

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное бюджетное
учреждение дополнительного образования «Дворец творчества - Мемориал»

РЕКОМЕНДОВАНА

Методическим советом КОГОБУ ДО
«Дворец творчества - Мемориал»

Протокол № ____ от « ____ » _____ 20 ____

УТВЕРЖДАЮ

Директор КОГОБУ ДО
«Дворец творчества - Мемориал»

« ____ » _____ 20 ____
Ж.В. Родыгина
МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРОТЕХНИКА»**

Возраст обучающихся 7-10 лет
Срок обучения 3 года

Автор-составитель
Санникова Т. Ю.,
педагог дополнительного образования

Киров
2020

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематическое планирование	16
Учебно-тематический план первого года обучения.....	16
Учебно-тематический план второго года обучения.....	17
Учебно-тематический план третьего года обучения.....	18
Содержание программы.....	19
Содержание программы первого года обучения.....	19
Содержание программы второго года обучения.....	21
Содержание программы третьего года обучения.....	22
Методическое обеспечение программы.....	24
Библиографический список.....	26
Приложения.....	27
Приложение 1. Анкета оценки теоретических знаний за год.....	27
Приложение 2. Карта наблюдения.....	30
Приложение 3. Карта оценки авторской игры	32
Приложение 4. Правила техники безопасности при реализации программы	33
Приложение 5. Оценка уровня детской активности.....	35
Приложение 6. Диагностическая карта.....	36

Пояснительная записка

У каждого ребёнка – огромный, поистине неисчерпаемый запас энергии. И эту энергию необходимо использовать в любом возрасте. В игре ребёнок искренен и обязателен. В этом и сила игры: действия ребёнка с её правилами являются добровольными, он выполняет «игровые обязательства» охотно, без принуждения, потому что они отвечают его возрастным потребностям. Когда он находится в состоянии игры, это наилучшая возможность для перевода внешних требований педагога во внутренние потребности самого ребёнка.

Л. С. Выгодский.

Введение. Какие бы события не потрясали наше общество, дети играют, и будут играть в мячики и «пятнашки». Педагоги ставят «диагноз» детям, недостаточно наблюдательным, мало контактным, имеющим слабо развитое воображение – не доиграли. В игре ребенок может пережить азарт, соперничество, успех и поражение, чувство собственной востребованности, престижности игрового статуса. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. В игре ребенок проходит «школу жизни», учится человеческим отношениям. «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».

Сливаясь с трудом, познанием, искусством, спортом, игра обеспечивает необходимые эмоциональные условия для всестороннего развития личности. В игровой деятельности развивается личность ребенка, происходит формирование его духовно-нравственных ценностей. В руках педагога игра становится инструментом воспитания, позволяющим полнее учитывать возрастные особенности ребёнка, развивать его инициативу и самодеятельность, создавать атмосферу свободы, творческой раскрепощённости в коллективе, формировать условия для саморазвития личности. Системная игровая деятельность позволяет подростку проявить свои сильные стороны; дает возможность построения положительного «я» в собственном сознании, возможность быть принятым, одобренным взрослыми или сверстниками.

Такова природа детства: повышенная эмоциональность и любознательность, стремление проверить, испытать свою силу и ловкость, желание фантазировать, открывать тайну и стремится к чему-то прекрасному. Главное педагогическое воздействие игры: 10% информации ребёнок усваивает из того, что слышит; 50%- из того, что видит; 90% информации усваивает через игру.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Развивающая игротехника» является модифицированной программой социально-педагогической направленности, разработанной в соответствии с нормативно-правовыми документами:

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

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации №28 от 28.09.2020 г. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Распоряжение министерства образования Кировской области №835 от 30.07.2020 г. Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области, Приложение №4 «Порядок включения дополнительных общеразвивающих программ в систему ПФДО

5. Распоряжение министерства образования Кировской области №34 от 18.01.2021 г. Об утверждении стандартов качества оказания государственных услуг (выполнения работ) областными государственными организациями, подведомственными министерству образования Кировской области, Приложение 1.

При разработке программы автор опирался на Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих Программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242)

Актуальность и значимость программы

Актуальной задачей современной образовательной политики является воспитание духовно-нравственных ценностей у детей и подростков. Но, поскольку современная общеобразовательная школа в своей основе ориентирована на познавательную деятельность, на усвоение учащимися комплекса предметных знаний, то духовно-нравственное развитие личности зачастую оказывается вне поля педагогического внимания, что затрудняет детям выбор своих ориентиров в мире ценностей человека. Поэтому специально организованные программы и проекты, реализуемые в учреждениях дополнительного образования детей, способствуют личностному развитию детей и подростков. Программа «Развивающая игротехника» направлена на решение

проблемы формирования духовно-нравственных ценностей подростка при восполнении дефицита игровой деятельности.

Значимость программы для региона определяется необходимостью укоренения молодежи в традициях родного края, принятие его культурной уникальности, культурная идентификация личности. Программа – это погружение в традиции народных русских и вятских игр, познание традиций через игру.

Педагогическая целесообразность программы

Рассматривая духовно-нравственные ценности как характеристику личностной и социальной позиции ребёнка, авторы программы предполагают развитие его нравственных, этических, познавательных, эстетических и других отношений с другими в моделируемых игровых пространствах в соответствии с актуальными и предстоящими возрастными задачами развития. Образовательное содержание программы нацеливает воспитанников на приобретение наиболее важных для компетенции современного человека умений и навыков: коммуникативных способностей, креативного мышления. Игровая деятельность помогает развивать у детей связную речь, воображение, внимательность, память, упорство в достижении цели. Обеспечивает эмоциональное благополучие ребенка, способствует интеллектуальному и духовному развитию личности ребенка в комфортной обстановке. В народных играх, сказках как нигде больше сохранились особенные черты русского характера, присущие ему нравственные ценности, представление о добре, красоте, правде, храбости, трудолюбии, верности.

Знакомство детей с народными играми, использование местного авторского материала в игровой деятельности развивает фантазию и воображение, влияет на духовное развитие, учит определенным нравственным нормам.

Педагогические принципы, на которых построено обучение:

– систематичность

Принцип систематичности реализуется через структуру программы, а также в логике построения каждого конкретного занятия. В программе подбор тем обеспечивает целостную систему знаний игротехники. Последовательность же расположения тем программы обуславливается логикой преемственного наращивания количества и качества знаний и умений в конструировании и организации различных игровых программ.

– принцип воспитания личности

В процессе обучения учащиеся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развиваются свои способности, умственные и моральные качества, такие как, умение работать в команде, умение подчинять личные интересы общей цели, настойчивость в достижении поставленной цели, трудолюбие, ответственность, дисциплинированность, внимательность.

– сознательность и активность учащихся в обучении

Принцип реализуется в программе через целенаправленное активное восприятие игровых технологий, их самостоятельное осмысление, творческую переработку и применение.

Новизна программы заключается в том, что игровая деятельность рассматривается как платформа для формирования духовно-нравственных ценностей у младших школьников. Основной задачей является приобщение ребенка к традициям игровой культуры, наполненной разнообразными возможностями для личностного роста. В программе важен не конечный результат в виде продукта, приза, победы, а сама деятельность, потребность и мотив к ней. Программа учит воспитанника быть организатором (лидером) и активным участником игровых действий, владеть навыками адекватного реагирования и оценивания собственных ресурсов, творческого потенциала.

Цель и задачи программы

Цель: создание условий для воспитания и развития личности средствами создания игрового пространства и приобщения к традициям игровой культуры.

Задачи:

Обучающие: сформировать знания в области игровой деятельности, их видового разнообразия и культурных игровых традиций, а также умения и навыки проведения игр, авторского моделирования игр и игровых программ.

Развивающие: развивать личностную, регулятивную, рефлексивную, коммуникативную, информационную компетентности личности средствами игровой деятельности.

Воспитательные: содействие развитию ценностно-смысловой сферы личности (формирование гражданско-патриотических, нравственных, социальных, трудовых ценностей).

Логика построения содержания программы Объект воспитательного и развивающего воздействия – развивающаяся личность воспитанника – определяет логику построения содержания программы, цели, задачи, ожидаемые результаты по уровням обучения. Основным критерием развития личности по программе мы определяем рост степени самостоятельности и становление субъектности воспитанника в деятельности.

Стартовый уровень – первый год обучения. Ребёнок осваивает содержание программы и выступает в ней как участник развивающих игр, организованных педагогом. Формируется игровая мотивация, интерес к игротехнике. Первые шаги в развитии самостоятельности в игровой деятельности достигаются за счёт стимулирования педагогом рефлексивных процессов личности – в результате чего ребёнок анализирует ход игры, особенности своей роли и поведения, особенности поведения других участников и группы в целом.

Базовый уровень. Обучающийся становится модератором игры, сам проводит игры, которые рекомендует педагог или он подбирает сам. Он учится занимать позицию субъекта развития по отношению к себе и к группе.

Продвинутый уровень. Обучающийся проявляет высокую степень самостоятельности в игровом пространстве, он его моделирует, создаёт авторские игры (программы, проекты), осмысливает цели и задачи, развивающее влияние игры.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих программ.

Авторы программы «Развивающая игротехника», принимая во внимание наличие в педагогическом опыте РФ большого количества программ по организации игровых практик ребёнка, определяют главной позицией в реализации программы ориентацию на формирование опыта самостоятельного моделирования игр. В изучаемых и ретранслируемых играх большее значение имеет не сам процесс игры, часто дающий участникам массу положительных эмоций, а осмысление, рефлексия происходящего после игры. Особенностью изучаемых игровых технологий является их эвристичность, дух творчества, который пронизывает все действия играющего. Достоинством реализации программы является технология взаимообучения. В течение учебного года каждый воспитанник попробует себя в роли организатора и ведущего игры, которую он придумал и подготовил сам в качестве домашнего задания.

Возраст обучающихся

Программа предлагается для освоения младшими школьниками 7-10 лет. Набор детей в объединение свободный. Состав группы – постоянный, может быть разнополым и разновозрастным. Наиболее оптимальное количество детей в группе – 15 человек, что позволяет педагогу дать индивидуальную консультацию учащимся.

Сроки реализации программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Развивающая игротехника» рассчитана на три года реализации.

Формы и режим занятий, используемые методы и технологии

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год – 432 часа. 36 часов на одну группу, 12 групп)

- количество занятий и учебных часов в неделю – 12 занятий в неделю (одно занятие на группу)

- продолжительность занятия – 40 мин.

Форма обучения: очная.

Форма организации деятельности: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Учебные занятия носят познавательный - практический характер – научить обучающихся организовывать и проводить игры различной направленности. Освоение воспитанниками игровых технологий является и элементом контроля. Система умений идёт с наращиванием усложняющих элементов: от простой игры - к более сложной.

Формы проведения занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей обучающихся, специфики содержания образовательной программы и возраста ребёнка:

1. Метод педагогического исследования
 - беседа
 - наблюдение
 - анкетирование
 - тестирование
2. Методы формирования сознания
 - рассказ
 - беседа
 - пример
 - дискуссия
3. Метод организации деятельности
 - игра
 - тренинг
 - КТД
 - решение ситуации
 - лекция
 - мастер-классы
 - практикумы.

Средства педагогического стимулирования: одобрение, перспектива, поддержка, авансированное доверие, игровые ситуации, ситуации примера, ситуации успеха, ситуации проб, ситуации свободного выбора, соревнования, ситуации творчества, поиска.

Организационная модель образовательного процесса

Программа адресована детям с 7 до 10 лет. Программа рассчитана на 3 года обучения. Количество детей в группе от 1 до 30. Общее количество 342 человека (12 классов) 12 учебных групп. Количество часов в год 36 на одну группу. Состав детей: учащиеся 2-х и 3-х, 4-х классов. Учебных занятий по формированию теоретических знаний в два раза меньше практических.

Игротека представлена двумя игровыми площадками: игровой комнатой и фойе второго этажа.

Программа «Развивающая игротехника» 1 года обучения знакомит с общими понятиями видов игр, с правилами распространённых игр, самодельными играми, имеющимися в игротеке, играми на внимание, музыкальными, подвижными, играми-шутками, играми – забавами. Предполагается участие детей в традиционной неделе Игры и игрушки. В начале года объявляется конкурс на лучшее проведение игры. В конце каждого занятия выбирается 2 человека. Им даётся домашнее задание подготовить игру и провести на следующем занятии. Итоги подводятся в конце года.

Образовательная программа «Развивающая игротехника» построена так, что участник программы осваивает некоторую сумму знаний, умений, навыков и нарабатывает первоначальный опыт игровой деятельности.

Предлагаемые игры для вторых классов требуют от играющих различного рода усилий направленных на достижение цели, т.е. на преодоление возникающих в ходе игры препятствий. Игра приучает детей к согласованным действиям, к точности и своевременности выполнения игровых заданий, к ответственности перед командой или группой за которую они играют. Добровольное подчинение правилам игры утверждается и крепнет сознательная дисциплина играющих. Младшим школьникам больше по душе недлитительные подвижные сюжетные игры с несложными правилами и столь же несложным содержанием: кошки гоняются за мышками, щуки ловят карасей и т. п. сюжетную форму такой игры часто подчёркивают хоровые выкрики или традиционный диалог между играющими, например: «Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой!»- «Что он там делает?» - «Гусей щиплет» и т.д. Программа включает игры с ритмическими движениями, хороводы, песни. Некоторые игры требуют деления на команды (эстафеты на короткую дистанцию). В основе таких игр лежат простейшие игровые задачи: для одних - догнать, для других - увернуться, убежать от догоняющего. Особое место в программе первого года обучения занимают малоподвижные «тихие» игры: литературные, географические, различные викторины, игры со словами и буквами, игры-головоломки. В таких играх закрепляются знания, полученные в школе. К концу 1года обучения ребята знают и умеют провести 5 игр на внимание: «Что изменилось?», «Кто массовик», «Запомни позы», «Взгляни, запомни, нарисуй», «Сели-встали», «Ухо-нос»; 15 подвижных и малоподвижных игр: «Коршун и наседка», «Бездомный заяц», «Третий лишний», «Море волнуется», «Штандер», «Хватай не зевай», «Карлики великаны», «Снятие часового» и т.д.

Программа второго года обучения, рассчитанная на учащихся 3-х классов 51 школы, тоже помогает восполнить недостаток двигательной активности обучающихся помимо уроков физической культуры в школе.

Программа «Развивающая игротехника» второго года обучения включает в себя обучение традиционным и национальным спортивным играм, дворовым играм. Чем старше дети, чем больше развиты они физически и интеллектуально, тем шире круг их интересов, и разнообразнее и сложнее должны быть задачи, возникающие перед ними в игре. Соревновательные моменты в играх для третьеклассников занимают центральное место. Не просто догнать, не просто убежать, а сделать это более ловко, быстрее, чем это сделает другой, чтобы тем самым помочь своей группе, команде одержать победу в игре.

В программе второго года обучения подвижная игра рассматривается как естественный спутник жизни ребёнка. В народных подвижных играх испокон веков ярко отражался образ жизни людей, их быт, национальные устои , представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью,

выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

По содержанию предлагаемые игры, выразительны и доступны ребёнку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире. В данной программе предлагается разучить с детьми игры, в которых в связи с изменением игровой ситуации ребёнок должен проявить более сложную, т.е. мгновенную и правильную реакцию, поскольку лишь быстрота приводит к благоприятному результату.

Данная программа даёт возможность творчески подходить к каждой теме, изменения и разнообразя её, исходя из наличия методической литературы, опыта работы педагога и возрастной категории детей.

Основными организационными формами образовательного процесса являются учебные занятия (теоретические и практические), игры, игровые тренинги, турниры, праздники.

В конце 2 года обучения ребята познакомятся с играми: Эстония Игра в поезд

Таджикистан: игра «Якка линг бози» (квадрат-марра); Белоруссия Игра «Бульба»; Латвия Игра « Три, тринадцать, тридцать»; Грузия Игра «Эльбрус красавец»; Молдавия «Де-а мэрул» (яблоко); Украина. Игра «Погрузка арбузов»; Россия «Смена номеров» «Белки, орехи, шишки», «Гонки мячей по кругу», «Прятки», «Лапта», «Резинки», «Пионер-бол», «Казаки-разбойники», «Мяч в кругу», «Через лес», «Лови палку», «Ходьба в запуске», «Дай руку», «Ловля парами», «Встречная эстафета», «Эстафета», «С колышка на колышек» и другими.

Проявляют активность и инициативу. Могут набрать команду, объяснить игру, выбрать, водящего, играть, подвести итоги. Умеют подготовить оформление и необходимый реквизит для игры.

Программа третьего года обучения, рассчитанная на учащихся 4-х классов 51 школы, также помогает восполнить недостаток двигательной активности обучающихся помимо уроков физической культуры в школе.

4 класс. В этом возрасте ребёнок весьма подражателен, отличается избирательностью внимания. Этот возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Занятие 3-го года обучения состоит из 3-х частей. Небольшой тренинг, разучивание новой игры, проверка Д.З. выбор следующей пары для подготовки и проведения игры на следующем занятии, рефлексия.

Ребята 3 года обучения сами придумают и организуют под руководством педагога поздравление с Днём защитника Отечества, 8 марта.

Коммуникативные и творческие умения 3 года обучения формируются через тему «Грамматика фантазия» Методы активизации творчества и фантазии

предусматривают развитие у детей внимания и наблюдательности, памяти и логического мышления. В программу включены упражнения и приёмы по активизации фантазии. Это система тренинга Джанни Родарри.

Кроме подвижных игр, эффективным будет использование системы упражнений, воспитывающих проблемных ситуаций. Для того чтобы учащиеся ярче видели и подчеркивали качества и достоинства других людей, для формирования доброжелательных отношений в классе целесообразно проводить тренинговые упражнения. Например, педагог объясняет, что у него есть волшебные очки, в которых можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, что человек иногда прячет от всех. Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих одноклассников.

Такая система предложенных занятий будет способствовать эффективному усвоению школьниками понятий и представлений о человеческих ценностях; развитию умения видеть ценность в предметах, действиях, в отношениях человека к окружающему миру; умения рассуждать, обобщать, делать выбор в пользу нравственных ценностей.

Школьник начинает ориентироваться на эмоциональные оценки группы сверстников, признавая равноправие оценок каждого отдельного человека.

В учебном плане каждого года обучения есть раздел «Игры по интересам», когда ребёнок играет самостоятельно. В конце каждого занятия ребятам предлагается самостоятельное время. Дети сами выбирают себе занятие по душе. В это время дети выбирают для себя любимые игры, группируются и самостоятельно занимаются. Роль педагога проследить в какие игры любят играть, а какие игры не представляют интереса, чтобы в дальнейшем внести корректизы в программу. Идёт формирование микро групп. Определение лидеров, организаторов. Развивается самоуправление в детском коллективе. Развивается собственная активность ребёнка. Умение самостоятельно ставить цели, искать пути их достижения.

После третьего года обучения ребята уже сами могут проводить занятия. И, продолжая расширять и углублять свои знания, ретранслируют их дальше в школе, семье, во дворе.

Программа предполагает постоянное апробирование новых форм занятий.

Программа даёт возможность воспитанникам участвовать в мероприятиях проводимых центром «Досуг»: Новый год, областная «Неделя игры и игрушки» и другие.

Работа с родителями проводится классными руководителями каждого класса. До родителей доводятся результаты диагностики детей и результаты освоения программы (в течение всего года проводится конкурс «Проведи игру». Фамилии победителей объявляются на родительских собраниях).

По итогам учебного года дети получают благодарности Дворца творчества. После третьего года обучения выдаётся сертификат.

Ожидаемые результаты

Образовательные результаты: 1) знания технологии игровой деятельности, знания об истории, традициях, типологии игр, правилах организации и проведения не менее 30 игр, способы конструирования игр и игровых программ; 2) умение проводить не менее 30 игр различных видов, конструировать игры и моделировать игровые программы; 3) провести самостоятельно 1-2 игры, разработать 1-2 игры или игровую программу.

Таблица 1. Распределение образовательных результатов по уровням освоения программы

Образовательные результаты программы	Стартовый уровень: результаты первого года	Базовый уровень: результаты второго года	Продвинутый уровень: результаты третьего года
Теория: технологии игровой деятельности, история, традиции, типологии игр, правила организации и проведения не менее 30 игр, способы конструирования игр и игровых программ.	знать: - правила по технике безопасности во время занятий и проведения игр - предназначение и условия для организации игровой деятельности; - типы и виды игр; - правила организации и проведения 20 игр.	знать: - правила по технике безопасности во время занятий и проведения игр; - предназначение и условия для организации игровой деятельности; - типы и виды игр; - схемы организации простейших игр; - правила организации и проведения 30 игр.	знать: - требования к процессу конструирования игры; - основные этапы и принципы совместной работы над игрой, - способы распределения функций и ролей в совместной деятельности; - способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в процессе разработки игры; - моделирования игровых программ, проектов; - основные способы анализа реализованных авторских игр.
Практика: умение проводить не менее 30 игр различных видов, конструировать игры и моделировать игровые программы.	уметь: - участвовать в различных видах игр; - подчиняться правилам игры, работать в команде. - адекватно оценивать участие и результаты собственной игровой деятельности; - между собой, не создавая конфликтных ситуаций.	уметь: - организовывать различные виды игр; - подчиняться правилам игры, работать в команде. - адекватно оценивать участие и результаты собственной игровой деятельности; - демонстрировать творческие способности; - свободно общаться между собой, не создавая конфликтных ситуаций.	уметь: - моделировать и проводить игровые программы соответственно конкретным социальным запросом играющих; - контролировать и объективно оценивать свою работу; - участвовать в совместном принятии решений, умения действовать в команде; - отстаивать свою точку зрения, быть терпимым к точке зрения другого человека.
Продукт: Провести самостоятельно 1-2 игры, разработать 1-2 игры или игровую программу.		Продукт: провести 1-3 игр самостоятельно	Продукт: разработать и представить 1-2 авторские игры, или игровой программы/проекта

Метапредметные результаты:

Личностная компетентность: самостоятельность в поступках и действиях, ответственность за их результаты, целеустремленность и настойчивость в достижении результата, лидерские и организационные способности, мотивация к игровой деятельности, творческие способности

Регулятивная компетентность: умение обозначать цели и прогнозировать результаты, планировать и анализировать свою деятельность, постановка общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; способы решения проблем творческого и поискового характера

Рефлексивная компетентность: умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

Коммуникативная компетентность: активное использование речевых средств и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; освоение умений налаживать конструктивный диалог с другими участниками деятельности, аргументированно убеждать в правильности предлагаемого решения, признавать свои ошибки и принимать чужую точку зрения в ходе групповой работы над совместным проектом, умения работать в команде, умения подчинять личные интересы общей цели.

Информационная компетентность: использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом образовательном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями игротехники.

Личностные результаты:

Гражданско-патриотические ценностные ориентации: патриотизм, уважения к традициям, культуре, традиционным ценностям народа, осознание своей этнической принадлежности

Нравственные ценностные ориентации: уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, сотрудничество со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми

Социальные ценностные ориентации: следование социальным нормам, правилам поведения, ролям и формам социальной жизни в группах и сообществах

Трудовые ценностные ориентации: формирование ответственного отношения к деятельности, саморазвитие, самообразование, труд, творчество

Способы определения результативности

Оценка результатов освоения программы осуществляется дважды на протяжении каждого года обучения в рамках общедворцовского мониторинга оценки качества. Сведения о результатах освоения дополнительной образовательной программы заносятся в форму «Диагностическая карта», единую для всех программ Дворца. Диагностическая карта заполняется на каждую группу отдельно.

Таблица 2. Способы оценки результатов

Результаты	Способы оценки	Формы регистрации
Образовательные		
Теоретическая подготовка: технологии игровой деятельности, история, традиции, типологии игр, правила организации и проведения не менее 30 игр, способы конструирования игр и игровых программ.	Зачет (викторина)	Приложение 1. «Анкета оценки теоретических знаний за год» (или вопросы викторины по уровням обучения) (с последующим занесением в «Диагностическую карту»)
Практическая подготовка: умение проводить не менее 30 игр различных видов, конструировать игры и моделировать игровые программы	Педагогическое наблюдение	Приложение 2. «Карта наблюдения» (с последующим занесением в «Диагностическую карту»)
Провести самостоятельно 1-2 игры, разработать 1-2 игры или игровую программу	Экспертная оценка педагога	Приложение 3. «Критерии оценки авторской игры» (с последующим занесением в «Диагностическую карту»)
Метапредметные		
Личностная компетентность	Экспертная оценка	Приложение 6. «Диагностическая карта»
Регулятивная компетентность		
Рефлексивная компетентность		
Коммуникативная компетентность		
Информационная компетентность		
Личностные		
Гражданско-патриотические, нравственные, социальные, трудовые ценностные ориентации	Психолого-педагогическое тестирование	Тестовый пакет «Мониторинг оценки программы воспитания и социализации Дворца»

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- *высокий уровень* – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- *средний уровень* – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- *низкий уровень* – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- *программу не освоил* - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- *высокий уровень* – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; применяет полученную информацию на практике; выполняет практические задания с элементами творчества; демонстрирует свободное владение теоретической информацией по программе, умение анализировать информационные источники; выявлять причины успеха/неуспеха, активно принимает участие в мероприятиях, конкурсах,
- *средний уровень* – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительное владение теоретической информацией по темам программы, умеет пользоваться литературой при подготовке авторских проектов; участвует в организации мероприятий.
- *низкий уровень* - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при организации игровой деятельности; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;
- *программу не освоил* - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков

Формы подведения итогов реализации программы

Формой подведения итогов освоения образовательного содержания программы «Развивающая игротехника» выбрано самостоятельное моделирование воспитанниками игровой программы/проекта. Обучающиеся самостоятельно/ в парах / в микрогруппах конструируют их и проигрывают в образовательных объединениях Дворца, своих классных коллективах. Это является элементом общественной экспертизы. Используется видеозапись мероприятия, которую анализируют авторы игровой программы/ проекта, педагог и участники образовательного объединения. Отзыв о мероприятии фиксируется в тетради отзывов центра «Досуг».

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Учебно-тематический план первого года обучения (количество учебных часов -36)

№	Название разделов и тем занятий	всего	теория	практика	Формы аттестации/контроля
1	Вводное занятие	1	1	-	Входная анкета
2	Раздел 1. Игroteхника	26	13	13	«Анкета оценки теоретических знаний за год» Карта наблюдения
2.1	Адаптационные игры	2	1	1	
2.2	Игры на внимание.	2	1	1	
2.3	Настольные игры.	2	1	1	
2.4	Праздники игры и игрушки.	2	1	1	
2.5	Виды загадок.	2	1	1	
2.6	Музыкальные игры.	2	1	1	
2.7	Подвижные игры, малоподвижные игры.	2	1	1	
2.8	Старинные забытые игры.	2	1	1	
2.9	Ящик затей.	2	1	1	
2.10	Мастерская игр.	2	1	1	
2.11	Ролевые развивающие игры.	2	1	1	
2.9.12	Игры-соревнования.	2	1	1	
2.9.13	Игры-шутки, игры-забавы, игры-розыгрыши.	2	1	1	
3	Раздел 2. «Юный затейник».	6	3	3	«Анкета оценки теоретических знаний за год»
3.1	Как придумать игру, алгоритм игровой программы	2	1	1	педагогическое наблюдение
3.2	Работа с ведущим	2	1	1	
3.3	Основы сцен. движения, основы сцен. речи	2	1	1	
4	Раздел 3. «Игры по интересам».	3	-	3	Карта наблюдения
Итого:		36	17	19	

Учебно-тематический план программы второго год обучения
 (Количество учебных часов -36)

№	Название разделов и тем занятий	Всего часов	теория	практика	Формы аттестации /контроля
1	Вводное занятие	1	1	-	Входная анкета
2	Раздел 1 «Игroteхника»	26	13	13	«Анкета оценки теоретических знаний за год» Карта наблюдения
2.1	Подвижные игры народов мира	4	2	2	
2.2	Народные игры	8	4	4	
2.3	Игры на свежем воздухе	6	3	3	
2.4	Дворовые игры	4	2	2	
2.5	«Ярмарка игр»	4	2	2	
3	Раздел 2 «Юный затейник»	4	2	2	
3.1	Конкурс на самую интересную игру (проводится в течение года)	4	2	2	
4	Раздел 3 «Игры по интересам»	5		5	Карта наблюдения
4.1	Игротека	5		5	
	Итого:	36	16	20	

**Учебно-тематический план программы третьего года обучения
(количество учебных часов -36)**

№	Название разделов и тем занятий	Всего часов	теория	практика	Формы аттестации /контроля
1	Вводное занятие	1	1	-	Входная анкета
2	Раздел 1.«Игroteхника»	16	8	8	«Анкета оценки теоретических знаний за год» Карта наблюдения
2.1	Основные подходы к классификации игр	4	2	2	
2.2	Адаптационные, ролевые, развивающие игры.	4	2	2	
2.3	Требования к составлению игровых программ для различных возрастов школьников	4	2	2	
2.4	Игра в жизни школьника	4	2	2	
3	Раздел 2.«Грамматика фантазии»	10	5	5	Карта оценки авторской игры и/или игровой программы
3.1	Конкурс на самую интересную игру (проводится в течение года)	2	1	1	Карта оценки авторской игры и/или игровой программы
3.2	Игровое тестирование	2	1	1	
3.3	Упражнения для развития мышления	2	1	1	
3.4	Методы развития творчества	2	1	1	
3.5	Коммуникативные игры	2	1	1	
4.	Раздел 3.«Игры по интересам»	9		9	Карта наблюдения
4.1	Игротека	9		9	
		36	14	22	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы первого года обучения

Раздел 1 Игroteхника (26 часов)

Тема «Адаптационные игры» (2 часа)

Теория: Знакомство с общими понятиями видов игр. Игра как способ познания мира.

Практика: Отработка первоначального опыта игровой деятельности. Адаптационные игры как средство интенсивного знакомства. Набор упражнений для знакомства: «Молекулы», «Перестрелка», «Одеяло», «Шляпа»

Тема «Игры на внимание». (2 часа)

Теория: Предлагаются игры для разучивания «Что изменилось?», «Взгляни, запомни, нарисуй», «Кто массовик», «Запомни позы», «Сели-встали», «Ухо-нос» и т. д.

Практика: Провести 5 игр на внимание на небольшой группе детей.
Задание на дом: проиграть в семье, классе. Развивается память и внимание.

Тема «Настольные игры» (2 часа)

Теория: Предлагаются игры для разучивания: лото, мозаика, конструктор, шашки, реверси, шахматы, морской бой, футбол, хоккей, баскетбол, эрудит, нарды, менеджер, бильярд, сражение.

Практика: Знают правила настольных игр. Играют в игротеке. Могут объяснить правила игры небольшой группе.

Тема «Праздники игры и игрушки» (2 часа)

Теория: Традиционные праздники в дни осенних каникул. Введение в тему праздника.

Практика: Участвуют в праздниках, в течение недели и как зрители, и как участники. Пробуют себя в роли массовиков - организаторов. Возможность проявить фантазию и выдумку.

Тема «Виды загадок» (2 часа)

Теория: Ребус. Шарада, Анаграмма. Понятие. Правила разгадывания.

Загадки: с коллективным ответом, о технике, о труде, о школе, о досуге, о мире животных, о человеке, его жилище, быт человека, природа и её явления.

Практика: Знают понятие ребус, шарада, анаграмма. Придумывают ребус. Даный материал углубляет знания, полученные в школе, разнообразит досуг детей, развивает интерес к знаниям.

Тема «Музыкальные игры» (2 часа)

Теория: Разучивание игр «Слушай музыку», «Хватай не зевай», «Музыкальные капканчики», «Музыкальные змейки», т.д.

Практика: Знают предложенные игры. Сами составляют список муз. игр, ищут в литературе, проигрывают на группе.

Тема «Подвижные игры, малоподвижные игры» (2 часа)

Теория: Сюжет, тема, идея. Классификация (элементарные, спортивные, ролевые, музыкальные, танцевальные).

Практика: Разучивание 15 подвижных игр, такие как «Коршун и наседка», «Колесо», «Бездомный заяц», «Второй лишний», «Пройди в обруч», «Догонялки», «Море волнуется», «Штандер», «Хватай не зевай», «Сбей кеглю», «Тяни в круг», «Кубарь», «Ходули».

Малоподвижные- «Не собыюсь», «Ассоциации», «Карлики-великаны», «Снятие часового», «Тихая музыка», «Платочек-хочотунья», «Испорченный телефон», «Летает не летает», «Что изменилось?», «Колечко», «Мигалки».

Тема «Старинные забытые игры» (2 часа)

Теория: История сохранения игр в игротеке. Правила старинных забытых игр.

Практика: Разучивание игр : «Бирюльки», «Малечина-калечина», «Ходули», «Бег в мешках», «Камушки», «Волчки», «Кубарь», «Штандер», «Поле чудес», «Сраженье», Весёлые этажерки», «Лабиринт», «Штанга».

Тема «Ящик затей» (2 часа)

Теория: Обучение процессу запоминания букв и цифр.

Практика: игра в «Школьные игры», «Математические игры», «Исторические игры», «Занимательное азбуковедение»

Тема «Мастерская игр» (2 часа)

Практика: Ремонт игр в игротеке. Оформление в игротеки. Изготовление простейших игр своими руками.

Тема «Ролевые развивающие игры» (2 часа)

Теория: Ролевая игра участников. Классификация ролевых игр. Понятие ролевая игра. Разделение развивающих игр по целевому признаку. Командные и индивидуальные вводные для игроков. Подготовка игроков. Возможности ролевых игр для развития памяти, внимания, самостоятельности, ответственности, фантазии, творческого мышления.

Практика: Моделирование и проигрывание игры «Секреты страны здоровья». Творческо-ролевая игра «Справочное бюро почемучек» (Коган М. С.); игра «Такси».

Тема «Игры-соревнования» (2 часа)

Теория: Деление на команды. Игры на организацию взаимодействия, формирование командного духа.

Практика: Сказочные эстафеты(10)- подвижные; соревнования в танце; «Караоке».

Тема «Игры-шутки, игры-забавы, игры-розыгрыши» (2 часа)

Теория: Что такое шуточная игра-розыгрыш.

Практика: Конкурс к 1 апреля на лучшую шутку, шарж, самый короткий анекдот о Дворце. Игры розыгрыши со скакалкой, посохом, конфетой.

Раздел 2. «Юный затейник». (6 часов)

Тема «Алгоритм игровой программы, как придумать игру». (2 часа)

Теория: Как придумать игру, алгоритм игровой программы. Требования к организации игры. Учёт возрастных особенностей детей. Роль организатора игры в динамическом развитии действия.

Реквизит. Способы анализа проведенного мероприятия.

Практика: Отработка первоначального опыта игровой деятельности: Придумывают игру и проигрывают на своём классе.

Тема «Работа с ведущим» (2 часа)

Теория: Объяснение игры игрой. Первый контакт со зрителем.

Практика: Игровые приёмы: «гусеницы» «конструкции» «змейки» «обжималки».

Тема «Основы сценического движения, основы сценической речи»(2 часа)

Теория: Основы сценического движения, основы сценической речи.

Практика: Требования к ведущему игры. Основные правила движения, стойки, повороты, работа с микрофоном. Основные правила сценической речи.

Артикуляционная гимнастика.

Раздел 3. «Игры по интересам». (3 часа)

Теория: 0

Практика: Формирование микро групп. Индивидуальные занятия.

Определение лидеров.

Содержание программы второго года обучения

Раздел 1. «Игротехника» 26 часов

Тема «Игра как источник культуры» (4 часа)

Теория (2 часа): Национальные спортивные игры. Подвижные игры народов мира как способ передачи фольклорных традиций.

Практика (2 часа): Отработка опыта самостоятельной организации игр: «Смена номеров», «Белки, орехи, шишки», «Гонки мячей по кругу», «Через лес», «Лови палку», «С колышка на колышек», «Заводила», «Штандер».

Тема «Народные игры» (8 часов)

Теория (4 часа): Народные игры как способ изучения культурных традиций страны. Разучивание правил народных игр: Р Ф, Казахстана, Эстонии, Таджикистана, Белоруссии, Украины, Латвии, Грузии, Молдавии.

Практика (4 часа): Отработка опыта самостоятельной организации игр. Народные игры: Игра «Коршун и наседка». Игра в поезд

Таджикистан: игра «Якка линг бози»(квадрат-марра). Игра «Бульба»

Украина. Игра «Погрузка арбузов». Игра « Три, тринадцать, тридцать»

Грузия. Игра «Эльбрус красавец»

Молдавия «Де-а мэрул»(яблоко)

Тема «Игры на свежем воздухе» (6 часов)

Теория(3 часа): Игро технические способы сплочения коллектива.

Разучивание правил предложенных игр на свежем воздухе. «Веревочный курс» как способ развития способностей согласования участников. Особенности конфликтов в игре.

Практика(3 часа): Организация игр: «Прятки», «Лапта», «Резинки», «Пионер-бол», «Казаки-разбойники». Отработка способов эффективного взаимодействия: «Веревочный курс».

Тема «Дворовые игры» (4 часа)

Теория (2 часа): Разучивание правил предложенных дворовых игр.

Практика (2 часа): Игры: «Мяч в кругу», «Через лес»,

Лови палку», «Ходьба в запуске», «Дай руку», «Ловля парами», «Встречная эстафета»

«Эстафета», «С колышка на колышек».

Тема «Ярмарка игр» (4 часа)

Практика (2 часа): Праздник игры и игрушки

Теория (2 часа): Праздник игры и игрушки

Раздел 2. «Юный затейник» (4 часа)

Тема «Конкурс на самую интересную игру» (4 часа)

(проводится в течение года)

Практика (4 часа): Алгоритм игровой программы. Придумать игру и проиграть на своём классе.

Раздел 3 «Игры по интересам» (5 часов)

Тема «Игротека» (5 часов)

Практика (5 часов): Формирование микро групп. Индивидуальные занятия в игротеке. Определение лидеров.

Содержание программы третьего года обучения

Раздел 1. «Игротехника» (16 часов)

Тема «Основные подходы к классификации игр» (4 часа)

Теория (2 часа): Различные подходы к классификации игр. Видология игры. Видология игры. Виды игр: свободная игра; творческая игра; культурная (народная) игра; игры окружающей среды (экологические); физическая игра; придуманная игра.

Практика (2 часа): Проектирование и моделирование игр разных видов. Отработка первоначального опыта игровой деятельности. Разучивание игр: «5 важных вещей», «Таверна», «Коршун и наседка», «Колесо», «Бездомный заяц», «Второй лишний», «Пройди в обруч», «Догонялки», «Не сбьюсь».

Тема «Адаптационные, ролевые, развивающие игры» (4 часа)

Теория (2 часа): Классификация ролевых игр и уровни участия в них. Командные и индивидуальные вводные для игроков. Подготовка игроков. Разделение развивающих игр по целевому признаку. Разучивание правил предложенных игр.

Практика (2 часа): Отработка первоначального опыта игровой деятельности. Адаптационные игры как средство интенсивного знакомства: «Назови себя, назови меня», «Девочки - мальчики», «Шпаргалка-вспоминалка»,

«Шумная игра».

Тема «Требования к составлению игровых программ для различных возрастов школьников (4 часа)

Теория (2 часа): Требования к организации игры .

Принцип конструирования игры. Учет возрастных и психологических особенностей при выборе игры. Роль организатора игры в динамическом развитии действия. Разучивание правил предложенных игр.

Практика (2 часа): Отработка опыта самостоятельной организации игр: Игра «Заводила». Игра «Штандер».

Тема «Игра в жизни школьника» (4 часа)

Теория (2 часа): Игра – регулятор жизненных позиций ребёнка. Игра как способ саморазвития. Игра как способ выстраивания коммуникаций.

Практика (2 часа): Игровой тренинг для развития наблюдательности: «Орехи», «Два кольца». Коммуникационные игры: «Торопись обрадовать» «Передача эмоций», «Испорченный телефон», «Большая семейная фотография».

Раздел 2.«Грамматика фантазии» (10 часов)

Тема «Конкурс на самую интересную игру» (2 часа)

(проводится в течение года)

Теория (1 час) : Основные правила поведения игроков и организаторов игры. Роль организатора в игре. Предназначение и условия для организации игровой деятельности. Безопасность в игре.

Практика(1 час): Отработка первоначального опыта игровой деятельности. Проектирование и моделирование игр разных видов.

Тема «Игровое тестирование»(2 часа)

Теория (1 час): Творчество в современном мире. Значение творчества в жизни человека. Способы развития творческих способностей.

Практика(1 час): Игровое тестирование.

Выполнение упражнений, стимулирующих развитие творческих способностей: Ребус. Шарада. Анаграмма. Загадки: с коллективным ответом, о технике, о труде, о школе, о досуге, о мире животных, о человеке, его жилище, быт человека, природа и её явления.

Определение уровня творческих способностей

Тема «Упражнения для развития мышления»(2 часа)

Теория(1 час): Упражнения для развития мышления.

Практика(1 час): «Хорошо-плохо». Игра «Я- оптимист» «Задачадатели и изобретатели». Игра-диспут.

Тема «Методы развития творчества»(2 часа)

Теория(1 час): Методы активизации творчества и фантазии в игровых программах Творческий подход при отборе содержания, выборе методов и разработке авторских (многообразие приемов организации творческих ситуаций).

Практика(1 час): Отработка приемов по активизации фантазии: Создание творческих ситуаций по аналогии, по предложенному образцу (поздравительные стихи, стихи-перевертыши, загадки с хоровым ответом).

Тема «Коммуникативные игры» (2 часа)

Теория (1 час): Игroteхнические способы сплочения коллектива. Упражнения для тренировки и развития восприятия. Тренинг для развития наблюдательности. Игровой тренинг по развитию памяти.

Практика (1 час): Тренинг «Командообразования» для развития навыков групповой работы. Игры на сплочение коллектива: «Восхождение на вершину», «Шесть палатки», «Царевна-лягушка», «Шторм», «Акулы»; «Затонувшие сокровища», «Кошки-мышки», «Подарок на день рождения», «Игры с мячом.»

Раздел 3.«Игры по интересам» (9 часов)

Тема «Игротека» 9 часов

Практика (9 часов): Формирование микро групп. Индивидуальные занятия в игротеке. Определение лидеров.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для достижения прогнозируемых в программе результатов необходимы следующие обеспечивающие компоненты.

Методическое обеспечение комплектуется методический фонд центра «Досуг», состоящий из:

- книжного фонда;
- фонда журнальных статей;
- фонда печатных материалов (программы, аналитические записки, пособия, положения, планы, учебно-дидактические материалы разработанные сотрудниками; сценарный фонд и т.д.);
- фонда видео- и аудиоматериалов;

Методика различных организационных форм (разных типов занятий), организации массовых мероприятий, методы и приёмы обучения на занятиях с учащимися в учреждениях дополнительного образования, методики и технологии организации совместной деятельности детей, дидактический материал, наглядные пособия по каждой теме, педагогические технологии: ситуация успеха, информационные технологии, технологии игровой деятельности и т.д., формы подведения итогов.

Материально-техническое обеспечение программы:

Основной материальной базой являются:

- помещения Дворца и близлежащая территория для осуществления досугоразвивающей деятельности. Это игротека, зрительный зал, мемориальный зал, детское кафе, фойе первого, второго этажа, кабинеты Дворца, спортзал и т.д.
- компьютер, принтер,
- телевизор,
- музыкальный центр,
- домашний кинотеатр,

- колонки, эквалайзер,
- усилитель,
- светотехника,
- микрофоны,
- видеомагнитофон,
- спортивное оборудование,
- игры,
- реквизит,
- костюмы.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Литература для педагогов

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя [Текст] / Н.П. Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. – 143 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Л.: Лениздат, 1992.
3. Даль, В.И. Толковый словарь русского языка, современная версия. [Текст] / В.И. Даль. Москва. 2001.
4. Куприянов Б.В. Рожков М.И., Фришман И.И Организация и методика проведения игр с подростками М.: Владос, 2001.- 215 с. (переиздание в 2004 г).
5. Куприянов Б.В. Воспитание и социализация в учреждениях дополнительного образования детей. // Дополнительное образование и воспитание.– 2006.– № 7.– С.
6. Финажина С. Ю. Методика организации массовых мероприятий. //Дополнительное образование М. 2005 г.№9.
7. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М., 1994.
8. Шмаков С.А. Каникулы: прикладная энциклопедия. М., 1994.
9. Шмаков С. А. Безбородова Н.Е. От игры к самовоспитанию: Сборник игр – коррекций. – М.: Новая школа, 1993.

Литература для детей

1. Ушакова Е.В. Подвижные игры. - Белгород: БелГУ, 2011
2. авт.-сост. А.Ю. Патрикееев: Подвижные игры: 1-4 классы. - М.: ВАКО, 2007.

Литература для родителей

1. Ковалько В.И.: Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 кл.. - М.: Вако, 2007
2. Патрикееев, А. Ю. Летние подвижные игры для детей / А.Ю. Патрикееев. - М.: Феникс, 2014. - 224 с.
3. Литвинова М.Ф. "Русские народные подвижные игры". - М.: Айри-Дидактика, 2003.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Анкета оценки теоретических знаний за год

Стартовый уровень.

№ п/п	Вопрос	Ответ	Оценка (+/-)
1	Выбери из предложенных вариантов: игру на внимание.	1. «Хватай не зевай» 2. «Что изменилось» 3. «Бездомный заяц»	
2	Выбери из предложенных вариантов: какой реквизит нужен для проведения игры «Штандер».	1. Кегли 2. Мяч 3. Скакалка	
3	Исправь ошибки: требования к ведущему игры	1. Не умение держать игровую дисциплину 2. Говори так, чтобы обидеть и оскорбить другого человека 3. Давай негативные, личностные оценки в адрес других участников.	
4	Выбери из предложенных вариантов один поступок одного человека, который принесёт УСПЕХ всей группе	1. Принести на занятие шестой айфон 2. Быть активным 3. Помогать другим	

Базовый уровень.

№ п/п	Вопрос	Ответ	Оценка (+/-)
1	Зачеркни лишнее: Перед началом игры организатор должен:	1. Подготовить место проведения игры 2. Инвентарь и вспомогательное оборудование 3. Покушать	
2	Зачеркни лишнее: Чтобы организовать игру организатор должен:	1. Знать правила игры (разместить играющих и уточнить их индивидуальные функции) 2. Определить водящих 3. Взять блокнот и ручку	
3	Зачеркни лишнее: Чтобы организовать игру организатор должен:	1. Сформировать команды, выбрать капитанов 2. Назначить судей 3. Завести будильник	
4	Зачеркни лишнее: Проведение игры включает в себя:	1. Наблюдение за ходом игры, соблюдение правил игры 2. Подведение итогов игры 3. Чаепитие	

Продвинутый уровень (3 год обучения)

№ п/п	Вопрос	Ответ	Оценка (+/-)
1	Оставь из предложенных вариантов нужный: Алгоритм конструирования игры это:	1. Проблематизация, тематизация 2. Тип, назначение игры 3. Анализ 4. Катание на велосипеде	
2	Оставь из предложенных вариантов нужный: Способы поиска информации для разработки новой игры это:	1. Сеть интернет 2. Спросить у бабушек, мам и т.д. 3. Сочинить самому 4. С корзинкой в лесу	
3	Оставь из предложенных вариантов нужный: Игровое моделирование это:	1. Воссоздание реальных ситуаций из жизни 2. Придуманное фантастическое событие 3. Ситуации из сказки 4. Рыбалка	
4	Оставь из предложенных вариантов нужный: Способы оценки тобой придуманной игры это :	1. Вызывает интерес со стороны сверстников 2. Ребята хотят играть ещё 3. Ребята просят сочинить ещё игру 4. Не хотят играть	

Приложение 2.
Карта наблюдения

№ п/п	Критерий	Фамилия								
1	I. Содержание игры <ul style="list-style-type: none"> • Замысел игры проявляется: <ul style="list-style-type: none"> а) с помощью взрослого, б) самостоятельно. • Разнообразие замыслов. • Количество игровых задач. • Разнообразие игровых задач. • Самостоятельность при постановке задач: <ul style="list-style-type: none"> а) ставит взрослый, б) с помощью взрослого, в) самостоятельно 									
2	II. Способы решения игровых задач <ul style="list-style-type: none"> • Разнообразие игровых действий с игрушками. • Степень обобщенности игровых действий с игрушками: <ul style="list-style-type: none"> а) развёрнутые, б) обобщенные. 									

3	<p>III. Взаимодействие детей в игре</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вступает во взаимодействие: <p>а) со взрослым, б) со сверстником.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ставит игровые задачи: <p>а) взрослому, б) сверстнику.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Принимает игровые задачи: <p>а) от взрослого, б) от сверстника.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Длительность взаимодействия: <p>а) кратковременное, б) длительное.</p>							
---	---	--	--	--	--	--	--	--

1 балл – игровые умения, навыки развиты достаточно слабо как в самостоятельной игре, так и в экспериментальной игровой ситуации.

2 балла – игровые умения и навыки развиты на среднем уровне (проявляются при создании педагогом игровой ситуации или с помощью взрослого).

3 балла – игровые умения и навыки развиты на высоком уровне (самостоятельно проявляет интерес и желание организовывать игру).

Если набрано до 10 баллов – игра оценивается на низком уровне, от 10 до 20 – на среднем, от 20 до 45 – на высоком.

3 – высокий уровень, 2 – средний уровень, 1 – низкий уровень

Приложение 3.
Карта оценки авторской игры

№ группы _____ Дата _____
Фамилия имя воспитанника _____
Количество детей, задействованных в игре: _____
Место проведения: _____
Название игры: _____

№ п/п	Критерии оценивания	Количество баллов		
		3	2	1
2	Выбор игры , общее впечатление (актуальность, суть, сюжет)			
3	Проявление интереса детей к игре			
4	Сбор детей на игру			
5	Организация играющих			
6	Объяснение правил игры, соблюдение			
7	Распределение ролей			
8	Разметка площадки			
9	Раздача инвентаря и атрибутов			
10	Сигнал на начало игры			
11	Проведение игры, динамика			
12	Сигнал на окончание игры			

3 балла – без замечаний; 2 балла – небольшие замечания; 1 балл – работа не ведется на должном уровне

Выводы _____

Рекомендации _____

ФИО наблюдателя _____

Приложение 4.

Правила техники безопасности на занятиях при проведении подвижных игр в условиях в КОГОБУ «Дворец творчества – Мемориал»

I. Общие требования безопасности.

Занятия проводятся только с исправным спортивным инвентарём и оборудованием.

К занятиям допускаются ученики:

- прошедшие инструктаж по технике безопасности
- имеющие спортивную обувь

Воспитанник должен:

- иметь коротко остриженные ногти
- начинать занятие, брать спортивный инвентарь и выполнять упражнения с разрешения педагога

- бережно относится к спортивному инвентарю и оборудованию, не использовать его не по назначению

- внимательно слушать объяснение правил игры и запоминать их
- соблюдать правила игры и не нарушать их
- начинать игру можно по сигналу педагога
- игроки, которые обязаны выйти из игры, согласно правил, должны осторожно, не мешая другим, покинуть игровую площадку и сесть на скамейку

Водящие должны слегка касаться рукой убегающих, не хватать и не толкать их в спину, не ставить подножек.

II. Требования безопасности перед началом урока.

Воспитанник должен:

- переодеться в раздевалке, надеть на себя сменную обувь
- снять с себя предметы, представляющие опасность для других занимающихся (серьги, часы, браслеты и т.д.)
- выходить на место проведения занятий с разрешения педагога
- по команде педагога встать в круг для общего построения

III. Требования безопасности во время проведения урока.

ИГРЫ С ДОГОНЯЛКАМИ

Убегающий должен:

- смотреть в направлении своего движения
- исключать резкие стопорящие остановки
- во избежание столкновения с другими играющими замедлить скорость своего бега и остановиться
- нельзя толкать в спину впереди бегущих.

ИГРЫ С ПЕРЕБЕЖКАМИ

Воспитанник должен:

- пропустить вперёд, бегущих быстрее
- не изменять резко направление своего движения
- не выбегать за пределы игровой площадки
- не останавливаться, упираясь руками или ногой в стену

ИГРЫ С МЯЧОМ

Воспитанник должен:

- не бросать мяч в голову играющих
- соизмерять силу броска мячом в игроков в зависимости от расстояния до них
- следить за перемещением игроков и мяча на площадке
- не мешать овладеть мячом игроку, который находился ближе к нему

- не вырывать мяч у игрока, первым овладевшим им
- не падать и не ложиться на пол с целью увернуться от мяча
- ловить мяч захватом двумя руками снизу

ЭСТАФЕТЫ

Воспитанник должен:

- не начинать эстафету без сигнала учителя
- выполнять эстафету по своей дорожке
- если инвентарь оказался на полосе другой команды, осторожно забрать его, вернуться на свою полосу и продолжать выполнять задание
 - не выбегать преждевременно из строя, пока предыдущий игрок не закончил выполнять задание и не передал эстафету касанием руки
 - после передачи эстафеты встать в конец своей команды
 - во время эстафеты не выходить из строя, не садиться и не ложиться на пол

Передача мяча

Воспитанник должен:

- ловить мяч открытыми ладонями, образующими воронку;
- прежде чем выполнить передачу, убедиться, что партнер готов к приему мяча;
- следить за полетом мяча;
- соизмерять силу передачи в зависимости от расстояния до партнера

Во время игры ученик должен:

- следить за перемещением игроков и мяча на площадке
- избегать столкновений
- по свистку прекращать игровые действия

Нельзя:

- толкать друг друга, ставить подножки, бить по рукам
- бить мяч ногой
- хватать игроков соперника, задерживать их продвижение
- широко расставлять ноги и выставлять локти
- во время броска дразнить соперника, размахивать руками перед его глазами

IV. Требования безопасности по окончании урока.

Воспитанник должен:

- под руководством учителя убрать построиться парами
- организованно покинуть место проведения занятия
- переодеться в раздевалке

Примечание.

Стены пандуса Дворца покрыты мраморной крошкой. Можно легко пораниться, просто махнув рукой. Запрещено свешиваться с пандусов. Скользкий пол. При игре в бадминтон, если воланчик упал на 3 этаж или в мем.зал только с разрешения педагога воспитанник идёт за воланчиком. Большие стёкла- осторожно!!!!

Приложение 5

Оценка уровня детской активности

Анкета «Моё свободное время».

1. Любишь ли ты играть в подвижные игры? да, нет
2. В какие игры ты бы поиграл с друзьями?
 - a)
 - б)
 - в)
 - г)
3. Есть ли у тебя дома
 - a) мяч
 - b) гантели
 - c) бадминтон
 - d) коньки
 - e) скакалка
4. Нарисуй, что ты любишь делать в свободное время

Тест «Умею ли я играть»

Ответь на вопросы и закрась свой ответ.

1. Сможешь ли ты самостоятельно провести игру с друзьями во дворе?
 смогу
 не смогу
2. Важно ли соблюдать правила во время игры?
 да, важно
 нет, можно не соблюдать
3. Если я проиграю, то
 буду плакать
 постараюсь выиграть в следующий раз
 больше не буду играть
 обижусь и уйду
4. Если я выиграю, то
 посмеюсь над теми, кто проиграл
 обрадуюсь
 значит я лучше других
 значит я не хуже других