

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРНО-МЕТАЛЛУРГИЧЕСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Принята
Педагогическим советом
(протокол от 27.06.2023 №6)



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Игра - гимнастика ума»

Возраст обучающихся: 7-13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Гришанова С. И.

г. Нижний Тагил
2023 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы - социально-гуманитарная.

Актуальность программы

В современных условиях организация детского досуга, направленного на удовлетворение потребности детей и подростков в игре, творчестве, общении, несёт в себе огромный образовательный и воспитательный потенциал для развития личности ребенка

Игровые упражнения - тренировка ума, с помощью которой воспитанники научатся четко ясно мыслить, решать задачи, головоломки, разгадывать загадки, шарады, ребусы, рассуждать, спорить, доказывать. Играя, дети тренируют ум, подвижную деятельность, они будут более наблюдательными, сообразительными, проницательными, догадливыми, дальновидными, изобретательными, находчивыми, остроумными, а также приобретут многие другие важные и полезные качества, которые все вместе составляют культуру мышления, а также умственную культуру и не только в сфере досуга.

Досуг способствует становлению личности и раскрытию индивидуальности обучающихся. Игра, как сердцевина досуга, позволяет сформировать активную жизненную позицию, развить инициативу, самостоятельность, творческие способности. В игре дети познают себя и других людей, развиваются физически и интеллектуально, приобретают качества, которые необходимы для социализации.

Игра является ведущим видом деятельности для детей младшего школьного возраста. Ребёнок учится адекватно ориентироваться в доступном ему социальном окружении. Игра –это любимая форма деятельности. Она способствует физическому и психическому развитию ребенка, воспитанию нравственно-волевых качеств, творческих способностей. В игре дети по желанию объединяются, самостоятельно действуют, учатся общаться в коллективе, осуществляют свои замыслы, познают мир. Это всё даёт хорошую платформу для дальнейшего обучения детей в школе.

В игре, осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся общаться и адаптироваться в незнакомых ситуациях. Общение выступает важной стороной жизнедеятельности детей. Насколько легко дети будут уметь общаться с окружающими людьми, налаживать контакты, зависят их дальнейшие успехи. Включение в конкретные жизненные ситуации способствует развитию коммуникативных и организаторских навыков, формированию общечеловеческих ценностей.

Таким образом, организация содержательного досуга: знакомство с разнообразием игр, правилами игрового этикета и общения, является прекрасным средством в становлении подрастающего поколения. Однако при этом важно не просто вовлечь детей в игру или массовые мероприятия, но и научить их самостоятельно организовывать свой досуг.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Игра – гимнастика ума» является актуальной и направлена на раскрытие у детей коммуникативных качеств, инициативности, самостоятельности. Программа развивает интерес к игровой и познавательной деятельности, помогает адаптироваться в коллективе, взаимодействовать друг с другом и решать конфликтные ситуации в совместной творческой деятельности.

Педагогическая целесообразность программы «Игра – гимнастика ума» определена тем, что она ориентирована на формирование и развитие коммуникативных навыков обучающихся; знания, творческие умения и навыки, помогут эффективнее и естественнее влиться в среду современного общества, в окружающую действительность. Расширенный кругозор через знакомство с многообразием игр позволит более уверенно чувствовать себя в насыщенном мире. Принципиально важным является превращение приобретенных коммуникативных навыков в собственный опыт. Это позволит детям эффективно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, находить способы решения конфликтных ситуаций, уметь принимать решения.

Программа «Игра – гимнастика ума» разработана на основании следующих документов:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». Дата публикации 21 июля 2020г.

Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей» от 03 сентября 2019 года № 467. (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722).

Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам).

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

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».

Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий» (вместе с «Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»).

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность программы «Игра – гимнастика ума» заключается в том, что через активную игровую деятельность учащиеся включаются в творческий процесс, учатся общаться в коллективе. Программа не требует от учащихся специальных навыков и физических данных, она доступна в изучении, легко осваивается, эффективна в достижении результата. Игра, как вид деятельности,

доступна всем без исключения.

Новизна программы обусловлена комплексным подходом к изучению игр и досуговых форм, норм игрового этикета и общения, охватывает обучающихся начального школьного возраста.

Образовательная программа позволяет познакомить обучающихся с этикетными нормами поведения и общения, многообразием различных игр и форм детского досуга, способствует приобщению к народным традициям и обрядам.

Цель программы – создание условий для социально коммуникативного развития обучающихся через игровое общение.

Задачи программы:

- формировать эмоционально-ценностное восприятие окружающего мира и себя в нем;
- способствовать формированию образа «Я - хороший»;
- формировать навыки самоорганизации и сотрудничества;
- формировать опыт успешного игрового поведения;
- дать первоначальные знания о многообразии игр и форм досуга;
- обучить алгоритму проведения игр.

Адресат программы

Обучающиеся возраста 7 - 13 лет.

Сроки освоения программы. Программа «Игра – гимнастика ума» реализуется 1 год. По 3 часа в неделю, 32 недели за год, всего 96 часов. Занятия разделены на академические часы (40 минут) с перерывами между ними по 10 минут.

Формы реализации: очная форма реализации программы.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

Обучающиеся будут знать:

- классификацию игр, их многообразие;
- русские игры, игры народов РФ и игры народов мира, их происхождение и правила игры;
- алгоритм проведения игр, правила и схемы построения;
- нормы и правила поведения в обществе;
- правила общения с детьми и взрослыми;
- способы разрешения конфликтных ситуаций;

Обучающиеся будут уметь:

- соблюдать правила общения с детьми и взрослыми;
- находить способы разрешения конфликтных ситуаций;
- играть в игры в зависимости от их классификации: настольные, сюжетно-подвижные, бессюжетные, игры-забавы, игры на развитие внимания и памяти;
- отличать русские игры от игр других народов мира

Метапредметные результаты

У обучающихся к концу года будут сформированы действия:

- способность сконцентрироваться на выполнении задания, и довести его до конца;
- способность управлять своим поведением без замечаний педагога, как в игре, так и при занятии продуктивной деятельностью;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей, высказывать свою версию;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- определять успешность выполнения своего задания;
- проявлять индивидуальные творческие способности.

Личностные результаты

У обучающихся к концу года будут сформированы:

- способность эмоционально воспринимать другого человека, принимать его позицию, сопереживать и оказывать помощь другому человеку в трудной ситуации.
- потребность с желанием приходить на занятия, выполнять задания, участвовать в игре;
- умение самостоятельно преодолевать трудности, думать, рассуждать, узнавать новую информацию;
- опыт открыто выражать свои чувства, не завися от внешней оценки.

3. СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Цели и задачи обучения. Знакомство детей с содержанием программы. Понятийные характеристики игры. Влияние игры на статус ребёнка, его личностные качества. Организационные основы проведения игр. Понятие «игровой реквизит». Как работать с реквизитом? Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игры на знакомство

Тема 2. Игры на знакомство.

Теория: Круговые игры на знакомство. Алгоритм проведения круговых игр на знакомство. Выбор «схем построения» для круговых игр. *Беседа «Что в имени твоём?»* Для чего нужно человеку имя? Азбука имён. Значение имени.

Практика: Игры на знакомство: «Билетики», «Снежный ком» «Невербальное знакомство», «Тёзки», «Граница», «Дрозд», «Дружба», «Десять - Я», «Плот», «Два паровозика». Составление ребусов с именами.

Тема 3. Народные игры.

Теория: Народные игры как элемент обрядового праздника. Отражение народных традиций в игре.

Национальный колорит в игровых образах и реквизите. Алгоритм проведения народных игр. Выбор «схем построения» для игр.

Практика: Разучивание и техника проведения народных игр: «Палочки» (Украина), «Золотые ворота», «Краски», «Гуси - лебеди», «Иванка» (Белоруссия), «Рыбу сачить» (Архангельская область), «Ключи», «Третий лишний со жгутом», «Ловишки», «Кружочек», «Пузырь», «Капканы», «Ткачи», «Золотые ворота», «Весёлый бубен».

Тема 4. Подвижные игры.

Теория: Движение как выражение внутреннего чувства. Понятийная характеристика подвижных игр. Многоплановость подвижных игр. Эмоциональный настрой в игре. Игровой реквизит. Площадка для игр. Техника проведения игр. Игровое пространство. Правила игры.

Практика: Разучивание и техника проведения подвижных игр: «Обручи», «Игры с мячом», «Парные гонки», «Гонки снежных комков». «Кот и мышка», «Коршун и наседка», «Земля и воздух». «Картошка», «Золотые ворота» (круговые), «Птицы в клетке», «Анаконда» «Воробьи и вороны». «Серый кот», «Море волнуется», «Вышибалы», «Кукутики - зарядка», «Рыбалка»

Тема 5. Игры малой подвижности.

Теория: Понятийная характеристика онлайн - игр. Основные правила. Настрой на игру.

Практика: Онлайн игра - викторина «Угадай чей голос», «Загадки про лето», «Загадки о героях мультфильмов»

Тема 6. Эстафетные игры.

Теория: Эстафеты с мячом, шарами. Понятийная характеристика эстафетных игр. Эмоциональный настрой в игре. Роль болельщиков.

Игровой реквизит. Площадка для игр. Техника проведения эстафетных игр с мячом, шарами. Смешанные эстафеты. Реквизит как основа смешанных эстафетных игр. «Весёлые старты» - одна из форм смешанной эстафеты.

Практика: разучивание эстафетных игр с мячом, шарами и прочими предметами: «Гори, гори ясно...», «Пингвины», «Футболисты», «Гусеница», «Баскетболисты», «От одного до семи», «Мяч навстречу», «Из обруча в обруч». Проведение эстафет: «Весёлые старты», «Виват, победа!», «Весёлый кубик», «Выше, дальше, быстрее». «Путешественники», «В гостях у сказки».

Тема 7. Конкурсы, игры, затеи у новогодней ёлки.

Теория: Обычай и традиции встречи Нового года. Загадки с коллективным ответом, загадки - ловушки, игры - кричалки.

Конкурсы, аттракционы, музыкальные игры и танцы на новогоднем вечере.

Игровые фрагменты новогоднего праздника. Игры-хороводы. Танец-игра.

Беседа «О традициях встречи Нового года и в других странах».

Практика: Новогодняя быль «Ёлочка». Конкурсы «Что на елочке бывает», «Наряди ёлочку», «Маска, кто ты?» Новогодняя викторина. Видеофильм «Мы встречаем Новый год» Разучивание игр, массовых танцев: «Новогоднее пиано», «Валенки», «Дружба», «Три прихлопа, три притопа», «Мы пойдём сейчас направо». Игра - путешествие «Новый год со всех широт».

Тема 8. Сюжетно-ролевые игры.

Теория: Понятие о сюжетно-ролевых играх. Сюжет игры. Игровые роли. Роль сюжетно-ролевых игр в русских народных праздниках. Техника проведения сюжетно-ролевых игр.

Практика: Разучивание сюжетно-ролевых игр: «Обмен ролями», «Сноведения», «Колядки» рождественские, игры Масляной недели «Живые картины», «Затейник», «Комплимент», «Пузырь», «Краски». «Птички», «Наседка и цыплята», «Охотник и заяц».

Тема 9. Военно-патриотические игры и конкурсы.

Теория: Мужество. Особенности проявления.

Конкурс как одна из форм массовых мероприятий, его понятийная характеристика и отличительные особенности.

Праздник защитника Отечества, 9 мая.

Конкурс «Олимпийские» старты». История возникновения олимпийских игр. Олимпийские виды спорта.

Практика: Спортивно-познавательная программа «Спорт без границ». Викторина «О, спорт, - ты мир!», праздник защитника Отечества «Потешные войска», эстафета памяти ВОВ «Честь имею»

Тема 10. Интеллектуальные игры.

Теория: Интеллектуальные игры: загадки, викторины, ребусы. Сущность и основные признаки познавательной игры. Загадки, их происхождение. Понятийная характеристика викторины и её особенности. Понятие «ребус». Секреты разгадывания ребусов.

Знакомство с основными правилами составления и разгадывания ребуса. Работа в группах: составление тематических ребусов.

Понятийная характеристика «кроссворда». Алгоритм составления кроссворда. Интеллектуальный марафон «Вопросы на все случаи жизни». Час «вопросов» и «ответов» на общую эрудицию. Знакомство с правилами игры.

Практика: разгадывание загадок, викторин, готовых ребусов (загадки - обманки, викторина «Знатоки», настольная игра «Ребусы»). Составление и защита тематических ребусов. Придумай ребус сам.

Работа в группах: составление тематического кроссворда. Игровые программы: «Путешествие в профессию», «Что? Где? Когда?», «Времена года»

Тема 11. Настольные игры.

Теория: История возникновения настольных игр. Правила проведения настольных игр. Понятия: «ведущий» и «играющие»

Практика: Настольные игры «Лото», «Монополия», «Собери пазлы», «Лего», «Три кота»

Тема 12. В нашем доме праздник.

Теория: Международный день 8 марта, история праздника. Мама самый родной и близкий человек. Алгоритм проведения конкурсной программы.

Конкурс «Сюрприз для мамы». Характеристика конкурса, его отличительные особенности.

Практика: выставка детских рисунков о Маме. Литературно-музыкальная композиция о Маме. Конкурсы для мам и дочек» - защита конкурсной программы.

Конкурсные программы: «В чае души не чаю», «Мамина», «Сюрприз для мамы», «Мамина улыбка лучшая на свете».

Тема 13. Музыкальные игры.

Теория: Игры с эстрады. Особенности музыкальных игр. Виды игр с залом. Специфика активизации зала. Импровизация. Игровое пространство. Песня - игра как средство активизации зрительской аудитории. Методика проведения игр с песнями.

Практика: разучивание игр: «А ну-ка, похлопай», «Зверобика», «Повторялка». «Песенка для всех», «Обнимашки», «Молния», «Моль»,

Разучивание игр и конкурсов с песнями: «Добрая песенка», «Зверобика», «Грибы-ягоды», «Жили у бабуси», «Поём песню про улыбку», «Песни на заданную букву, «Эта странная игра.».

Тема 14. Игры на свежем воздухе.

Теория: Классификация игр: сюжетно-подвижные, бессюжетно-подвижные, с

использованием предметов, игры-забавы, аттракционы. Игры на спортивных площадках. Подготовка игровой площадки. Роль болельщиков.

Практика: Конкурсные программы и игры: «Черепахи, вперёд», «Пингвины и зайцы» «Сороконожка», «Ловкие зверушки». «Путешествие в Лето», «Мы к вам заехали на час», «Здравствуй, сказка». «Юные пожарные», «Мы - пешеходы, мы - пассажиры».

Тема 15. Развивающие игры.

Теория: Игры на развитие сообразительности и внимания. Понятие о развивающих играх. Характеристика игр на развитие сообразительности и внимания. Игры на развитие памяти. Характеристика игр на развитие памяти и мышления. Задача игр и техника их проведения.

Практика: Разучивание игр на развитие сообразительности и внимания: «Слепые художники», «Логогрифы», «Найди ошибку». Разучивание игр на развитие памяти: «Заблудившиеся буквы», «Дополни слово», «Алфавит сказочных героев», «Машина времени», «Исключи лишнее»

Тема 16. Итоговое занятие

Практика: Выставка «В помощь юному затейнику». Викторина «В мире интересного».

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование раздела, темы	Кол-во часов		
		общее	теория	практика
1.	Вводное занятие.	3	1	2
2.	Игры на знакомства.	6	2	4
3.	Народные игры.	12	2	10
4.	Подвижные игры.	12	2	10
5.	Игры малой подвижности	6	2	4
6.	Эстафетные игры.	6	2	4

7.	Конкурсы, игры, затеи у новогодней ёлки	6	2	4
8.	Сюжетно-ролевые игры.	6	2	4
9.	Военно-патриотические игры и конкурсы.	6	2	4
10.	Интеллектуальные игры.	6	0	6
11.	Настольные игры.	12	2	10
12.	В нашем доме праздник	3	1	2
13.	Музыкальные игры.	3	1	2
14.	Игры на свежем воздухе.	3	1	2
15.	Развивающие игры.	3	1	2
16.	Итоговое занятие.	3	1	2
	ИТОГО:	96	24	72

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

4.1. Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

1. С 12.09.2022-22.09.2022: Набор детей в объединения. Проведение родительских собраний, комплектование учебных групп.
2. Начало учебного года: с 12 сентября 2022 года.
3. Конец учебного года: 31 мая 2023 года
4. Продолжительность учебного года – 32 учебных недель.
5. Сроки продолжительности обучения:

<i>1 полугодие</i>	(с 22.09. по 30.12.2022)
<i>2 полугодие</i>	(с 10.01 по 31.05.2023)

4.2. Материально-технические и кадровые условия

<i>Материально-технические условия</i>	<i>Кадровые условия</i>
<p>Учебный кабинет с мебелью, парты, стулья.</p> <p>Технические средства обучения:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ноутбук- 1 шт. <p>Оборудование:</p> <ul style="list-style-type: none"> игровой реквизит, -спортивный инвентарь, -настольные игры, -учебная доска. <p>Дидактический материал:</p> <ul style="list-style-type: none"> – наглядно-иллюстрационные пособия, -схемы игр, – картотека игр, -творческие задания, -методические разработки занятий и досуговых мероприятий. <p>Библиотечка:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методическая литература, – видеоматериалы. 	<p>Педагог дополнительного образования Гришанова Светлана Ивановна</p>

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

С целью выявления результатов освоения образовательной программы дошкольниками используются следующие методы диагностики: наблюдение и опрос, анкетирование и тестирование, викторины и игры. В начале года проводится входная диагностика, в течение учебного года осуществляется текущий контроль, а итоговая диагностика по окончании изучения курса позволяет выявить пробелы в усвоении программы и скорректировать её содержание и методы обучения.

Критерии и параметры оценки сформированности личностных, метапредметных и предметных результатов устанавливаются по трем уровням - низкий, средний, высокий.

Составляющие образованности	Уровни		
	Низкий	Средний (необходимый)	Высокий (повышенный)
Уровень сформированности личностных универсальных учебных действий: <i>нравственность, мотивация,</i>	Ребенок слабо владеет нравственной категорией «хорошо/плохо», слабо развита способность к сопереживанию, вял, апатичен. Ребенок не проявляет желания учиться. Не любит сложных заданий, связанных с преодолением трудностей. Не стремится думать и рассуждать, узнавать новую информацию.	Ребенок владеет нравственной категорией «хорошо/плохо». Способен с помощью педагога оценивать поступки человека, сочувствовать ему, способен оказать помощь другому человеку. Ребенок с желанием приходит на занятия, может выполнять сложные задания, но преодолевая трудности, просит помощи. Думает и рассуждает, если для этого создаются необходимые внешние условия.	Ребенок способен эмоционально воспринимать другого человека, принимать его позицию, сопереживать, способен оказать поддержку и помощь другому человеку в трудной ситуации. Ребенок с желанием приходит на занятия, любит выполнять сложные задания, самостоятельно преодолевать трудности, любит думать и рассуждать, стремится узнавать новую информацию, у ребенка устойчивый интерес
<i>самооценка</i>	У ребенка сформирована завышенная или заниженная самооценка, «Я-плохой» или «Я-лучше всех», которая препятствует продуктивной учебной деятельности и развитию личности в целом.	С удовольствием узнает новую информацию, проявляет эпизодический интерес, который зависит от содержания или формы занятия. У ребенка не сложился устойчивый образ себя как «Я-хороший», представление о себе может меняться в зависимости от	к занятиям, который не зависит от внешних условий на занятии, мнения педагога или родителей. У ребёнка сформирован адекватный «Я-образ», представление о себе «Я-хороший». Он открыт, доброжелателен, с удовольствием участвует в играх, в продуктивной учебной деятельности; открыто выражает свои

<p>Уровень сформированности предметных универсальных учебных действий: <i>регулятивных</i></p>	<p>Ребенок не способен заниматься какой-либо деятельностью длительное время, часто отвлекается, внимание рассеянное, быстро утомляется при выполнении однообразных заданий, не доводит свою работу до конца, качество работы низкое, не может управлять своим поведением, как в игре так и при занятии продуктивной деятельностью, эмоционально неуравновешен.</p>	<p>Ребенок способен заниматься какой-либо деятельностью, но может отвлекаться, внимание рассеянное, утомляется при выполнении однообразных заданий, доводит свою работу до конца, но качество работы может быть низким, способен управлять своим поведением, иногда при поддержке педагога, как в игре так и при занятии продуктивной деятельностью, эмоционально уравновешен.</p>	<p>Ребенок способен длительное время заниматься какой-либо деятельностью, способен сконцентрироваться на выполнении задания, доводит свою работу до конца, аккуратен, способен управлять своим поведением без замечаний педагога, как в игре, так и при занятии продуктивной деятельностью, внимателен, эмоционально уравновешен.</p>
<p>коммуникативных</p>	<p>Ребенок пассивен, с трудом устанавливает контакты с другими детьми при поддержке педагога, тяжело вовлекается в коллективные игры, молчалив, обидчив.</p>	<p>Ребенок способен контактировать с детьми в группе, но предпочитает определенный круг детей. Принимает участие в коллективных играх, может заниматься совместной деятельностью с другим ребенком под руководством педагога, иногда возможны конфликты.</p>	<p>Ребенок легко устанавливает контакты с другими детьми, любит участвовать в коллективных играх, часто берет на себя организаторские функции в играх, хорошо работает в совместной деятельности, конфликты с детьми редки, обладает ясной и выразительной речью.</p>

<p>познавательных</p>	<p>Не проявляет потребности в игре; небольшой, по сравнению с нормой, арсенал игровых действий; стремление избегать игровых действий, моделирующих отношения между людьми; ориентированность на свойства используемых объектов; отсутствие вычленяемой и обыгрываемой роли и воображаемой ситуации</p>	<p>Ребенок способен контактировать с детьми в группе, но предпочитает определенный круг детей. Принимает участие в коллективных играх, может заниматься совместной деятельностью с другим ребенком под руководством педагога, иногда возможны конфликты. Устойчивая продолжительность игрового поведения, интенсивность игры, играет с удовольствием, стабильность игрового поведения, интенциональность игровых действий, наличие игровой стратегии, владение игровыми навыками, наличие плана игры в сюжетно-ролевых играх, имеет опыт игры, связь игровых действий с реальностью и динамика воображения в ходе игровых действий.</p>	<p>Потребность в исследовании окружающего мира, устойчивая продолжительность игрового поведения, интенсивность игры, высокая степень получаемого от игры удовольствия. Стабильность игрового поведения, интенциональность игровых действий, наличие игровой стратегии, владение игровыми навыками. Наличие конкретного плана игры в сюжетно-ролевых играх, опыт успешной игры, творческий характер игры, высокая степень ее сложности, связь с реальностью и развернутая динамика воображения в ходе игровых действий.</p>
-----------------------	--	---	--

<p>Предметная: знает умеет</p>	<p>Знает: -на низком уровне классификацию игр, их многообразие; -не достаточно русские игры и игры народов мира, их происхождение и правила игры; -не знает алгоритм проведения игр, правила и схемы построения; -реквизиты для проведения различных игр; -не всегда знает нормы и правила поведения в обществе; -не достаточно правила общения с детьми и взрослыми; -не знает способы разрешения конфликтных ситуаций; Умеет: -соблюдать правила общения с детьми и взрослыми; -не может найти способов разрешения конфликтных ситуаций; -не достаточно владеет умениями играть в игры в зависимости от их классификации: настольные, сюжетно-подвижные, бессюжетные, игры-забавы, игры на развитие внимания и памяти; -с трудом отличает русские игры от игр других народов мира</p>	<p>Знает: -классификацию игр, их многообразие; -не достаточно русские игры и игры народов мира, их происхождение и правила игры; - алгоритм проведения игр, не все правила и схемы построения; -реквизиты для проведения различных игр; -не достаточно полно нормы и правила поведения в обществе; -правила общения с детьми и взрослыми; -способы разрешения конфликтных ситуаций с помощью взрослого; Умеет: -не в полной мере соблюдать правила общения с детьми и взрослыми; -находить способы разрешения конфликтных ситуаций с помощью взрослого; -играть в игры в зависимости от их классификации: настольные, сюжетно-подвижные, бессюжетные, игры-забавы, игры на развитие внимания и памяти; -отличать русские игры от игр других народов мира.</p>	<p>Знает: -классификацию игр, их многообразие; -русские игры и игры народов мира, их происхождение и правила игры; -алгоритм проведения игр, правила и схемы построения; -реквизиты для проведения различных игр; -нормы и правила поведения в обществе; - правила общения с детьми и взрослыми; -способы разрешения конфликтных ситуаций; Умеет: -соблюдать правила общения с детьми и взрослыми; -находить способы разрешения конфликтных ситуаций; -играть в игры в зависимости от их классификации: настольные, сюжетно-подвижные, бессюжетные, игры-забавы, игры на развитие внимания и памяти; -отличать русские игры от игр других народов мира</p>
--	---	---	--

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В обучении используются формы и методы досуговой педагогики. Модуль программы обеспечен: учебными, дидактическими и наглядными пособиями, что повышает эмоциональное восприятие учебного материала и эффективность занятий в целом. Программой предусмотрено проведение занятий в кабинете - для настольных игр, выполнения коллективных творческих дел, а так же предусмотрены занятия в актовом зале - для проведения массовых мероприятий, подвижных познавательных и спортивных игр.

Содержание программы построено на принципах природосообразности, психологической комфортности, творческого подхода и межпредметных связей с историей, литературой, окружающим миром, музыкой.

Каждое занятие носит занимательный характер и строится на основе игровых технологий, наиболее соответствующих возрастным и психологическим особенностям обучающихся. На практических занятиях обучаются навыкам проведения досуговых мероприятий и апробируют их проведение в классе, школе и т.д. В процессе обучения они так же получают метапредметные навыки работы с таблицами и схемами, узнают алгоритм проведения игр, правила и схемы построения игр. Данный модуль программы способствует реализации индивидуальных творческих потребностей учащихся и активизации их участия в досуговых мероприятиях с целью общественного признания их творческих успехов.

Занятия строятся на методах досуговой педагогики в сочетании с современными образовательными технологиями.

Для изложения теоретического материала используются словесные (рассказ, беседа, диалог, дискуссия) и наглядно-иллюстрационные методы (демонстрационные, дидактические материалы и видеофильмы), способствующие приобщению детей к культурным традициям своего народа и обогащению представлений о мире игры и общения.

Ведущими методами в практике обучения являются игровые технологии О. Н. Тимофеева, С. А. Шмакова, А.В. Зайцева, Г.К. Селевко. Игровая форма создаётся при помощи игровых приёмов, ситуаций, тем самым стимулируя обучающихся к познавательной деятельности. Использование сюжетно-ролевых игр позволяет им приобрести конкретный опыт социального поведения в предлагаемых обстоятельствах. При этом они обыгрывают определённые социальные роли, выполняя действия от их имени.

Технология коллективной творческой деятельности И.П. Волкова, И.П.Иванова используется при разработке сценариев и подготовке мероприятий. Обучающиеся делятся на группы, каждая из которых получает конкретное задание, находит собственное решение и обсуждает полученный результат. Это обеспечивает развитие организаторских способностей, умение работать в команде, получение нового продукта совместной творческой деятельности в предлагаемых условиях.

Игровая деятельность позволяет научить работать в коллективе, ставить цели и планировать пути их достижения. При этом каждый сможет проявить себя, а метод поощрения, создание комфортного психологического климата, способствуют повышению самооценки обучающихся и творческому стимулированию.

Знакомство с многообразием игр и алгоритмом их проектирования, происходит с учётом личностно ориентированного и дифференцированного подходов. Новый

материал излагается всем одинаково, однако подбор творческих заданий осуществляется дифференцированно в зависимости от способностей, интересов и уровня подготовки обучающихся.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Асмолова А. Г. Формирование универсальных учебных действий. М.: Просвещение, 2010г.
2. Горский В.А. Примерные программы внеурочной деятельности. М.: Просвещение, 2010г.
3. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. М.: Просвещение, 2010г.
4. Иванов А.В. Портфолио в начальной школе. М.: Просвещение, 2011г.
5. С этикетом по пути/ред.-сост. Л.И. Жук.- Минск: Красико-Принт, - (Праздник в школе), 2011 г.
6. Тимофеев О. Рецепты весёлой вечеринки: игры, розыгрыши, забавы.- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2004г.
7. Шаталов А.А. Психолого-педагогическая диагностика качества образования. М.: «Школьные технологии», 2008г.
8. Шорыгина Т. А. Беседы об этикете с детьми 5-8 лет. М.: ТЦ Сфера, 2011

Литература для учащихся

1. Весёлая переменка / ред.- сост. Л.И.Жук. - Минск Красико-Принт. 2012.-В.38. 128 с. - (Праздник в школе).
2. Епанчинова Л.А.. Игры и конкурсы ко дню рождения. Екатеринбург: Изд-во "Млада", 2014.- 64 с.(Библиотека праздников).
3. Епанчинова Л. А. Новогодние игры и конкурсы. Екатеринбург: Изд-во "Млада", 2010.- 64 с.(Библиотека праздников).
4. Епанчинова Л. А. Новогодняя мозаика. Екатеринбург: Изд-во "Млада", 2006.- 32 с. (Народное творчество россиян).
5. Б. Зернес С.П. Детский день рождения. Екатеринбург: Изд-во "Млада", 2014.- 64 с.(Библиотека праздников).
6. 7.Зернес С.П. Зимние праздники. Екатеринбург: Изд-во "Млада", 2010.64 с. (Библиотека праздников).
7. Празднуем именины / ред.- сост. Л.И.Жук. - Минск Красико-Принт. 2011.- П.68. 128 с. - (Праздник в школе).
8. Праздник в подарок / Составитель М.С. Локалова. - Ярославль: Академия развития, Академия К., Академия Холдинг, 2001г.
9. Прутченков А. С. Социально-психологический тренинг в школе. 2-е изд., дополн. и перераб. - М.:Изд-во ЭКСМО- Пресс, 2001. - 640 с. (Серия «Практическая психология»).
10. С этикетом по пути / ред.- сост. Л.И.Жук. - Минск Красико-Принт. 2011.- С.11. 128 с. - (Праздник в школе).