

Департамент образования Орловской области
Бюджетное учреждение Орловской области
дополнительного образования
«Центр детского (юношеского) технического творчества, туризма и
экскурсий»

Принята на заседании
педагогического совета
от «14» октября 20 16 г.
протокол № 3

Утверждено
Директор БУДО ДЮТТТЭ
_____ Балакин О.А.
Приказ № _____
от «14» октября 20 16 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«От игры к знанию»**

Возраст обучающихся: 7-9 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Ноздрина Ольга Алексеевна
педагог дополнительного образования

Орёл, 2016г.

Пояснительная записка

В соответствии с Приказом Минобрнауки РФ № 1008 от 29 августа 2013г.дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа носит **социально – педагогическую направленность** и предназначена для развития интеллектуально – творческих способностей учащихся с использованием естественных для них игровых форм обучения.

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «От игры к знанию» в том, что сегодня, как никогда широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития учащихся. К таким мало используемым средствам воспитания относится *игра*.

Игра – это своеобразная школа подготовки к труду. Игра – это школа общения для ребенка. Она является неременным спутником в жизни детей, в семье, а также одним из важнейших средств их развития, его психологических качеств. Понять природу игры, ее поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства, понять ребенка. Она обладает воспитательным и развивающим воздействием. Игра не только повышает эмоциональный фон учащихся, доставляя им радость, но и моделирует жизненные ситуации, закрепляет свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для развития творческих способностей, позволяет физически и интеллектуально закалить и развивать детский организм, через игру воспитываются такие качества, как коллективизм, дружба, сплоченность, справедливость, милосердие, трудолюбие и другие.

Отличительной особенностью программы «От игры к знанию» является то, что она направлена на создание благоприятного психологического климата для учащихся.

Программа рассчитана на детей в возрасте 7-9 лет.

Срок реализации 2 года.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа (**4 часа в неделю**).

Цель и задачи программы

Развитие познавательных, творческих способностей учащихся через вовлечение их в игровую деятельность.

Обучающие:

- формирование у учащихся системы знаний, умений, навыков через игровую деятельность;
- формирование опыта познавательной и творческой деятельности.

Воспитательные:

- включение в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых;
- приобщение учащихся к коллективно – творческой деятельности;
- развитие коммуникативных способностей.

Развивающие:

- расширение кругозора;
- уточнение представлений об окружающем мире;
- развитие характеристик познавательного процесса (памяти, внимания, речи, логического мышления, воображения, наблюдательности).

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей в РФ (от 4.09.2014 г. № 1726-р), программа «От игры к знанию» ориентирована на:

- создание необходимых условий для личностного развития учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания учащихся;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;

Программа не является жестко регламентированной, последовательность тем может варьироваться, упражнения повторяться до выработки определенных навыков, умений.

Календарно-учебный график

Год обучения	Начало и окончание учебного года	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов в год, продолжительность, периодичность занятий	Сроки проведения промежуточ. аттестации	Объем и срок освоения программы
1	1.09-31.05	34	4 по 45 2 раза в неделю	декабрь, май	136
2	1.09-31.05	34	5 по 45, 2 раза в неделю	декабрь, май	170

Учебный план 1-го года обучения

		Количество часов		
--	--	------------------	--	--

№ п/п	Название раздела, темы	всего	теория	практ.	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
1.	Введение.(1 час)					
1.1.	Введение в предмет. Инструктаж по ТБ.	1	0.5	0.5	Лекция	
2.	«Веселый калейдоскоп» (55 часов) Подвижные и малоподвижные игры					
2.1	Элементарные Подвижные игры	8	1	7	Лекция, практич. занятие	тест
2.2.	Групповые игры	6	1	5	Лекция, практич. занятие	тест
2.3.	Игры с мячом	7	1	6	Лекция, практич. занятие	тест
2.4.	Игры -эстафеты	6	1	5	Лекция, практич. занятие	тест
2.5.	Соревнования - поединки	7	2	5	Лекция, практич. занятие	тест
2.6.	Игры -аттракционы	7	2	5	Лекция, практич. Занятие	тест
2.7	Игры – шутки	5	1	4	Лекция, практич. занятие	
2.8	Музыкальные и танцевальные игры	8	2	6	Лекция, практич. занятие	
2.9	Итоговое занятие Игровая программа «Цирковое представление»	1		1	Практич. занятие	Конкурсная программа
3.	«Учимся, играя» (72 часа) Познавательные игры					
3.1.	Игры на развитие внимания	9	2	7	Лекция, практич. занятие	тест
3.2.	Игры на развитие памяти	9	2	7	Лекция, практич. занятие	тест

3.3.	Игры на развитие координации движения	5	1	4	Лекция, практич. занятие	тест
3.4.	Игры развивающие глазомер	5	1	4	Лекция, практич. занятие	тест
3.5.	Игры со словами	15	12	3	Лекция, практич. занятие	тест
3.6.	Скороговорки, ребусы, загадки	17	5	12	Лекция, практич. Занятие	тест
3.7	Артистические игры на воображение	11	1	10		
3.8	Итоговое занятие «Семь цветов радуги»	1		1		
4.	Воспитательные мероприятия (8 часов)					
4.1.	Инструктаж по ТБ	2	2	-	лекция	тест
4.2.	Беседы, экскурсии	2	2	-	лекция	тест
4.3.	Подготовка к творческому конкурсу	2	-	2	Практич. занятие	конкурс
4.4.	Чаепитие	2	-	2	Практич. занятие	
	ИТОГО	136ч	40ч	96ч		

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практ.		
1.	Введение.(1 час)					
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1	1	-	Лекция	
2.	«Не будем скучать» (83 час)					
2.1	Подвижные и малоподвижные игры	30	5	25	Лекция, практич. занятие	тест
	Командные игры	10	1	9		

2.2.	Групповые игры	10	2	8	Лекция, практич. занятие	тест
2.3.	Игры - аттракционы	12	2	10	Лекция, практич. занятие	тест
2.4.	Музыкальные и танцевальные игры	20	5	15	Лекция, практич. занятие	тест
2.9	Итоговое занятие Игровая программа «Вместе весело шагать»	1		1	Практич. занятие	конкурсная программа
3.	«От игры к знанию» (78часов) Познавательные игры					
3.1.	Игры на развитие творческих способностей	14	2	12	Лекция, практич. занятие	тест
3.2.	Ребусы, шарады, анаграммы, логарифмы, скороговорки	21	5	16	Лекция, практич. занятие	тест
3.3.	Пословицы, поговорки	12	3	9	Лекция, практич. занятие	тест
3.4.	КТД (познавательные, художественные)	12	3	9	Лекция, практич. занятие	тест
3.5.	Интеллектуальные игры	18	2	16	Лекция, практич. занятие	тест
3.6.	Итоговое занятие «Крестики – нолики»	1	-	1	Лекция, практич. Занятие	конкурсная программа
	Воспитательные мероприятия (8 часов)					
8.1.	Инструктаж по ТБ	2	2	-	лекция	тест
8.2.	Беседы, экскурсии	2	2	-	лекция	тест
8.3.	Подготовка к творческому конкурсу	2	-	2	Практич. занятие	конкурс
8.4.	Чаепитие	2	-	2	Практич. занятие	
	ИТОГО	170ч	32ч	138ч		

Содержание программы 1-го года обучения

I блок «Веселый калейдоскоп» (55)

1. Вводное занятие. (1 ч)

Теория: Введение в предмет «Развивающие игры». Знакомство с учащимися. Беседа об игре. Значение игры в воспитании и влияние ее на развитие ребенка.

Практика: игры, игровые упражнения: «Снежный ком», «Билетики», «Ласковые слова».

2. Подвижные игры. (65 часов)

Теория: 0, 5 часа

Практика: 0, 5 часа

Цель: физическое, духовное развитие детей, создание дружеской атмосферы, проявления инициативы и творчества, радостных эмоций.

К их числу относятся такие, в которых ярко выражена роль движения (бег, прыжки, метание, броски, передача и ловля мяча и др.). Каждая подвижная игра имеет определенное содержание и форму (построение).

Содержание: сюжет - образный или условный замысел; план игры - правила и двигательные действия, входящие в игру для достижения цели.

Форма: организация действий участников, предоставляющая возможность мирного выбора способов достижения поставленной цели. В одних играх участники действуют индивидуально или группами, добиваясь своего личного интереса, в других - коллективно, отстаивая интересы команды.

2.1 Элементарные подвижные игры (8 часов)

Теория: Цель: физическое, духовное развитие детей, создание дружеской атмосферы, проявления инициативы и творчества, радостных эмоций.

К их числу относятся такие, в которых ярко выражена роль движения (бег, прыжки, метание, броски, передача и ловля мяча и др.). Каждая подвижная игра имеет определенное содержание и форму (построение).

Практика: «Заколдованный замок», «Светофор», «Берегись Буратино», «Совуш-ка», «Охотники», «Невод», «Змейка», «Не зевай», «Хвост дракона», «Заяц без логова», «Шуточная олимпиада».

2.2 Групповые игры (без деления на команды)(6 часов):

Теория:

Практика: «Спина к спине», «Ловушка», «Капканы», «Коршун и наседка», «Охотник и сторож», «Второй лишний», «Узнай по голосу», «Защита крепости», «Успей занять место».

2.3 Игры с мячом (7 часов).

Теория: Мяч по популярности занимает первое место в царстве детской игры. Он стимулирует их неумную фантазию и двигательное творчество. Мяч это рука ребенка, развитие ее напрямую связано с развитием интеллекта. Мяч - круглый как Земля, и в этом его сила. Правила проведения игр с мячом.

Практика: «Вышибало», «Не урони мяч», «Мяч в кругу», «Мяч через голову», «Прокатись на мяче», «Поймай сачком», «Штандер», «Столбики».

2.4 Игры – эстафеты (6 часов).

Теория: Проведение их не требует специальной подготовки, а содержание в зависимости от состава играющих может варьироваться: упрощаться и усложняться.

Практика: «Бег по кочкам», «Эстафета с обручами», «Бег сороконожек», «Вьюны», «Передал - садись», «Иголка и нитка», «Эстафета с шайбой», «Пингвины с мячом».

2.5 Соревнования – поединки (7 часов):

Теория:

Практика: «Не теряй равновесия», «Кому достанется кегля», «Потяни шнур», «Свой городок», «Мотальщики».

2.6 Игры – аттракционы (7 часов).

Теория: Словом «аттракцион» принято называть соревновательные досуги, краткие, зрелищные, веселые, построенные на преодолении трудностей. Аттракционы могут быть с предметами и без них.

Практика: «Сорви шапку», «Стаи рыбок», «Мушка», «Что там за спиной?», «Эстафета водоносов», «Рыболовы», «Достань коробок», «Отдай честь», «Кто быстрее».

2.7 Игры – шутки (5 часов):

Теория:

Практика: «Хвост на место», «Остался с носом», «Прочти на оборот», «Двумя руками снизу», «Стена», «Школа огородных пугал», «Идет бычок качается», «Луноход».

2.8 Музыкальные и танцевальные игры (8 часов).

Теория: Музыкальная игра развивает пластику движений ребенка, воспитывает умение произвольно придавать движениям различную временную протяженность. Игры с движением под музыку способствуют лучшему усвоению характера и формы музыки. Разучивание текстов песен для игр, танцевальных движений, проигрывание игр.

Практика: «Успей передать», «Музыкальные змейки», «Приглашение», «Без пары», «Найди свою пару», «Песня ведет», «Ходим кругом», «Если нравится тебе», «Лавата», «Буги - Вуги», танцы на повтор движений.

2.9 Итоговое занятие «Цирковое представление» (1 час).

II блок «Учимся, играя» (72 часа).

3. Познавательные игры (78 часов)

Теория:

Практика:

Все детские игры несут те или иные знания, но есть специальные познавательные. Иногда их называют учебными, предметными, дидактическими, обучающими. Это группа игр развивает интеллектуальные качества личности, свойства ума, позволяет приобрести знания. Во всех познавательных играх имеется педагогическая цель, которая выступает в скрытой форме, является мощным толчком в развитии познавательных интересов детей.

Цель. Развитие внимания, памяти, воображения, логического мышления, речи, наблюдательности, координации движений.

3.1 Игры на развитие внимания (9 часов).

Теория: Внимание - сосредоточенность человека на каком-то реальном или идеальном объекте - предмете, событии, образе, слове. Внимание - усилие ума и всех его рецепторов: зрения, слуха, осязания, обоняния.

Практика: «Сколько - чего?», «Сосчитаете ли?», «Действуют трое», «Различи в шуме», «Обойди спиной», «Повтори быстро», «Умей слушать», «Тропинка», «Горячий мячик», «Собаки кукарекают».

3.2 Игры на развитие памяти (9 часов).

Теория: Память - это воспоминание о ком-нибудь, о чем-нибудь. Память бывает зрительная, слуховая, эмоциональная, двигательная.

Практика: «На ком оборвется», «Увидел, услышал - запомни!», «Цвет и форма», «Движение по памяти», «Запомни фигуры», «Где стереть», «Восстанови память», «Вспомни не глядя», «Рисование со слов», «Рука все помнит», «Угадай-ка, кто это?», «Кто как сидел», «Звукоуловители».

3.3 Игры на развитие координации движений (5 часов).

Теория: Координация - буквально «упорядочение» координироваться - значит быть способным согласовывать свои действия, приводить их в соответствие. Тренировка вестибулярного аппарата/

Практика: «А ну, попробуй!», «Вращай одновременно», «Камешки», «Не урони мяч», «Прыжок с поворотом», «Делай одновременно», «Ложку на ложку», «На одной руке», «Послушай, поверь и себя проверь».

3.4 Игры развивающие глазомер (5 часов).

Теория: Глазомер - способность определять размеры предметов и расстояний на глаз, без каких-либо измерительных приборов.

Практика: «Логово», «Проверь, потом отмерь», «Крышки на банки», «Определи на глаз количество», «Сколько места занимает предмет», «Взвесь на руке».

3.5 Игры со словами (15 часов).

Теория: Владение словом - инструментом общения, мышления - неоценимое богатство. Ребенок, в словарном запасе которого мало слов беднеет духовно. Детям абсолютно необходимы игры, специальные упражнения на слова, про слова, со словами.

Практика: «Полслова за вами», «Алфавит вокруг нас», «Слово на оборот», «Акронемы», «Королевский квадрат», «Колесница слов», «Наборщик».

3.6 Скороговорки, ребусы, загадки (17).

Теория: Происхождение скороговорок, загадок, ребусов. Правила разгадывания ребусов.

Практика: Знание скороговорок на память. Научить детей проговаривать их, выработать хорошую дикцию, игры со скороговорками. Разгадывание загадок, ребусов, работа с карточками.

3.7 Артистические игры на воображение (11 часов)

Теория: Воображение — психический процесс, который свойствен людям, оно входит в любой трудовой и творческий процесс ребенка.

Практика: «Иди сюда», «Изобразить без предмета», «Сурдоперевод», «Театральные режиссеры», «Музыканты», «Кинооператоры», «Артисты пантомимы».

3.8 Итоговое занятие (1 час).

Практика : Игровая программа «Семь цветов радуги».

Содержание программы 2-го года обучения

I блок «Не будем скучать!» (83 часа)

1.1 Вводное занятие «Расскажи нам о себе» (1 час)

Теория: Рассказ - беседа «Как я провел лето».

Практика: «Веселый мяч», «Жесты».

2. Подвижные и малоподвижные игры (30 часов).

Теория: Цель: физическое и духовное развитие детей, знакомство с народными играми, проявления инициативы и творчества, радостных эмоций, развитие пластики, ритмики движений.

Содержание: сюжет - образный или условный замысел; план игры - правила и двигательные действия, входящие в игру для достижения цели.

Форма: организация действий участников, предоставляющая возможность мирного выбора способов достижения поставленной цели. В одних играх участники действуют индивидуально или группами, добиваясь своего личного интереса, в других - коллективно, отстаивая интересы команды.

Практика:

2.1 Командные игры (10 часов):

Теория: Объяснение правил командных игр.

Практика: «Рыбачек и рыбки», «Охотники», «Колобок», «Пройди спиной вперед», «Сказочная эстафета», «Золушка».

2.2 Групповые игры (10 часов)

Теория: Объяснение правил игр.

Практика: «Дракон», «Куда - куда?», «Шишки, желуди, орехи», «Царевна - Несмеяна», «Салки», «Пуговицы в решете».

2.3 Игры - аттракционы: (веселые эстафеты) (12 часов)

Теория: Объяснение правил .

Практика: «Не хуже кенгуру», «Грибы под дождем», «Бег в бумажной обуви», «Близнецы», «Ламбада», «Коробейники».

2.4 Музыкальные и танцевальные игры (20 часов)

Теория: Объяснение правил, разучивание движений, текстов.

Практика: «У оленя дом большой», «Джон, Бром, Брам», «У тети Моти», танец «Дружба», «Летка - Енька», «Маленькие утята», танцы на повтор движений, «Песенка про животных», «Ходим кругом».

2.5 Итоговое занятие: игровая программа «Вместе весело шагать».

3. II блок «От игры к знаниям» (98 часов).

3.1 Игры на развитие творческих способностей (14 часов).

Теория: Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей, внимания, памяти, воображения, логического мышления и т. д.

Практика: упражнения на развитие творческих способностей, памяти, внимания, воображения, наблюдательности, работа по карточкам.

3.2 Ребусы, шарады, анаграммы и логарифмы, скороговорки (21 час).

Теория: Ребусы: как разгадывать более сложные ребусы.

Анаграммы - загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова. Логарифмы - загадка, в которой задуманное слово получает различное значение от выбрасывания или прибавления буквы. Шарады - загадки, в которых загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет отдельное слово. Скороговорка - труднопроизносимое сочетание слов.

Практика: Разгадывание более сложных ребусов, анаграмм, логарифмов, шарад. Разучивание скороговорок, работа по карточкам.

3.3 Пословицы, поговорки (12 часов).

Теория: История происхождения поговорок, пословиц.

Практика: В пословицах и поговорках отражается история быта народа. Чтобы дети знали их как можно больше, надо пойти от обратного, то есть дать им возможность запомнить не прямым, а косвенным путем. Для этого используются игры - минутки. Например, вспомнить пословицы и поговорки, в которых упоминается какой-то единый элемент — цифра «семь», слова «труд», «досуг» и т.п.; соединить половинки разных пословиц и поговорок в веселую бессмыслицу.

3.4 КТД (познавательные, художественные) (12 часов).

Теория: Познакомить детей с видами коллективных творческих дел, этапами подготовки.

Практика: КТД «Калейдоскоп талантов», КТД «На страже природы».

3.5 Интеллектуальные игры (18 часов).

Теория: Участники делятся на команды, демонстрируют свои знания в любой области человеческих знаний и умений. Основой игры является классическое детское поле. Правила проведения интеллектуальных игр.

Практика: «Пятью пять», «Морской бой», викторина по сказкам.

3.6 Итоговое занятие «Крестики - нолики» (1 час).

Планируемые результаты.

Метапредметные результаты-усвоение учащимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают

способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и навыков; развитие мотивации, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности.

Личностные результаты- готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально-волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);

Предметные результаты-развитие интереса к предмету, включение в познавательную деятельность, приобретение определенных знаний, умений, навыков, освоенных учащимися в ходе изучения предмета. учащиеся приобретают навыки общения, развивают творческие, познавательные, коммуникативные способности через игру, приобщаются к коллективно творческой деятельности, расширяют свой кругозор.

Учащиеся будут заинтересованы не столько получить хорошую оценку знаний, сколько научиться правильно и безопасно вести себя на улицах и дорогах. Приобретут навыки самостоятельной творческой работы (изучение схем, выполнение креативных заданий, обучающих и развивающих их познавательные способности, необходимые им для правильной, безопасной ориентации в дорожной среде). На практических занятиях улучшат координацию движений, двигательные умения и навыки безопасного поведения на улицах, дорогах и в транспорте с использованием для этого комплекса игр (сюжетных, ролевых, игр по правилам) и специальных упражнений (вводных, групповых, индивидуальных).

Участие в областном конкурсе-фестивале «Безопасное колесо»

По окончании обучения учащиеся

должны знать:

- технику безопасности при проведении подвижных игр, эстафет, игр – состязаний;
- правила игр на память;
- основы движения входящие в танец;
- тесты изучаемых песен, скороговорок
- происхождение поговорок и пословиц;
- основы по разгадыванию ребусов, анаграмм, шарад, логарифмов;

уметь:

- точно и правильно выражать свои мысли;
- находить выход из сложных игровых ситуаций;

- мыслить логически и образно;
- разгадывать сложные ребусы, анаграммы и придумывать свои, работать с карточками; отличать пословицы от поговорок.
- правильно выполнять движения танца;
- работать сплоченно.

Результаты первого года обучения.

По окончании первого года обучения учащиеся

должны знать:

- технику безопасности при проведении подвижных игр;
- правила игр на память; о происхождении загадок;
- основы разгадывания ребусов (простейших);
- скороговорки, 3-5 на память;
- основы движения входящие в танец;
- текст изучаемых песен.

Должны уметь:

организовывать и проводить игры;

грамотно и правильно говорить;

- отгадывать загадки, подбирать на определенную тему;
- разгадывать простые ребусы, работать с карточками;
- проговаривать скороговорки;
- мыслить логически и образно;
- правильно выполнять движения танца;
- работать сплочено.

Результаты второго года обучения.

По окончании второго года обучения учащиеся

должны знать:

- технику безопасности при проведении подвижных игр, эстафет, игр - состязаний;
- основы по разгадыванию ребусов, анаграмм, шарад, логарифмов;
- происхождение поговорок и пословиц, 3-5 на память;
- правила игр на память;
- скороговорки на память;
- основы движения входящие в танец;
- текст изучаемых песен.

Должны уметь:

- точно и правильно выражать свои мысли;
- разгадывать сложные ребусы, шарады, анаграммы и придумывать свои, работать с карточками, отличать пословицу от поговорки;
- находить выход из сложных игровых ситуаций;

- мыслить логически и образно;
- правильно выполнять движения танца;

работать сплоченно.

И, в результате, обладая выше перечисленными знаниями, умениями, учащиеся приобретают навыки общения, развивают творческие, познавательные, коммуникативные способности через игру, приобщаются к коллективно творческой деятельности, расширяют свой кругозор.

Условия реализации программы.

1. Информационно-методическое обеспечение программы:

- литература по досуговой деятельности для педагогов и учащихся;
- подборка сценариев; рекомендаций;
- сборники песен;
- сборники игр;
- дидактический материал (карточки с заданиями, ребусами, шарадами, загадками, анаграммами, скороговорками, логарифмами).

www.dddgazeta.ru

Минобрнауки. РФ

dopedu.ru

red-kopilka.ru

2. Материально – техническое обеспечение

- кабинет и зал для проведения массовых игр, оборудованных мебелью, световой и музыкальной аппаратурой;
- видео-, аудиоаппаратура;
- компьютер и множительная техника, необходимые для создания банка идей, качественной организации занятий, подготовки наглядных и дидактических пособий;
- фотоаппарат, реквизит для игр, театральные костюмы.
- оформительский материал: плакаты, буквы, воздушные шары, цветы из бумаги и другой;
- ножницы, клей, картон, фломастеры, бумага, шаблоны, веревки.

Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

справка, аналитический материал, видеозапись, грамота, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, методическая разработка, сундук регалий, протокол соревнований, фото, отзывы родителей и детей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

диагностическая карта личностного развития обучающегося, вводный контроль, промежуточная аттестация, конкурсные программы, игровые программы, открытое занятие.

Оценочные материалы

**Вводный контроль учащихся первого года обучения объединения
«Развивающие игры» в 20____ - ____ учебном году**

Общее количество учащихся в группе _____

№ п/п	Знания, умения, навыки	Уровень обученности в начале учебного года						Уровень обученности в конце учебного года					
		Низкий (0-2)		Средний (3-4)		Высокий 5		Низкий (0-2)		Средний (3-4)		Высокий 5	
		Кол-во	%	Кол-во	%	Кол-во	%	Кол-во	%	Кол-во	%	Кол-во	%
1	Творческие способности												
2	Организаторские способности												
3	Работа с реквизитом												
4	Работа по правилам игры												
5	Умение работать в коллективе												
	Средний показатель												

**Диагностическая карта мониторинга личностного развития обучающихся
Объединение «Развивающие игры»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «От игры к знанию»

№ п/п	Фамилия, имя обуча-ся	Активность, организ-кие способности		Коммун-ные навыки		Ответств-сть самостоят-сть дисципли-сть		Нравствен-сть гуманность		Креативностьск лонность к исследоват-проектиров. работе	
		Нач. уч. года	Конец уч. года	Нач. уч. года	Конец уч. года	Нач. уч. года	Конец уч. года	Нач. уч. года	Конец уч. года	Нач. уч. года	Конец уч. года
1											
	Средний показатель нач. года										

Год обучения ____ Группа №____ Педагог _____ Уч. год _____

Высокий уровень – В _____ чел. _____ %

Средний уровень С- _____ чел. _____ %

Низкий уровень чел - Н. _____ %

Методические материалы

Методика работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «От игры к знанию» включает в себя:

-особенности организации образовательного процесса

Воспитание представляет собой многофакторный процесс, т. к. формирование личности происходит под влиянием семьи, образовательных учреждений, среды, общественных организаций, средств массовой информации, искусства, социально-экономических условий жизни и др. К тому же воспитание является долговременным и непрерывным процессом, результаты которого носят очень отсроченный и неоднозначный характер (т. е. зависят от сочетания тех факторов, которые оказали влияние на конкретного ребенка).

Воспитательный процесс осуществляется в двух направлениях:

- основы профессионального воспитания;
- основы социального воспитания.

Профессиональное воспитание обучающихся включает в себя формирование следующих составляющих:

- этика и эстетика выполнения работы и представления ее результатов;
- культура организации своей деятельности;
- уважительное отношение к профессиональной деятельности других;
- адекватность восприятия профессиональной оценки своей деятельности и ее результатов;
- знание и выполнение профессионально-этических норм;
- понимание значимости своей деятельности как части процесса развития культуры (корпоративная ответственность).

Социальное воспитание обучающихся включает в себя формирование следующих составляющих:

- коллективная ответственность;
- умение взаимодействовать с другими членами коллектива;
- терпение;
- активность и желание участвовать в делах объединения;
- стремление к самореализации социально адекватными способами;
- соблюдение нравственно-этических норм (правил этикета, общей культуры речи, культуры внешнего вида).

Формы работы с родителями:

1. Интерактивная .
(анкетирование, диагностика, индивидуальная консультация (беседа))
2. Традиционная.

(Дни открытых дверей, организация совместных досуговых мероприятий, творческие мастерские, родительское собрание)

3. Просветительская.

(наглядная информация: стенгазета, фотоколлаж, видеотека)

Использование вышеуказанных форм работы с семьей позволяет эффективно взаимодействовать педагогу с родителями. Таким образом, родители приобретают опыт педагогического сотрудничества, как с собственным ребенком, так и с педагогической общественностью, что впоследствии может стать даже фундаментом доброжелательных отношений и в общеобразовательной школе.

-методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;
- диалогический;
- формирования сознания;
- стимулирования и мотивации поведения;
- контроля обучения;
- практической работы;
- соревнований;
- исследовательский метод;
- репродуктивный метод;
- частично-поисковый метод.

-формы организации образовательного процесса:

- индивидуальные;
- групповые;
- фронтальные;
- коллективные;
- игра;
- соревнование;
- экскурсия.

-формы организации учебного занятия:

- беседа;
- встреча с интересными людьми;
- игра;
- конкурс;
- лекция;
- наблюдение;
- олимпиада;
- открытое занятие;
- практическое занятие;
- соревнование;
- творческая мастерская;
- экскурсия;

-педагогические технологии:

- технология группового обучения;
- технология индивидуального обучения;

- технология программированного обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технология разноуровневого обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- технология коллективной творческой деятельности;
- технология портфолио;
- технология педагогической мастерской;
- здоровьесберегающая технология
- *алгоритм учебного занятия:*

Обучение включает в себя теоретические и практические занятия. Практические занятия проводятся со всей группой. Занятия проводятся в форме игровых упражнений, занятия – комплекса, игры – путешествия, массовых игр, викторин, конкурсов. Программа предусматривает проведение проверки знаний, умений, навыков у детей при проведении мероприятий.

В соответствии с особенностями и целями применения различных методов обучения используется базовая модель занятия, направленная на развитие творческих способностей в системе занятий по различным учебным предметам. Его структура включает в себя 4 этапа.

Первый этап. Разминка (задания с ограниченным временем на выполнение). Они идут, как правило, в достаточно высоком темпе, на каждый ответ дается 2-4 секунды. В них чередуются вопросы из разных областей знаний (математики, русского, географии, истории и т.д.), что помогает развитию у детей способности быстро переключать внимание с одной деятельности на другую.

Цель познавательных задач во время разминки: способствовать подготовке памяти, актуализации полученных ранее знаний к выполнению творческих заданий, созданию благоприятного фона и т.д.

Задания подбираются в соответствии с уровнем знаний и умений учащихся.

Второй этап. Развитие психических механизмов как основы развития творческих способностей (памяти, внимания, воображения, наблюдательности). Развитое мышление проявляет себя в рациональных способах запоминания и припоминания. На этом этапе следует заниматься работой по их формированию и усовершенствованию на основе специально разработанных репродуктивных и логически-поисковых задач, ввода рациональных приемов (в том числе алгоритмов), ориентированных на организацию управляемой (а не путем проб и ошибок) деятельности учащихся.

Третий этап. Решение частично-поисковых задач разного уровня.

Частично-поисковая задача содержит такой вид задания, в процессе выполнения которого воспитанники, как правило, самостоятельно или при незначительной помощи педагога открывают новые для себя знания и способы их добывания.

К частично-поисковым задачам относятся задания: на нахождение закономерности; на нахождение принципа группировки и расположения

приведенных слов, цифр, явлений; на подбор возможно большего количества примеров к какому-либо теоретическому положению; на нахождение нескольких вариантов ответа на один и тот же вопрос; на нахождение наиболее рационального способа решения; на усовершенствование какого-либо задания.

Четвертый этап. Решение творческих задач, которые можно разделить на два типа. *Первый* – это собственно творческие задания. Они требуют большей или полной самостоятельности и рассчитаны на поисковую деятельность, неординарный, нетрадиционный подход и творческое применение знаний. *Второй* – это задачи повышенной трудности интегрального характера. Они отличаются тем, что одно и то же задание ориентировано на применение знаний из различных школьных дисциплин одновременно, то есть интеграцию знаний и способов деятельности в целом.

Для того, чтобы у детей сохранялось бодрое и жизнерадостное состояние, чтобы были обеспечены благоприятные условия для решения всего комплекса задач умственного и физического развития применение игр и развлечений разного характера чередуются с определенной периодичностью, игры с высокой двигательной активностью разумно сочетаются с более спокойными видами деятельности.

Литература.

Литература для педагога

1. Федеральный Закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Конвенция ООН о правах ребенка;
3. Приказ Минобрнауки России № 1008 от 29.08.2013 г. « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Концепция развития дополнительного образования детей в РФ;
5. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.
6. Государственная программа РФ «Развитие образования на 2013-15 гг.
7. Проект Межведомственной программы развития дополнительного образования детей в РФ до 2020 гг.
8. Указ Президента РФ № 276 от 01.06.2012г. «О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 гг.
9. Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПин 2.4.4 3172 – 14 №41 от 4 июля 2014 года).
10. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. Для учителя. – М.: Просвещение, 1987.-144с.- (Психологическая наука – школе).
11. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – М., 1968
12. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – С-Пб. Заика Е. В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии. – 1993. - №2.

13. Кузнецова Л. В. Гармоничное развитие личности младшего школьника: Книга для учителя. – М., Просвещение, 1988. – 224с.
14. Рыбинский В., Мельченко И. Развитие творческого мышления. - М., 2002
15. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – 3-е изд., доп. – М.: Просвещение, 1990. – 160с.: ил.
16. Субботина Л. Ю. Развитие воображения детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997.
17. Цукарь А.Я. Уроки развития воображения. - Новосибирск, 1997.
18. Яковлева Е. Л. Развитие творческого потенциала личности школьника //Вопросы психологии. – 1996. - №3.

Список литературы для учащихся.

1. Агафонова И. Учимся думать. – СПб.: МиМ – Экспрессо, 1996
2. Анашина Н.Ю., Галеева Р.А., Мельченко И.В. Интеллектуальные праздники, викторины. – Ростов – на - Дону: Феникс, 2004.
3. Гурин Ю.В. Лучшие игры на бумаге. – СПб.: Кристалл, 2000.
4. Журнал «Игра». – Днепропетровск, 1995 – 2005.
5. Казанский О.А, Игры в самих себя. – М.: Менеджер, 1994
6. Никитин Ю.З., Никитина Е.Ю. Развитие сообразительности у детей. – Екатеринбург: АРД ЛТД, 1999.
7. Синицына Е. Умные загадки. – М.: Лист, 1997.
8. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. – М.: Торговый дом «Гранд», 2000.

Интернет-ресурсы по теме программы.

www.guvd.gov.by

Минобрнауки. РФ

dopedu.ru

ped-kopilka.ru