасту (допускается занятие в группе детей разного возраста, без делений по гендерному признаку, с дифференцированным подходом).

Программа ориентирована на учащихся, не имеющих специальной подготовки, и навыков в игровом виде творчества и не имеющих серьезных ограничений по здоровью.

Количественный состав группы - 12 человек.

Объём и сроки усвоения программы, режим занятий:

Срок реализации программы	Продолжительность занятия в академ. часах (по 45 мин.)	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Всего часов в год
1 год обучения	2	2	4	36	144

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Всего: 144 академических часа.

Перерыв между академическими часами в каждой группе - 10 мин.

## 1.2 Цели и задачи программы

**Цель программы:** Развитие познавательных способностей и социокультурных навыков детей в игровой деятельности.

**Задачи:**

личностные:

– способствовать освоению обучающимися социального опыта и основных социальных ролей, норм и правил общественного поведения;

– воспитывать способность обучающихся действовать в условиях неопределенности, учиться у других людей, осознавать в совместной деятельности новые знания;

метапредметные:

– развивать уверенность в себе, ответственность, самостоятельность, аккуратность, общественную активность и инициативность, умение выражать себя (свою точку зрения) устно;

– формировать адекватную самооценку;

– формировать коммуникативные умения (распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, знать и распознавать предпосылки конфликтной ситуации и смягчать конфликты, договариваться, вести переговоры);

– познакомить с различными приемами решения логических задач (прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения);

предметные:

- развивать внимание, память, воображение, мышление наблюдательность;

- развивать способность самостоятельно выбирать способ применения бонусов, полученных в результате успешного освоения предоставления материала по программе;

- научить и способствовать приобретению опыта в организации игр с незнакомыми сверстниками.

**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 обучающих и воспитательных воздействий.

### 1.3. Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
<b>I блок</b>					
1	Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей, воображения и самоконтроля	24	6	18	Практический показ, наблюдение, опрос.
	Вводное занятие. Знакомство с центром. ТБ при чрезвычайных ситуациях. Выработка правил.	2	1	1	Практический показ, опрос
	Игры на знакомство	4	1	3	Практический показ, наблюдение
	Игры на внимательность	5	1	4	Наблюдение, практический показ
	Изготовление реквизита для игр с детьми	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Знакомство с играми народов мира на тему знакомство игры на внимание	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры по правилам учащихся	5	1	4	Наблюдение, практический показ
<b>II блок</b>					
2	Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание)	24	6	18	

	Теоретическое занятие.	2	1	1	Опрос
	Игры, направленные на развитие памяти	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры, направленные на развития внимания	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Изготовление реквизита для игр на развитие памяти и внимания	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры народов мира	6	1	5	Наблюдение, практический показ
	Игры по правилам участников, обобщающее занятие	4	1	3	Наблюдение. Опрос.
<b>III блок</b>					
3	– игры, развивающие воображение и мелкую моторику.	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	
	Теоретическое занятие: ввод тему	2	1	1	Опрос
	Игры на воображение	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры, связанные с моторикой рук и ног	5	1	4	Наблюдение, практический показ
	Изготовление реквизита для игр на координацию и воображение	3	1	2	Наблюдение, практический показ
	Игры народов мира	5	1	4	Наблюдение, практический показ
	Игры по правилам участников, обещающее занятие.	5	1	4	Наблюдение. Опрос.
<b>IV блок</b>					
4	Игры, развивающие мышление, формирующие фантазию и воображение.	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	
	Теоретическое занятие	2	1	1	Опрос
	Игры на логическое мышление	4	1	3	практический показ, наблюдение

	Игры на развитие фантазии и воображения	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Изготовление реквизита для игр на развитие логики, воображения.	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры народов мира	5	1	4	Наблюдение, практический показ
	Игры по правилам участников, обобщающее занятие	5	1	4	Наблюдение. Опрос.
<b>V блок</b>					
5	Игры, направленные на индивидуальный соревновательный процесс.	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	
	Теоретическое занятие	2	1	1	Опрос
	Игры- эстафеты спортивные	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры- соревнования логически-физические	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Изготовление реквизита для спортивных игр	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Игры народов мира	5	1	4	Наблюдение, практический показ
	Игры по правилам участников. Обобщающее занятие	5	1	4	Наблюдение. Опрос.
<b>VI блок</b>					
6	Игры, направленные на индивидуальный и командный соревновательный процесс	<b>24</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	
	Теоретическое занятие.	2	1	1	Опрос.
	Командные игры спортивного направления	4	1	3	Наблюдение, практический показ
	Командные соревнования на логику и выносливость	4	1	3	Наблюдение, практический показ

Комплексное задание-игра (командный квест)	4	1	3	Наблюдение, практический показ
Командные игры народов мира	6	1	5	Наблюдение, практический показ
Игра по схеме участников (команд участников)	4		4	Наблюдение. Опрос.
<b>Всего часов</b>	<b>144</b>	<b>35</b>	<b>109</b>	

### Содержание учебного плана программы

Каждый блок – это логически завершённый продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества, которые с лёгкостью помогут освоить школьную программу. Кроме того, часть реквизита планируется изготавливать самостоятельно с детьми, что будет способствовать усидчивости и бережного отношения ребенка к изготовленному самостоятельно предметам для игр.

В течение реализации данной программы в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры. Игры - головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры, формирующие фантазию, направленные на развитие логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод самостоятельно приобретать знания, кроме того, на заключительных занятиях по каждой категории игр планируются обобщающие занятия по разработке новых правил игр и для самостоятельного проведения их среди одноклассников. Программа построена по модульному принципу с учётом возрастных и индивидуальных возможностей и предназначена для детей младшего школьного возраста. По каждой теме, входящей в программу, даётся сумма необходимых теоретических сведений и перечень практических работ. Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Содержание должно быть выстроено по блокам и включать темы отдельно по теоретическому материалу и практике, так же практические занятия включают в себя игры по правилам участников и обобщающие занятия для анализа результатов по каждому блоку.

Кроме основных навыков в каждом блоке предусмотрены игры, направленные на ознакомления к принципам финансовой грамотности для детей младшего школьного возраста. На протяжении всех занятий по программе дети будут зарабатывать бонусы (монеты, лайки, баллы) и уметь их тратить в процессе обучения с собственной выгодой.

Основные виды занятий разделены на шесть блоков, в каждом блоке присутствует вводное занятие и в конце каждого блока обобщающее занятие с творческим заданием и оценке усвоения знаний и применение умений на практике:

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

**I блок** – содержит игры на знакомство с участниками развитие сенсорных способностей у детей, воображения и самоконтроля.

**Теория.** Ознакомление с понятием игры, условиями, правилами, задачами, изучение понятий, связанных с игрой или группу игр. Постановка задачи на обобщающее занятие. Придумывание правил своей игры. Обсуждение, объяснение навыков и специфики организаций игрового процесса.

**Практика. Игры по правилам учащихся.** Игра на внимание и знакомство и её проведение среди участников коллектива. Игры «На меня похожи», «Мимомания», «Знакомьтесь- это Я», «Что на лице моем?», «Дирижёр», «Секретное имя». Изготовление реквизита (карточек, фото, мешочков, рисунки персонажей). Игры народов мира по теме блока. Обсуждение усвоенной темы, проведенной игры. Придумывание новых правил для собственной игры, изготовление реквизита, который будет потом использоваться для нее.

**II блок** – игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание)

**Теория.** Ознакомление с понятиями что такое память, что такое внимание, практические примеры. Обсуждение форм игр на память и внимание, обсуждение правил игр.

**Практика.** Игры, направленные на развитие памяти «Крокодильчик», «Кто я?», «Жмурки», «Колечко», «Кладовая чудес», «Кто лишний?», Изготовление реквизита для игр (Колокольчики на прищепке, карточки для крокодила, мешочки для кладовой), Игры народов мира: «Кагоме», «Поезд», «Шарик в ладони». Придумывание новых правил для собственной игры, будет потом использоваться для нее. Игры по правилам участников.

**III блок** – игры развивающие мелкую моторику и воображение.

**Теория.** Ознакомление с понятиями, обсуждение форм игр на развитие моторики и воображение. Обсуждение правил игр на воображение. Продумывание собственных игр по правилам.

**Практика.** Игры, связанные с моторикой рук и ног, комплексное развитие моторики: «Веселые пазлы», «Изготовление пазла своими руками на тему «Россия многонациональная страна», игры народов мира «Картина по номерам», «Башенки», «Домики из картинок», игры народов мира «Модульное оригами», Изготовление модулей для составления башни в технике оригами, «Лабиринт», Изготовление лабиринта на тему «7 чудес Хабаровского края»

Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников. Придумывание новых правил для собственной игры. Игры по правилам участников, обобщающее занятие.

**IV блок** – игры, развивающие мышление, формирующие фантазию ребёнка.

**Теория.** Ознакомление понятием «Фантазия» и «Логика», где она применяется и как ее развивать. Обсуждение правил и задач для игр. Пробные задания на развитие фантазии. Постановка задач и правил игр на логику. Обсуждение игр по правилам участников.

**Практика.** Игры на логическое мышление: «Чего не хватает?», «Кто здесь лишний?», «Поле чудес», Игры народов мира «Шашки», изготовление реквизита к шашкам, игры народов мира «Йога-мемори», настольная игра «Сказочный магнат», изготовление реквизита (доска и фигурки) к игре «Сказочный магнат», игра народов мира «Мегаполис», «Шпионы в городе». Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников. Придумывание новых правил для собственной игры. Игры по правилам участников, обобщающее занятие.

**V блок** – игры, направленные на индивидуальный соревновательный процесс.

**Теория.** Ознакомление с понятиями соревнования, результат, правила, безопасность, мотивация, обсуждение правил, по которым проводят игры.

**Практика.** Игры-эстафеты спортивные. Спортивно-соревновательные игры, направленные на индивидуальный результат: «Эстафета», изготовление реквизита для «Городков», «Городочки», игры народов мира «Шпень», «Минибоулиг», «Минигольф», «Веселая веревочка», «Напольный пинг-понг» изготовление реквизита к игре «Напольный пинг-понг». Обобщающее занятие. Придумывание новых правил для собственной игры. Игры по правилам участников. Обобщающее занятие.

**VI блок-** игры направленные на командный соревновательный процесс

**Теория.** Ознакомление с понятиями «группа, коллектив, соревнование командой», обсуждение игр в данной категории, обсуждение правил, ознакомление с безопасностью по проведению командных игр.

**Практика.** Командные игры спортивного направления «Командный забег», игры народов мира «Аист и Лягушка», «Два сапога- пара», игры народов мира «Выхвати знамя», «Цепи», игры народов мира «Потяг», «Минифутбол», игры народов мира «Бадминтон», «Спортивные казаки-разбойники», изготовление реквизита для игры «Казаки-разбойники».

Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников. Придумывание новых правил для собственной игры. Игры по правилам участников (команд участников)

#### 1.4 Планируемые результаты:

личностные:

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

метапредметные:

- будут развиты уверенность в себе, ответственность, самостоятельность, аккуратность, общественная активность и инициативность, умение выражать свою точку зрения и презентовать себя;
- смогут адекватно оценивать себя;

-будут сформированы коммуникативные умения и навыки (распознавание невербальных средств общения, понимание значения социальных знаков, распознавание предпосылки конфликтной ситуации и умение смягчать конфликты, договариваться, вести переговоры);

- приобретут способность самостоятельно выбирать способ применения бонусов, полученных в результате успешного освоения предоставления материала по программе

предметные:

- будут развиты внимание, память, воображение, мышление наблюдательность;

- будут знать приёмы решения логических задач, уметь проследивать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения;

- приобретут опыт в организации игр со сверстниками и незнакомыми людьми.

## **РАЗДЕЛ № 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

*2.1. Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Игромастер» (уровень освоения: стартовый, возраст обучающихся: от 8 до 12 лет, срок реализации: 1 год)*

№ п/п	Дата занятия	ТЕМА	Всего часов	Формы организаций занятий	Форма контроля
1		Вводное занятие Игра на знакомство, Понятие - игра, классификация игр. Безопасность при проведении игротеки	1	Беседа. Игра	Наблюдение педагога
<b>Игры на знакомство</b>			<b>23</b>	<b>Практическое занятие</b>	<b>Наблюдение педагога.</b>
		«Секретное имя»	1		
2		«На меня похожи»	1	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
3		«Мимомания»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
4		«Знакомьтесь- это Я»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
5		«Что на лице моем?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.

6		«Дирижёр»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
7		Изготовление реквизиты для игр «Мимомания»,	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
8		Изготовление реквизиты для игр «Знакомьтесь, это Я»,	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
9		Игры народов мира	4	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
10		Обобщающее занятие. Игра по правилам участников.	5	Беседа, обсуждение, Практическое занятие	Опрос.
<b>II Игры направленные на развитие сенсорных способностей</b>			<b>24</b>		
11		«Крокодильчик»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
12		«Кто я?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
13		«Жмурки?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
14		«Колечко»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
15		Игры народов мира «Шарик в ладони»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
16		«Кладовая чудес»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
17		«Кто лишний?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
18		Изготовление реквизита для игр (Колокольчики на прищепке, карточки для крокодила, мешочки для кладовой)	4	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
19		Игры народов мира «Кагоме» (японская народная игра)	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
20		Игры народов мира «Поезд»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.

21		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	4	Беседа, обсуждение практического занятия	Опрос. Обсуждение
<b>III Игры направленные на развитие мелкой моторики</b>			<b>24</b>		
22		«Веселые пазлы»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
23		«Изготовление пазла своими руками на тему «Россия многонациональная страна»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
24		Игры народов мира «Картина по номерам»	3	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
25		«Башенки»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
26		«Домики из картинок»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
27		Игры народов мира «Модульное оригами»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
28		«Лабиринт»	3	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
29		Изготовление лабиринта на тему «7 чудес Хабаровского края»	3	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
30		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	5	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание.
<b>IV Игры направленные на логику и внимание</b>			<b>24</b>		
31		«Чего не хватает?»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
32		«Поле чудес»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
33		Изготовление реквизита к игре «Поле чудес»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.

34		Игры народов мира «Шашки»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
35		Игры народов мира «Йога-мемори»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
36		«Цветное домино»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
37		Настольная игра «Сказочный магнат»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
38		Изготовление реквизита (доска и фигурки) к игре «Сказочный магнат»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
39		Игра народов мира «Мегаполис»	1	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
40		«Шпионы в городе»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
41		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	5	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание.
<b>V Игры направленные на индивидуальные соревнования</b>			<b>24</b>		
42		«Эстафета»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
43		Изготовление реквизита для городков	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
44		«Городочки»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
45		Игры народов мира «Шпень»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
46		«Минибоулиг»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
47		Игры народов мира «Минигольф»	3	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
48		«Веселая веревочка»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
49		«Напольный пинг-понг»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
50		Изготовление реквизита к игре	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.

		«Напольный пинг-понг»			
51		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	5	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание.
<b>VI Игры, направленные на групповые соревновательные навыки</b>			<b>24</b>		
52		«Командный забег»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
53		Игры народов мира «Аист и Лягушка»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
54		«Два сапога- пара»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
55		Игры народов мира» «Выхвати знамя»	2		
56		«Цепи»	2	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
57		Игры народов мира «Потяг»	2		
58		«Минифутбол»	4	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
59		«Спортивные казаки-разбойники»	4	Практическое занятие	Наблюдение педагога.
60		Обобщающее занятие. Проведение игр по правилам участников.	4	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Соревнование, коллективное оценивание;

## 2.2. Условия реализации программы

Для реализации программы и занятия детей имеются:

1. Специальный кабинет
2. Парты, стулья;
3. Проектор

Информационное обеспечение:

1. Компьютер;
2. Доступ в интернет;
3. Принтер;
4. Методические материалы для игр.

Прочее приспособления:

1. Настольные игры;
2. Баннеры для игр-ходилок;

### 3. Приспособления для спортивных эстафет.

Часть инвентаря для проведения игр планируется изготавливать самостоятельно, совместно с участниками.

#### 2.2 Форма аттестации

- Опрос- викторина
- Наблюдение за поведением и усвоением материала
- Наблюдение за дисциплиной участников и коллектива в целом
- Самостоятельная организация игры

#### 2.3 Формы результатов;

- входное тестирование учащихся- проводится в начале первого занятия для оценки подготовки участников;
- промежуточное по итогу каждого блока. Каждый блок игр проходит аттестационное занятие, оно подразумевает устный и письменный опрос участников коллектива, тестирование – в форме игровых викторин;
- наблюдение за умением правильно, кратко и точно объяснить условия игры, организовать пространство и участников для игры, самостоятельный контроль за выполнением задания другими участниками, оценивания выполнения задания
- активное участие в индивидуальных и командных конкурсах;
- самооценка;
- командная оценка работы.

#### 2.4. Оценочные материалы.

Оценивать учеников при освоении программы следует в процессе игр, которые будут проходить по правилам участников. В программе учебно-календарного плана это указано как занятия по правилам участников.

Предлагается три уровня усвоения программы

- -Низкий уровень- учащийся может только играть по озвученным ему правилам;
- -Средний уровень - может самостоятельно расширить предлагаемые правила, может объяснить другим участникам;
- -Высокий уровень- может самостоятельно придумать игру или правила уже к существующей игре, может объяснить правила и организовать игровую деятельность среди незнакомых участников.

Таблица с оценочными материалами, (рекомендуется заполнять на каждого участника- *ПРИЛОЖЕНИЕ 3*

#### 2.5. Методические материалы

1. Календарный учебный график

2. Методическое пособие по правилам игр- <https://super-positive.ru/igra-krokodil>

## 2.6

### *Используемые технологии:*

- технология личностно-ориентированного подхода;
- диалоговая интегрированная технология;
- технология сотрудничества;
- социально-игровая технология.

## **2.7. Структура занятия:**

### **1. Теоретическая часть.** Включает в себя:

- речевые разминки (в виде коммуникативных коллективных игр)
- повторение пройденного и изучение нового материала
- знакомство с интересными историями игр в разных странах мира
- обсуждение интересных фактов
- обсуждение правил и принятых норм игры
- определение направлений для самостоятельной работы
- анализ проведенных игр, обсуждение, обобщение (преподавателем, либо учениками самостоятельно)

### 2. Перерыв между академическими часами - 10 мин.

### **3. Практическая- игра.** Включает в себя:

- игры в парах, малых группах, группах
- решение игровых задач индивидуально и в группе
- активные подвижные, логические, фантазийные

Распределение по длительности и составу каждой структурной составляющей определяется преподавателем индивидуально для каждого занятия. Программа основана на блочном принципе, который позволяет выстраивать образовательный процесс для смешанных возрастных групп.

Любой, даже сложный материал надо объяснять всем в его чисто техническом виде. Далее расчленив его на максимальное количество простых вещей и выделить главное. При этом суть конечного результата должна остаться неизменной.

Количество часов необходимых на каждый блок, определяется из условия минимальности возраста учащихся и уровня их подготовки. Таким образом, на выходе из модуля все ученики должны в равной степени знать его положения. Существенно: именно знать положения и уметь применять их на практике, поскольку умение уже дифференцировано в зависимости от возраста и способностей учащихся. Повышение же уровня мастерства

(умения) - процесс нарастающий. И это уже следующая задача. Основой этому и будут служить знания положений данной программы.

## Календарный план воспитательной работы

Для поддержания благоприятного климата в объединении реализуются воспитательные мероприятия, направленные на поддержание дружеской атмосферы, развитие индивидуальных особенности учащихся, нацеливание детей на дальнейшую деятельность, закрепляя ситуацию успеха и поддержания взаимодействия ребенок-родитель.

Месяц	Название мероприятий	Цель
<b>Сентябрь 2023</b>	Командная коммуникативная игра «Ярмарка»	Знакомство всех участников коллектива между собой, налаживание межгрупповой коммуникации, индивидуальное и групповое взаимодействие
<b>Октябрь 2023</b>	Коллективная прогулка в парк «Осенний лист»	Создание благоприятного климата в коллективе .
<b>Ноябрь 2023</b>	Коллективный выход на спектакль в Театр. Экскурсия по театру.	Развитие эстетического вкуса, воспитание культуры поведения в театре. Коллективная деятельность.
<b>Декабрь 2023</b>	Познавательная-игровая «Новогоднее забавы»	Создание благоприятного микроклимата в коллективе. Налаживание контакта между детьми с разных групп
<b>Январь 2024</b>	Игра для взрослых и детей «Снежные приключения»	Развитие эстетического вкуса, воспитание культуры поведения. Коллективная деятельность.
<b>Февраль 2024</b>	Экскурсия в городской парк на мероприятие «Масленица»	Повышение уровня навыка проведения массовых игр. Сохранения русских традиций и популяризация национального колорита
<b>Март 2024</b>	Совместная игра-конкурс «Мисс оригинальность»	Развития игрового мастерства. Воспитание эстетики совместного отдыха.
<b>Апрель 2024</b>	Участие в мероприятии по театральному мастерству Конкурс «Театральный дебют»	Поддержание духа соревнования. Повышение личного имиджа.
<b>Май 2024</b>	Участие в предсобытийном мероприятии (организация игровых станций) фестиваля «Ступенька к успеху	Воспитание толерантного отношения к ребятам с различными особенностями. Практическое применение полученных навыков.
<b>Июнь 2024</b>	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. Игруют взрослые и дети: из опыта работы ДООУ 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-игромастер" 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 5-7 лет.;
- 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 игровою общения / В. П. Шашина - Ростов н/Д: Феникс, 2005.
- 16.Анатолий Шперх ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ ИГРОМАСТЕРА - компьютерные курсы и тренинги © 2006
- 17.Энциклопедия “Что такое? Кто такой?” М. “ Педагогика- Пресс” 1992-1993 г.
- 18.<https://ped-kopilka.ru/blogs/irina-oserdnikova/podvizhnye-igry-dlja-mladshih-shkolnikov.html>
- 19.<https://urok.1sept.ru/articles/518705>
- 20.<https://igroznaika.ru/aktivnye-igry/kak-igrat-v-klassiki-neskolko-variantov-igry-nashego-detstva>
- 21.<https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2017/10/09/podvizhnye-igry-raznyh-narodov-mira>

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Оценочный материалы для участника программы Таблица тестирования

№	Имя. Фамилия.	Дата тестирования.	Основные показатели.	Критерии.	Баллы
			<b>Понимает и соблюдает правила игры.</b>	Соблюдает их в течении игры а) соблюдает все; б) соблюдает частично, не все; в) не соблюдает.	10 5 0
			<b>Может самостоятельно дополнить правила к существующей игре</b>	<u>Может самостоятельно дополнить правила:</u> а) придумать 5, 4 варианта; б) придумать 3, 2 варианта; в) придумать только 1 вариант; г) не смог придумать.	10 5 2 0
			<b>Может самостоятельно придумать игру</b>	<u>Придумывание игры по правилам:</u> а) хорошо продуманный сюжет игры; б) придумал, но с малым набором правил; в) не смог придумать.	10 5 0
			<b>Может самостоятельно озвучить правила игры</b>	<u>Озвучил правила:</u> а) четко и правильно; б) не четко, но правильно или частично; в) не смог озвучить;	10 5 0
			<b>Может самостоятельно озвучить правила организовать игру</b>	<u>Смог организовать с другими участниками;</u> а) смог самостоятельно; б) смог с помощью педагога; в) не смог организовать	10 5 0
			<b>Может самостоятельно дать оценку проведённой игре</b>	<u>Смог проанализировать проведенную игру:</u> а) смог проанализировать; б) смог, но с помощью участников или педагога; в) не смог.	10 5 0

- От 6 до 15 -низкий уровень- учащийся может только играть по озвученным ему правилам;
- От 16 до 30 - средний уровень - может самостоятельно расширить предлагаемые правила, может объяснить другим участникам;
- От 31 до 60 -высокий уровень- может самостоятельно придумать игру или правила уже к существующей игре, может объяснить правила и организовать игровую деятельность среди незнакомых участников.