



Федеральное государственное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 1699»
Управления делами Президента
Российской Федерации

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «25» августа 2023 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ФГБОУ СОШ №1699



М. А. Попов

«25» августа 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРОТЕКА»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: социально-гуманитарная

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся: 1 - 2 класс

Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):
Педагог дополнительного образования
Мещерякова И.В.

МОСКВА
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель:

Обучить школьников играть в различные игры на переменах, на улице, в компании ровесников

Задачи:

- 1) Учить детей играть в различные игры (интеллектуальные, подвижные и пр.), соблюдая правила
- 2) Формировать навыки самодисциплины и самоконтроля, волевые качества
- 3) Способствовать физической, интеллектуальной и личностной активности, развитию психоэмоциональной сферы.

Программа предназначена для детей 7-9 лет и рассчитана на 35 часов (1 час в неделю по 45 минут).

Основным видом деятельности детей 7-9 лет является игра. Для детей такого возраста важно уметь общаться со сверстниками, т.к. им требуется постоянное одобрение и поддержка ровесников. Игра помогает ребятам убрать психологические барьеры, возникающие в общении, сглаживает гендерные проблемы (возрастные проблемы взаимодействия мальчиков и девочек), развивает память, воображение, внимание, речь, помогает преодолевать как робость, зажатость, тревожность, так и гиперреактивность, неусидчивость. Игра стимулирует развитие познавательной сферы ребенка, формированию творческого воображения и произвольного внимания.

В младшем подростковом возрасте формируется скелет человека, поэтому очень важно много двигаться, необходима физическая активность.

Подвижные игры на воздухе помогают и подвигаться, и подышать свежим воздухом, усиливая оздоровительный эффект.

Организованные игры под присмотром педагога способствуют снижению детского травматизма.

Интеллектуальные игры помогают расширить кругозор и активировать познавательную активность.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

	Тема	Кол-во часов
1.	Игры на перемене	
	- сантики-фантики	1 ч
	- дракончики	1 ч
	- море волнуется	1 ч
	- что изменилось?	1 ч
	- ручеек	1 ч
2.	Игры на улице (подвижные)	
	- Третий лишний	1 ч
	- Кошки-мышки	1 ч
	- Штандер	1 ч
	- Прятки	1 ч
	- Классики	1 ч

3.	Игры с мячом - Козел - Вышибала - Съедобное-несъедобное - На чем ездят? - Десятка - Я знаю 5 имен ... - Самый меткий	1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч
4.	Игры с прыгалкой - Одиночная игра - Групповая игра - Змейка	1 ч 1 ч 1 ч
5.	Игры в помещении (за столом) - фанты - Крокодил - города - слова на один слог - волшебная буква - чепуха - Кто я? - Война шаров /бумажных стаканчиков - моргалки - показ мод - жмурки - Испорченный телефон - Запомни соседа	1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч 1 ч
6.	- Напиши на букву ... (дерево, имя мальчика, имя девочки, город, реку, животное, растение, ...) -Элиас (угадай загаданное слово при помощи объяснения ведущего)	1 ч 1 ч
	Итого	35 ч

Ожидаемые результаты освоения программы

Требования к уровню подготовки выпускников направлены на овладение учащимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, её приобщения к национальным культурным ценностям.

Предметные результаты

По окончании обучения, учащиеся будут иметь представление:

- о подвижных, спортивных играх и играх народов мира.
- о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной **игры**,
- разбираться в правилах той или иной игры;
- о соблюдении правил игры;

будут уметь:

- играть в коллективные игры;
- самостоятельно придумывать игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет уметь:

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи;
- уважительно относиться к позиции другого.

Личностные результаты

*По окончании обучения по программе учащийся
будет:*

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить, как хорошие или плохие с позиции нравственных ценностей;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами.

Педагогический мониторинг процесса результатов образовательного процесса

Игра, по мнению современных педагогов и психологов, может выполнять диагностическую функцию. У диагностической игры есть значительный плюс в сравнении с другими методиками – она может применяться не единожды.

Мониторинг процесса и результатов образовательного процесса осуществляется в два этапа.

Наблюдения педагога, как дети ведут себя во время игры, оформляются в протокол, и делается вывод об уровне сформированности игровой деятельности у ребенка.

Протокол наблюдения за игрой

Ф.И.О. ребенка _____ Дата проведения диагностической игры _____

№	показатель	Критерии оценки			
		никогда	редко	часто	постоянно, всегда
		0	1	2	3
1.	Организует деятельность в игре, помогает в деятельности во время игры, проявляет лидерские качества, может принять ответственность за свое решение				
2.	Прилагает достаточно усилий для выполнения игрового задания				
3.	Договаривается с другими, сам подходит к другим детям, задает вопросы, сам предлагает свою помощь				
4.	Предлагает идеи, стратегию, план выполнения				
5.	Контролирует себя сам, соблюдает правила игры				
6.	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты				
7.	Большинство окружающих его слушают				
8.	Сам внимательно слушает других				
9.	Выстраивает стратегию игры, обычно выигрывает				
10.	Обобщает ход игры, творчески развивает игру				
	Итого баллов:				
	Уровень сформированности игровой деятельности:	Не сформирована 0-3 балла, Низкий уровень 4-10 баллов, Средний уровень 11-23 балла, Высокий уровень 24-30 баллов			

Критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра)

№	Название игры, ее автор	Показатели и критерии оценки				Всего баллов
		Оригинальность	Законченность	Аккуратность исполнения	Разработанность правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	
						Max.20

Уровень освоения программы определяется по сумме баллов, полученных за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт.

Критерии определения уровня освоения программы:

Уровень освоения программы	Сумма баллов за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт
Высокий	42 - 50
Средний	15 – 41
Низкий	01 - 14

Литература для педагога и учащихся

Для детей:

1. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).
2. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.

Для педагога:

1. Белая, К.Ю. Разноцветные игры. / К.Ю. Белая, В.М. Сотникова. - М. : ЛИНКА- ПРЕСС, 2007. - 336 с.
2. Бондаренко, А.К. Воспитание детей в игре: пособие для воспитателя детского сада. / А.К.Бондаренко, А.И. Матусик. - М.: Просвещение, 1983. - 192 с.
3. Григорьев, Д.В. Подвижные игры. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).
4. Гурин, Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников. / Ю.В. Гурин. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 160 с. – (Энциклопедия игр).
5. Давидчук, А. Н. Обучение и игра : Метод. пособие / А.Н. Давидчук. – М. : Мозаика- Синтез, 2006. – 168 с.
6. Жуков, М. Н. Подвижные игры: учеб. для студентов пед. вузов / М.Н. Жуков. - Гриф УМО. - Москва : Academia, 2002. - 159 с. - (Высшее образование).
7. Игры: обучение, тренинг, досуг. / Под ред. В.В Петрусинского. - М. : Новая школа, 1994. – 286 с.
8. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов./ Е.В. Карпова - Ярославль: Академия развития, 1997. - 240 с.
9. Леванова, Е.А. Игра в тренинге. Возможность игрового взаимодействия./ Е. А. Леванова, А. Н. Соболева, В. А. Плешаков, И. О. Телегина, А. Г. Волошина– СПб. : Питер, 2012. – 208с.
10. Шашина, В. П. Методика игрового общения : учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).
11. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гумант. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.