

УТВЕРЖДЕНО
Директор БОУ г.Омска
«Средняя общеобразовательная
школа №16»
_____ С.Г. Полякова
Приказ № «__» от _____ 20__ г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель
директора БОУ г.Омска «Средняя
общеобразовательная школа №16»

«__» _____ 20__ г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

(социально-педагогической направленности),

«Игротека»

Возраст детей: 6-7 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель– Феллер Светлана Юрьевна,
старший вожатый

Омск, 2022 г.

**ПАСПОРТ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ**

Название программы	«Игротека»
Автор-составитель:	Феллер Светлана Юрьевна
Форма обучения Очная, очно-заочная, заочная	Очная
Возраст учащихся, на которых рассчитана программа: Указать возраст, а не класс	6-7 лет
Срок реализации:	1 год
Объем программы (всего часов в год)	40
Режим занятий по годам обучения:	1 часа в неделю
Форма проведения занятий Аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные)	Аудиторные
Форма занятий Беседа, творческие задания, игра и т.д.	Беседа, показ, практическая работа.
Форма организации деятельности Всем составом, групповая, индивидуальная, индивидуально- групповая	Всем составом
Цель программы: Из программы	формирование коммуникативной компетенции обучающихся
Место реализации программы:	БОУ г.Омска «Средняя общеобразовательная школа №16»

Пояснительная записка.

Игра для ребенка — это способ познания мира. Способ получить и применить новые, систематизировать или проверить старые, уже накопленные знания. Важно заметить, что для ребенка игра долгое время является ведущим видом деятельности. Значение игры в жизни ребенка трудно переоценить, ведь даже в Конвенции о правах ребенка говорится, что игра — универсальное и неотъемлемое право ребенка.

Не стоит рассматривать игру как некую досуговую форму деятельности, ведь игра для ребенка всегда имеет значение и всегда наполнена смыслом. Любой опыт, приобретенный ребенком, становится осмысленным и выражается через игру. В игре ребенок может применить этот опыт, создать какую-то ситуацию и разрешить, причем самостоятельно контролируя ход событий.

Таким образом, он учится сам справляться с трудностями и постепенно погружается в исследование самого себя.

Все занятия детского объединения «Игротека» наполнены разнообразными играми. «Воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре, - писал А.С.Макаренко, - каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет.... В игре происходит первоначальное воспитание многих качеств, необходимых будущему работнику и гражданину». «Игра, - считал К.Д.Ушинский, - это мир практической деятельности для ребёнка, в игре удовлетворяются и физические, и духовные потребности, в ней формируются его ум, сердце и воля». «Для ребёнка игра – это самое серьёзное дело, - читаем у В.А.Сухомлинского. – В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного развития». «Игра является естественной формой труда ребёнка, - писал Л.С.Выготский, - присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни». Так же высказывался и Ю.П.Азаров: «Игра только внешне кажется беззаботной и лёгкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии ума, выдержки...». Игры с правилами требуют от участников организованности и внимания. «При умелом руководстве со стороны взрослых, - писал собиратель и автор многих игр Е.М.Минский, игра способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим, неумелого – умельцем». Игра – это школа общения. Особенно ценны игры в коллективе. Научиться играть в команде, быть может, не менее важно, чем успевать в школе, ведь человек живёт среди людей. Сегодня – общая игра, завтра - общее дело и как хорошо, когда люди умеют слушать, понимать, сочувствовать и помогать, а не мешать, злорадствовать и завидовать. Играя с детьми, мы учим их играть честно и воспринимать выигрыш спокойно, а, проигрывая, не впадать в панику или отчаяние и не терять веры в себя - переживать проигрыш с достоинством и юмором. Таким образом, игры уже сами по себе способствуют развитию многих моральных и нравственных качеств.

«Игра – это дело серьёзное» - озаглавлена одна из книг В.В.Волиной. Это стало девизом детского объединения «Игротека».

Программа «Игротека» имеет **социально-педагогическую направленность** и рассчитана на детей 6-7 лет, срок реализации 1 год. Занятия проводятся 1 часа в неделю. При наборе обучающихся в детское объединение используется принцип добровольности.

Длительность занятия 40 мин, далее 10 или 5 минутный перерыв, в соответствии с требованиями САНпина.

От большинства образовательных программ дополнительного образования данная программа **отличается тем**, что на первое место ставится не просто обучение детей, а развитие умственных способностей, личностных, нравственных и моральных качеств ребенка. Если обычно кружковая работа предполагает дополнение, расширение и углубления базовых знаний, то в программе детского объединения «Игротека» пополнение предметных знаний и умений не является целью, хотя и входит в содержание многих развивающих игр, и, соответственно, выполняет обучающую задачу.

Программа имеет поблочное планирование и состоит из 10 блоков.

Актуальность данной программы заключается в том, что ребенок, увлеченный новой игрой, как бы не замечает того, что он учится, хотя при этом то и дело сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Новизной программы можно считать сочетание традиционных подходов и использование современных методов в работе с детьми.

На начальном этапе работы педагог проводит диагностику мышления, внимания, логического мышления, а также определяется уровень знания игр детьми.

На каждом занятии проводится контроль знаний по усвоению пройденной темы.

Проходит обучение детей играм, в которые они смогут играть вместе с домочадцами. По окончании изучения блока проводится нетрадиционное занятие, где родители участвуют в конкурсных программах, в спектаклях, в выставках, в спортивных мероприятиях и т.д. Необходимо также индивидуально знакомить родителей с результатами тестов и рекомендовать им воспользоваться методическими разработками по работе с детьми дома. Участие в выставках, концертах, конкурсах, соревнованиях, викторинах и др. являются формой промежуточного подведения итогов реализации программы.

О результатах работы детей в объединении можно судить и по диагностическим упражнениям, проводимым на занятиях в виде игр и по анализу тестов и опросников.

Цель:

формирование коммуникативной компетенции обучающихся.

Задачи:

-развивать умение ориентироваться в проблемных ситуациях, способность к синтезу и анализу, гибкость и мобильность в поисках решений и генерирования идей;

-приобщать к нормам социальной жизнедеятельности, к общечеловеческим ценностям через создание ситуаций успеха, коллективную творческую деятельность, игру;

-развитие коммуникативных навыков детей;

-развитие интеллектуального потенциала и творческих способностей каждого ребенка;

-воспитывать культуру общения.

Программа имеет общий сюжет и подразумевается, что вся команда (т.е. все обучающиеся детского объединения) отправляется в путешествие по «Планете развивающих игр». Каждый блок программы- это часть путешествия.

1-ый блок: «Город знакомств»

2-ый блок: «Остров Загадок»

3-ой блок: «Страна фокусов»

4-ый блок «Бухта подвижных игр»

5-ый блок «Королевство Праздника».

6-ый блок «Царство бело-черных клеток»

7-ой блок: «Полуостров древних головоломок»

8 блок: «Путешествие по стране Эврика»

9-ый блок- «Игры своими руками»

10 блок: «Возвращение домой»

Первые три блока служат основой для знакомства детей и создания сплоченного коллектива.

В этой «вымышленной стране» дети нередко что-то выигрывают, получают в подарок определенный предмет или сладкое угощение.

Последнее же итоговое занятие с диагностическими заданиями можно провести в виде конкурсно-развлекательной программы с участием родителей.

Дети должны

Знать:

- названия и правила изучаемых игр, технику безопасности во время игр;

-значение слова загадка, разновидности загадок, правила составления загадок;

-значение слова фокус, структуру фокусов;

- виды шашек и шахмат, названия и «силу» фигур, цель игры;

-виды головоломок;

-значение слов ребус, кроссворд, сканворд, чайнворд, правила их построения;

-понятие оригами, схема, базовая форма;

-понятие художественное конструирование из бумаги,

виды конструирования, виды разметок, основные приемы работы

с бумагой: складывание, сгибание, вырезание, гофрирование, склеивание;

-значение слова пазл, виды пазлов;

Уметь:

- взаимодействовать со сверстниками в процессе игры;
- соблюдать правила безопасности на занятиях;
- составлять простейшие загадки;
- показывать простейшие фокусы из бумаги и предметами;
- располагать фигура на шашечной и шахматной доске, решать простейшие шашечные и шахматные задачи;
- освоить начальный уровень изучаемых головоломок, лабиринтов и т.д;
- собирать пазлы из 300 элементов;
- изготавливать простейшие игры своими руками;
- играть друг с другом, используя приобретенные знания;

В программе частично использованы идеи Новиковой Т.Г., педагога дополнительного образования МОУ «Пошатовский детский дом-интернат», программа «Игротека».

Учебно-тематическое планирование

№ п\п	Тема	Теор.часы.	Практ. часы	Всего
	1-ый блок: «Город знакомств»			1
1.	Вводное занятие.	0,5	0,5	1
	2-ой блок: «Остров Загадок»			4
2.	История происхождения загадок.	0,5	0,5	1
3.	Загадки - обманки.	0,5	0,5	1
4.	Загадки-прятки.	0	1	1
5.	Загадки «данетки».	0	1	1
	3-ий блок: «Страна фокусов»			5
6.	Фокусы. История фокусов.	1	1	2
7.	Фокусы из бумаги.	1,5	1,5	3
	4-ый блок: «Бухта подвижных игр»			4,5
8.	Истории создания игр. Спортивные состязания и соревнования. Динамические игры.	0,5	0,5	1
9.	Русские народные подвижные игры. « У медведя во бору», «Салочки», «Салочки с подвохом», «Гори-гори ясно..», «Прятки», «Русская лапта».	0	2	2
10.	Зарубежные игры.	0,5	1	1,5
	5-ый блок: «Королевство Праздника»			3
11.	Спектакль «Загадки Домового».	-	1	1
12.	Викторина.	-	1	1
13.	Интеллектуальная игра «Своя игра».	-	1	1
	6-ой блок: «Полуостров древних головоломок»			8

14.	Магический квадрат- танграм.	0.5	0.5	1
15.	Архимедова игра.	0.5	0.5	1
16.	Колумбово яйцо.	0.5	0.5	1
17.	Волшебный круг.	0.5	1	1.5
18.	Гексамино.			
19.	Кубик Рубика. Шарик Рубика. Змейка Рубика.	1	2	3
20.	Пятнашки.	0.5	0.5	1
	7-ой блок: «Путешествие по стране Эврика»			4
21.	Ребусы.	0.5	1	1.5
22.	Кроссворды. Сканворды. Чайнворды.	0.5	1	1.5
23.	Лабиринты.	0.5		0.5
	9-ый блок: Город мастеров «Игры своими руками»			5
24.	Пазлы.	0	1	1
25.	«Морской бой»- игра на бумаге.	0.5	1	1.5
26.	Изготовление настольного театра «Колобок».	0,5	1	1,5
27.	Квиллинг. Изготовление парной игры «Шашки».	1	2	2
	Итого:	12 ч	28ч	40 ч

Содержание тем обучения.

1-ый блок: «Город знакомств»

1.Вводное занятие.

Знакомство с деятельностью детского объединения. Проводится стартовый контроль умений и знаний детей (тестирование на знание названий игр и их правила (игры в парах, игры на свежем воздухе, интеллектуальные игры и т.д.)). Игры на знакомство «Снежный ком», «Давайте познакомимся» и др. Знакомство с девизом объединения. Правила безопасного поведения на занятиях.

2-ой блок: «Остров Загадок»

2.История происхождения загадок.

Лексическое значения слова «загадка». Истории и мифы , связанные с происхождением загадок. Народные загадки. Литературные загадки. На протяжении всего «путешествия» дети учатся узнавать предметы по их признакам, т.е. разгадывать загадки.

Проводится методика «Загадки» источник: Забрамная С.Д. «От диагностики к развитию».-М.:Новая школа, 1998 г,-38с.

3. Загадки - обманки.

Загадка – обманка - разновидность загадки. Правила разгадывания загадок «с секретом». Особенности построения загадки.

Практические упражнения по составлению загадок.

4. Загадки-прятки.

Загадки – прятки - разновидность загадки. Правила разгадывания загадок «с секретом». Особенности построения загадки.

Практические упражнения по составлению загадок.

5. Загадки данетки.

Загадки – данетки - разновидность загадки. Правила разгадывания загадок «с секретом». Особенности построения загадки.

Практические упражнения по составлению загадок.

3-ий блок: «Страна фокусов»

6. Фокусы. История фокусов.

Лексическое значение слов фокус, фокусник, маг, иллюзионист, волшебник. Исторические и занимательные факты. Демонстрация простейших фокусов.

7. Фокусы из бумаги.

Бумага и ее структура. Правила склеивания бумаги. Основные особенности демонстрации фокусов из полосок бумаги. Демонстрация и разучивание фокусов. «Фокусы-оригами»- фокусы из квадратного листа бумаги. Демонстрация и разучивание. Фокусы с использованием цветной бумаги. Демонстрация и разучивание. Фокусы с использованием печатного текста. Демонстрация и разучивание. Упражнения в отработки навыков демонстрации простейших фокусов.

4-ый блок: «Бухта подвижных игр»

8. Истории игр. Спортивные состязания и соревнования.

Динамические игры.

Понятие «Игра». Исторические сведения. Разновидности подвижных игр. Инвентарь и оборудование для игр. Правила игры. Игры индивидуальные, командные и коллективные. Игры малой подвижности. Проведение игры-диагностики «Кто больше?».

(Проводится игра, в основу которой положено правило: выигрывает тот, кто больше назовет подвижных игр. Победитель получает сладкий приз.)
Правила безопасной игры на улице. Разучивание игры «Белки на дереве».

9. Русские народные подвижные игры.

Занимательные и исторические факты создания народных игр. Инвентарь и оборудование. Знакомство и разучивание игр: «У медведя во бору», «Салочки», «Салочки с подвохом», «Гори-гори ясно..», «Прятки», «Русская лапта». Правила безопасной игры на улице.

10. Зарубежные игры.

Инвентарь и оборудование. Правила безопасной игры на улице.
Знакомство и разучивание игр стран мира. Предлагается :
«Штандер», «Чехарда», «Хали-халло» и др.(смотри приложение).

5-ый блок «Королевство Праздника»

11. Спектакль «Загадки Домового».

Подготовка реквизита, репетиция, проведение спектакля.
(спектакль проводится для детей детского сада, младших классов, родителей и т.д).

12. Викторина.

Участие в тематической онлайн викторине по выбору педагога.

13. Интеллектуальная игра «Своя игра».

Аналог телевизионной игры. Подготовка презентации и реквизита.
Проведение игры.

6-ой блок: «Полуостров древних головоломок»

14. Магический квадрат- танграм.

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения . Освоение первого и второго уровня. Изготовление поздравительной открытки-аппликации из элементов танграма. Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

15. Архимедова игра.

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поделки из элементов «архимедова игра». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

16. Колумбово яйцо.

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление настенного панно из элементов игры «колумбово яйцо». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

17. Волшебный круг.

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поделки из элементов игры «волшебный круг». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

18. Гексамино.

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поделки из элементов игры «гексамино». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

19. Кубик Рубика. Шарик Рубика. Змейка Рубика.

Историческая справка. Правила игры. Тренировочные упражнения .
Освоение начального уровня.

20. Пятнашки. (из 8-14 элементов)

Историческая справка. Правила игры. Тренировочные упражнения.
Соревнование на быстроту прохождения игры.

8-ой блок: «Путешествие по стране Эврика»- (ребусы, кроссворды и т.д.)

21. Ребусы.

Историческая справка. Основные правила построения ребуса.
Тренировочные упражнения в отгадывании и составлении ребусов начального уровня сложности.

22. Кроссворды. Сканворды. Чайнворды.

Историческая справка. Разновидности кроссвордов, сканвордов, чайнвордов. Уровни сложности. Правила построения и принципы отгадывания слов. Тренировочные упражнения в отгадывании и составлении кроссвордов, чайнвордов, сканвордов начального уровня.

23. Лабиринты.

Историческая справка. Принципы построения лабиринта. Цель игры.
Упражнения в разгадывании лабиринта начального и среднего уровней.
Построение лабиринтов.

9-ый блок: Город мастеров «Игры своими руками»

24. Пазлы.

Историческая справка. Значение слова «Пазл». Разновидности игры пазлы.
Правила игры. Пазлы состоящие из 6, 9, 12, 15, 24, 35, 60, 75 элементов.
Тренировочные упражнения в парах, по одному. Соревнование на личное первенство. Изготовление игры «пазлы».

25. «Морской бой»- игра на бумаге.

Историческая справка. Правила игры. Правила обозначения и построения фигур. Тренировочные упражнения.

26. Квиллинг. Изготовление парной игры «Шашки».

Значение слова «квиллинг». История искусства квиллинг. Основные элементы. Изготовление доски для шашек (способом черно-белой аппликации), шашек (способом бумагокручения).

Методическое обеспечение.

Целесообразно придерживаться следующих рекомендаций по проведению игр. Объяснение должно проходить в три этапа:

- ознакомление с игрой;
- дальнейшее изучение правил;
- внесение изменений в содержание и правила игры.

Основное требование к проведению любого рода игр заключается в постепенном усложнении и увеличении интенсивности игр. Учитывая возраст детей и их психолого-физиологические характеристики, следует начать с проведения простых некомандных игр, затем перейти к переходным играм, и, постепенно усложняя правила, задания и увеличивая интенсивность, проводить сложные командные игры. При этом не стоит ждать, когда детям надоест привычная игра, ее нужно изменить своевременно — иначе дети быстро потеряют к ней всякий интерес, их внимание рассеется, а уровень познавательной активности и мотивации в данное время резко снизится. Проще говоря, новая игра «вырастает» из привычной игры.

Самым сложным является руководство игрой. Педагог должен наблюдать за правильностью действий учащихся, исправлять ошибки, указать правильный способ одиночных и коллективных действий, стимулировать уровень мотивации в течение игры. Результаты игры необходимо подсчитывать наглядно, с учетом всех штрафных и поощрительных санкций. Время игры должно быть строго определено, так как у детей могут возникнуть нервное перевозбуждение, переутомление, усталость. Однако преждевременное окончание игры вызывает у детей неудовлетворенность. Закончить игру стоит тогда, когда поставленные педагогом в начале занятия цели достигнуты. В этом случае игра доставит удовольствие и вызовет у ребят желание ее повторения.

Важно правильно закончить игру. Эффективным считается подведение итогов с самими участниками. Это повысит дисциплину, укрепит отношения в коллективе и между детьми и педагогом, усилит интерес к проведению других игр. При соблюдении всех вышеперечисленных условий игра станет высокоэффективным методом развития детей, хорошим средством воспитания и обучения.

Программа имеет практическое приложение, в котором описаны разнообразные игры для детей, методики, беседы, исторические справки и т.д..

Список литературы.

1. Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 68 с.
2. Воронкова Л.В. Игровые программы. Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно–ролевые игры. – М.: Педагогическое общество России, 2003. – 80 с.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: Питер, 2007. -271 с.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. – СПб.: Каро, 2001. -327 с.
5. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М.: Педагогика, 2006. -319 с.
6. Запорожец А.В. Психическое развитие ребенка. – М.: Просвещение, 2006. -382 с.
7. Игра. Российская педагогическая энциклопедия. – М.: высшая школа, 2003, т. 1. - 632 с.
8. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 2004. -382 с.
9. Люшер Макс. Сигналы личности, ролевые игры и их мотивы. Воронеж, НПО МОДЭК, 1995. 176 с.
10. Мифтакова Л.Н. Игры и игровые задачи на уроках. – М.: Мир, №9. – 2004. – 193 с.
11. Немов Р.С. Психология. – М.: Просвещение, 2005. -372 с.
12. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. – М.: Лада, ЭТРОЛ, 2005. – 192 с.
13. Прокшина Л.Р., Роль игры в современном российском обществе: диссертация... кандидата философских наук: 09.00.11, Уфа 2006, 133 с.
14. Сухомлинский В.А. Сухомлинский о воспитании. – М.: Просвещение, 2001. -382 с.
15. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Просвещение, 2006. –226 с.