

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Дом творчества» Сланцевского муниципального района

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
МУДО «Сланцевский ДТ»
протокол от 28.08.2020 № 5

УТВЕРЖДЕНА

распоряжением
МУДО «Сланцевский ДТ»
От 01.09.2020 № 155

СОГЛАСОВАНА

Распоряжением МУДО «Сланцевский ДТ»
от 01.09.2020 № 155
Для реализации на базе
МОУ «Сланцевская СОШ № 6»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО - ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Игра-дело серьезное»

**Возраст обучающихся от 7 до 11 лет
Срок реализации – 1 год**

**Автор-составитель
Филиппова Ольга Викторовна,
педагог дополнительного образования
МУДО «Сланцевский ДТ»**

г. Сланцы
Ленинградская область
2020 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовые основы разработки дополнительных общеобразовательных программ

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№273 ФЗ от 29.12.2012);
- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минобрнауки РФ от 09.11.2018 г. № 196)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ)
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Письмо комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности» (с приложением)
-

Направленность программы – социально-педагогическая.....

Вид программы – Модифицированная Использована программа «Подвижные игры» Щербининой Ирины Егоровны МБОУ «Моховская средняя общеобразовательная школа» Беловский муниципальный район

Актуальность программы Сегодня, как никогда, проблема овладения детьми способов организации собственного свободного времени, умения содержательно и интересно проводить свой досуг выходит на первое место в работе с детьми. Социологические исследования последних лет свидетельствуют о том, что в условиях неорганизованного отдыха, когда ребенок остается наедине с собой, предпочтение отдается, как правило, пассивным, нередко сомнительным по содержанию досуговым формам. Обучение детей по данной программе способствует интеллектуальному и духовному развитию личности, а также укреплению психического и физического здоровья, способствует самореализации.

Педагогическая целесообразность программы

1. Данная программа соответствует возрасту обучающихся, обучение идет от простого к сложному.
2. Наличие межпредметных связей: – Изучение фольклорных игр способствует укреплению знаний по русскому языку и пробуждает интерес к этому предмету. – Погружаясь в мир игр, развивающих логику, дети улучшают навыки, необходимые для успешного изучения математики. – Окружающий мир - связь с этим предметом отражается в темах, связанных с использованием природного материала. – Литература (чтение) тесно связана с викторинами. – В процессе подготовки оформления к праздникам, подготовки атрибутов и костюмов к ним закрепляются и развиваются навыки, получаемые на уроках технологии в школе.

Цель программы – Развитие качеств личности обучающихся, способствующих более успешной адаптации и самовыражению через организацию ими досуговых форм работы.

Задачи программы

Обучающие задачи. – Познакомить обучающихся с многообразием игр, научить играть активно и самостоятельно, соблюдая правила.

– Обучить детей подготовке различных досуговых мероприятий. – Дать представление об истории и культуре родного края. Развивающие задачи: – Развивать у детей общие познавательные способности: восприятие, сенсомоторику, память, мышление, внимание, речь, воображение. – Развивать эмоционально-волевую сферу.

Воспитательные задачи:

-Воспитывать культуру общения со сверстниками, формировать навыки сотрудничества в условиях игровой деятельности -Формировать у ребенка адекватную самооценку

Отличительные особенности. – Программа «Игра - дело серьезное» представляет собой программу, которая направлена не столько на организацию содержательного досуга детей, сколько на то, чтобы обучить их сознательно и самостоятельно делать это. – Содержание программы включает в себя многообразие форм досуговой деятельности, – Развитие у детей данной возрастной группы самостоятельности и творческой инициативы через использование широкого спектра видов деятельности: игра под руководством педагога и самостоятельная, организация мероприятий (сценки, театрализованные представления, игровые программы, праздники) на различных уровнях, подготовка наглядного и музыкального оформления, изготовление костюмов и атрибутов для мероприятий. – Создание творческих групп из детей более старшего возраста для работы с младшими детьми.

Возраст обучающихся – от 7 до 11 лет.

Условия набора детей – нет

Срок реализации – 1 (учебный) год.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы. – итоговый праздник

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Форма образования - в организации

Форма обучения - очная, частично – дистанционная (по запросам или в случае введения ограничительных мер)

Календарный график (режим занятий)

Продолжительность учебного года	Количество занятий в неделю	Периодичность занятий	Продолжительность академического часа
36 недель	1	1 раз в неделю по 2 учебных часа Перемена не менее 10 минут	45 минут

Подробный календарный график – Приложение 1 к программе

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Формы проведения занятий

Формы организации	Форма проведения (основные)	По составу	По возрасту
Аудиторные	игры, конкурсы, викторины, беседы, праздники, круглый стол	Всем составом (групповые)	Разновозрастные
Внеаудиторные	Игры на улице на территории школы. Самостоятельная работа (на добровольной основе в домашних условиях)		

Отличительные особенности

- 1) Программа строится на следующих концептуальных принципах:
- 2) Принцип динамики. Предоставить ребёнку возможность активного поиска и освоения объектов интереса, собственного места в творческой деятельности, заниматься тем, что нравится.
- 3) Принцип успеха. Каждый ребенок должен чувствовать успех в какой-либо сфере деятельности. Это ведет к формированию позитивной «Я» и признанию себя как уникальной составляющей окружающего мира.
- 4) Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.
- 5) Принцип демократии. Добровольная ориентация на получение знаний конкретно выбранной деятельности; обсуждение выбора совместной деятельности в коллективе на предстоящий учебный год.
- 6) Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе воспитанников. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.
- 7) Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видеокассеты, флеш-карты, аудиокассеты, презентации.

Организация занятий.

№п /п	Разделы программы	Формы занятий	Методы	Формы подведения итогов
	Вводное занятие.	лекция	наглядность	опрос
1	Подвижные игры:	Игры	наглядность	Наблюдение, опрос Игровые ситуации

	-Значение игр в жизни человека	Беседы.	наглядность	Опрос, игровые ситуации Презентация
	-Разновидность подвижных игр в кругу	Игры на свежем воздухе	наглядность	Опрос, игровые ситуации,
	-Пятнашки и другие подвижные игры	Беседа. игры	наглядность	Опрос Игровые ситуации.
	-Командные подвижные игры «Болото», «Небо-земля», «Цапля» и др.	игры	наглядность	Игровые ситуации.
	-Игры, требующие пространства « Самые ловкие», «Следопыт», «Шеренга»	Беседа. Игры на свежем воздухе	наглядность	Опрос. Игры- конкурсы
	-Подвижные игры с мячом: -«Картошка», «Вышибалы», «Прокати мяч», «Штандер», « Съедобное- несъедобное»	Игры на свежем воздухе.	наглядность	Опрос. Игры конкурсы.
	-Мини-конкурс на лучшую подвижную игру	Индивидуальная работа	наглядность	Игры- упражнения
2	Познавательные игры			
	-Разновидности познавательных игр	Беседа, игры	Поисковый метод. наглядность	Опрос, игровые ситуации
	-Викторины	Беседа. игры	наглядность	Игры — упражнения
	шарады	Фронтальная работа Индивидуальная работа	наглядность	тест
	лото	Индивидуальная работа.	Наглядность	Контрольные задания
	Анаграммы	Фронтальная работа. Игры	Наглядность	Опрос
	-Познавательная игра « Кто где живет?»	Индивидуальная работа. репетиции	Наглядность. Частично поисковый.	Конкурсы, игровая ситуация
	-Мини конкурс на лучшую познавательную игр	Индивидуальная работа. Фронтальная работа	Наглядность	Конкурсы.

3	Дидактические игры	Фронтальная работа.	Наглядность	Игровая ситуация
	-Понятие дидактических игр. Их разновидности	Индивидуальная работа. Беседа . игры	Наглядность	Игровые ситуация.
	-Дидактические игрушки	Фронтальная работа	наглядность	игры
1	Игры- путешествия	Фронтальная работа	наглядность	игры
	Игра « Помоги Буратино»	Индивидуальная работа	наглядность	игры
	-Игра по правилам дорожного движения	Индивидуальная работа	Наглядность. Частично поисковый.	тестирование
	-Мини конкурс на лучшую дидактическую игру	Фронтальная и индивидуальная работа. Беседа с элементами лекции.	Наглядность	Репетиции, игры

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Оценка освоения предметного содержания программы (требования к уровню подготовки)

<i>Раздел программы</i>	<i>Должны знать</i>	<i>Должны уметь</i>
Вводное занятие.	Инструктаж по ТБ. Цели и задачи.	Пользоваться полученными знаниями. Уметь слушать ,быть внимательным
Подвижные игры:	Знать понятие « Подвижная игра»	Уметь создавать игровые ситуации, играть по инструкции
-Значение игр в жизни человека	Знать понятие значение игр в жизни человека	Частично самостоятельная работа, в т.ч. с вариативными заданиями. Поиск недочетов по наводящим вопросам
-Разновидность подвижных игр в кругу	Знать разновидности подвижных игр	- уметь играть со сверстниками.
-Пятнашки и другие подвижные игры	Знать основы дикции.	Уметь пользоваться полученными знаниями в процессе обучения.
-Командные подвижные игры «Болото», «Небо-земля», «Цапля» и др.	Знать основы игр на командообразование	уметь применять полученные знания,
-Игры, требующие пространства « Самые ловкие»,	Знать основы игр требующих пространства	- Уметь рассказать , сделать небольшое сообщение об игре

«Следопыт», «Шеренга»		
-Подвижные игры с мячом: - «Картошка», «Вышибалы», «Прокати мяч», «Штандер», «Съедобное-несъедобное»	Знать особенности подвижных игр	- Уметь применять знания при игре.
-Мини-конкурс на лучшую подвижную игру	Знать много игр.	Уметь создавать свои игры
Познавательные игры	Знать особенности познавательных игр	- Уметь создавать самим игры
-Разновидности познавательных игр	Знать разновидности познавательных игр	Уметь играть в свои игры и со сверстниками.
-Викторины	Знать все об играх	Уметь-отвечать на вопросы правильно
шарады	Знать все об игре «шарады»	Уметь пользоваться знаниями полученными в процессе обучения.
лото	Знать суть игры лото	- Уметь играть со сверстниками
Анаграммы	Знать особенности игры с применением анаграммы	- Уметь играть в игры с применением анаграммы.
-Познавательная игра « Кто где живет?»	-Знать особенности игры « Кто, где живет?»	- Уметь играть в игры на развитие воображения
-Мини конкурс на лучшую познавательную игру	Знать разнообразие игр	Уметь создавать свои игры
Дидактические игры	Знать, что такое дидактические игры	- Уметь играть в команде в дидактические игры
-Понятие дидактических игр. Их разновидности	Знать понятие дидактических игр	Уметь играть в дидактические игры
-Дидактические игрушки	Знать несколько дидактических игрушек	- . уметь самостоятельно создавать дидактические игры
Игры-путешествия	- Знать особенности игр-путешествий	Уметь пользоваться полученными знаниями применяя их на практике
Игра « Помоги Буратино»	Знать инструкцию к игре «Помоги Буратино»	Уметь пользоваться полученными знаниями применяя их на практике

-Игра по правилам дорожного движения	- знать правила дорожного движения.	Уметь создавать игры на правило дорожного движения.
-Мини конкурс на лучшую дидактическую игру	- Знать различные игры	Уметь сощдавать свои окнкурсы .

1. *Предметные:*

<i>Параметры</i>	<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>	<i>Методы отслеживания</i>
<p>Проявят индивидуальный уровень освоения системы теоретических знаний, необходимых для выполнения творческих заданий</p> <p>Смогут -планировать игры в режиме дня -излагать факты истории возникновения игр, характеризовать их роль и значение в жизнедеятельности человека -взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения игр и соревнований</p> <p>Покажут интерес к игровой деятельности.</p>	<p>Качественно выполненные творческие задания</p> <p>Самостоятельность, инициативность</p>	<p>100% усваиваемость программы по результатам тестирования, контрольных упражнений.</p>	<p>Словесные: беседа. Метод проблемного обучения</p> <p>Контрольные упражнения.</p> <p>Наблюдения. Анализ. Участие в праздниках. Анкетирование</p>

2. *Метаредметные:*

<i>Параметры</i>	<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>	<i>Методы отслеживания</i>
<p>Область коммуникации: Усовершенствуют способность к эффективному взаимодействию со сверстниками и педагогом, в т.ч. на основе эмоциональной отзывчивости-Общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности -организовывать самостоятельную игровую деятельность -управлять эмоциями при общении со сверстниками -умение активно</p>	<p>Умение общаться в коллективе, взаимодействие с одноклассниками.</p>	<p>Устойчивые доброжелательные отношения в коллективе, Самоконтроль</p>	<p>Наблюдения.</p>

включаться в коллективные дела, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей			
Продемонстрируют способность к анализу, синтезу, сравнению, обобщению, классификации, выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы	Успешность решения поставленных задач на осознанном уровне	Аргументированность умозаключений, умение изложить свою позицию	Тестовые методики и(или) оценка достижений
Познавательный компонент: Наличие положительной динамики развития воображения, логических построений, мышления, памяти, владения моторикой	Успешность решения поставленных задач на осознанном уровне	Успешность решения поставленных задач на осознанном уровне	Тестовые методики и(или) оценка изделий
Регуляция: Будут показывать адекватность оценки результатов деятельности (собственной и других)	Конструктивные действия как в условиях успеха, так и неуспеха	Конструктивные действия как в условиях успеха, так и неуспеха	Наблюдение.

3. *Личностные:*

<i>Параметры</i>	<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>	<i>Методы отслеживания</i>
Проявят адекватное восприятие активной познавательной деятельности как части жизни человека	Верность деятельности	Верность деятельности	Наблюдение
Смогут повысить качество собственной эмоционально-волевой сферы	Поведение	При опросе правильный выбор	Наблюдение
Проявят осознанное восприятие к игровой деятельности	Активность в деятельности, положительные результаты обучения	Положительные результаты обучения.	Наблюдение

Формы и периодичность диагностики.

<i>Вид диагностики</i>	<i>Срок</i>	<i>Форма проведения</i>
Стартовая	Сентябрь	Тестирование, собеседования, наблюдения
Промежуточная	Декабрь	Игровые ситуации. Опрос. Мини-конкурс на лучшую игру.
Итоговая	Май	Опрос. Игровые ситуации. Тестирование

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

№	Разделы, темы программы	Количество часов (учебных)			Содержание программного материала по уровням				
		Всего	Теория	Практика		Стартовый	Базовый	Продвинутый	
	Вводное занятие	2	2		Знакомство с программой. Особенности работы кружка. Техника безопасности и на занятиях. Игры на установление контакта внутри группы и с педагогом.		Уметь слушать ,быть внимательным	Уметь применять знания , полученные в процессе беседы	Уметь создавать презентации , быстро отвечать на задаваемые вопросы и применять знания
	Подвижные игры		28		Знать особенности подвижных игр на свежем воздухе. Инструкция	Разучивание игр « Пятнашки», командные подвижные игры: « Болото»,» Небо- земля», « Цапля». Игры, требующие пространства: « Самые ловкие», « Следопыт», « Шеренга».Подвижные игры с мячом: «	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.

-Значение игр в жизни человека					Картошка», « Вышибалы», « Прокати мяч», « Съедобное- несъедобное», « Штандер».			
				Знать значение игр в жизни человека	Игры в кругу. «Картошка» итд	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
				Знать разновидность игр в кругу.	Игры в кругу.	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Разновидность подвижных игр в кругу	8	8		Разучивание игры« Пятнашки»,	Ираем в игру «Пятнашки» на свежем воздухе.	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Пятнашки и другие подвижные игры	4	2	2	<i>Знать инструкцию к играм</i>	командные подвижные игры: « Болото»,» Небо- земля», «	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Командные подвижные игры «Болото», «Небо-земля», «Цапля» и др.	4		44	Знать особенности игр требующих пространства	Игры, требующие пространства: « Самые ловкие», « Следопыт», « Шеренга»	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.

-Игры, требующие пространства «Самые ловкие», «Следопыт», «Шеренга»		2	8	Знать теорию игр подвижных мячом.	Подвижные игры с мячом: «Картошка», «Вышибалы», «Прокати мяч», «Съедобное- несъедобное», «Штандер»..	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Подвижные игры с мячом: - «Картошка», «Вышибалы», «Прокати мяч», «Штандер», «Съедобное- несъедобное»	2	1	1	Знать разнообразные подвижные игры требующие пространства	Мини-конкурс на лучшую подвижную игру	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Мини-конкурс на лучшую подвижную игру	2	1	2	.Познавательная игра- источник умственного, речевого развития. Эти игры воспитывают сосредоточенность, внимание, настойчивость, развивают познавательные способности. Разновидности		Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.

				познавательных игр. Как достичь успеха.				
Познавательные игры	22			Знать особенности и познавательных игр их разновидность.	. Простые и сложные игры: ребусы, шарады, анаграммы. 12	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Разновидности познавательных игр	2	1	1	.		Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Викторины	4	2	2	Знать инструкцию к игре «шарады»	Практические задания игротека познавательных игр	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
шарады	2	1	1	Знать особенности и игры «русское лото»	Комплекс познавательных игр	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
лото	4	2	2	Знать игры с применением	Анаграммы.	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания

				анаграммы.				полученные в процессе обучения.
Анаграммы	4	2	1	Знать особенности и игры: «Кто где живет?» 3 Знать структуру и тематику игр	Уметь играть со сверстниками	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Познавательная игра « Кто где живет?»	4		20		<i>Играем вместе.</i>	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Мини конкурс на лучшую познавательную игру	2	2	2	Понятие дидактических игр, игрушек. Понятие игр-путешествий . Как играть с предметами. Настольно-печатные и словесные дидактические игры.	Игровые ситуации, викторины, беседы, посвященные календарным праздникам, не являющихся «красными днями календаря»	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.

				Игры-путешествия - игры действия, мысли, чувств.				
Дидактические игры	22				Презентация подготовленных игр	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Понятие дидактических игр. Их разновидности	4		4		<i>Понятие игр-путешествий. Как играть с предметами. Настольно- печатные и словесные дидактические игры. Игры- путешествия-игры действия, мысли, чувств.</i>	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
-Дидактические игрушки	4	2	2			Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
Игры - путешествия	4	2	2		<i>Понятие игр-путешествий. Как играть с предметами. Настольно- печатные и словесные дидактические игры. Игры- путешествия-игры действия, мысли, чувств.</i>	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
Знать правила	2	2	2	Знать	<i>Игровая программа по</i>	Уметь играть в	Уметь играть	Уметь играть в

дорожного движения.				правила дорожного движения.	<i>правилам дорожного движения</i>	простые игры. Знать инструкцию	в средней сложности игры	сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
Мини- конкурс на лучшую дидактическую игру	2		2		<i>Конкурс</i>	Уметь играть в простые игры. Знать инструкцию	Уметь играть в средней сложности игры	Уметь играть в сложные игры самостоятельно и применять знания полученные в процессе обучения.
всего	72	40	32					

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

<i>Раздел программы / темы</i>	<i>Оборудование</i>	<i>Материалы (для работы)</i>	<i>Дидактические материалы</i>
Вводное занятие	Стол, парты. Компьютер,	Листы А4, ручки, карандаши. фломастеры	видеоматериал
Подвижные игры	Мяч, зал.территория школы	Листы А4, ручки, карандаши. фломастеры	интернет-ресурсы
-Разновидность подвижных игр в кругу	Мяч, зал.территория школы	Листы А4, принтер.	интернет-ресурсы
-Пятнашки и другие подвижные игры	Мяч, зал.территория школы	Бумага А 4, принтер	Интернет ресурс
-Командные подвижные игры «Болото», «Небо-земля», «Цапля» и др.	Мяч, зал.территория школы	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши.	Видеоматериал по тематике.
-Игры, требующие пространства « Самые ловкие», «Следопыт», «Шеренга»	Мяч, зал.территория школы	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши.	Видеоматериал по тематике.
-Подвижные игры с мячом: - «Картошка», «Вышибалы», «Прокати мяч», «Штандер», « Съедобное- несъедобное»	Мяч, зал.территория школы	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши.	Видеоматериал по тематике.
-Мини-конкурс на лучшую подвижную игру	Компьютер, колонка Оборудование учебного кабинета: 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши.	Видеоматериал по тематике.
Познавательные игры	Компьютер,	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши.	Видеоматериал по тематике.
-Разновидности	Стол. Стулья,	Принтер, бумага А4.	видеоматериал

познавательных игр	компьютер, : 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска	флешкарта	
-Викторины	Стол. Стулья, компьютер, учебного кабинета: 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска колонка	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши., флешкарта	Видеоматериал.
шарады	Стол. Стулья, компьютер. Настольная игра	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши., флешкарта	. Видеоматериал. Настольная игра Карточки с ребусами, шарадами,
лото	Стол. Стулья, компьютер. Настольная игра	. Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши., флешкарта	Настольная игра. Видеоматериал Карточки настольная игра «Зоологическое лото».
Анаграммы	Стол. Стулья, компьютер. Настольная игра	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши., флешкарта	Настольная игра. Видеоматериал Карточки с ребусами, анаграммами
-Познавательная игра « Кто где живет?»	Стол. Стулья, компьютер. Настольная игра	Принтер, бумага А4. Ручки, карандаши., флешкарта	. Настольная игра. Видеоматериал . Для познавательной игры « Кто где живет»:
-Мини конкурс на лучшую познавательную игру	Стол, парты, компьютер.	Бумага а4. Ручки, карандаши. Флешкарта.	
Дидактические игры	Стол, парты, компьютер.	Принтер, сценарий. Бумага а4. Ручки, карандаши. Флешкарта.	Дидактические игрушки
-Понятие дидактических игр.	Стол, парты.	Принтер, сценарий. Бумага а4. Ручки,	Дидактические игрушки

Их разновидности		крандаши. Флешкарта.	
-Дидактические игрушки	Стол, парты. Оборудование учебного кабинета: 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска	Принтер, сценарий. Бумага а4. Ручки, карандаши. Флешкарта. Компьютер. Проектор. Аудиотехника (муз.центр, колонка). Принтер	Дидактические игрушки животных
Игры -путешествия	Стол, парты ,стулья. Оборудование учебного кабинета: 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска	Флешкарта, бумага А4, крандаши, ручки	интернет ресурс
Знать правила дорожного движения.	Стол., парты, стулья. Оборудование учебного кабинета: 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска	Флешкарта, бумага А4, карандаши, ручки	сценарий
Мини- конкурс на лучшую дидактическую игру	Стол., парты, стулья. Оборудование учебного кабинета: 6 столов, 12 стульев, стеллажи для хранения дидактических пособий, настольных игр, художественной литературы, классная доска	Флешкарта, бумага А4, карандаши, ручки	сценарий

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Список используемой литературы

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.

- 1) Антонова Ю. Лучшие спортивные игры. М.: Рипол - классик. Дом XXI век, 2006.
- 2) Афанасьев С, Грознов С, Новиков С. Новогодний утренник. Кострома: Вариант, 2002.
- 3) Барри Шейла Энн. Лучшие игры для вечеринки. М.: Рольф, 2002.
- 4) Беляков Е. 365 развивающих игр. М.: Айрис - пресс. Рольф, 2000.
- 5) Беннет Стив. 365 игр для детей и взрослых. М.: Мир книги. 2006.
- 6) Вагнер А.А., Дьяченко А.А. Игры и упражнения на развитие умственных способностей детей дошкольного возраста. М.: Просвещение, 1989.
- 7) Васильева Н.Н., Новоторцева Н.В. Развивающие игры. Ярославль: Академия развития, 1997.
- 8) Газман О.С. Каникулы, игра, воспитание. М.: Просвещение, 1989.
- 9) Головлева И.В. Самоучитель по скрочтению. Лучшие методики. М.: ООО Издательство «ТД Дом книги», 2005.
- 10) Давайте поиграем//под ред. Столяра А.А. - М.: Просвещение, 1991.
- 11) Давыдова А.В. Веселые праздники в школе. М.: Вако, 2007.
- 12) Зайцева О.В., Карпова Е.В. На досуге игры в школе, дома, во дворе. Ярославль: Академия развития, 1997.
- 13) Игнатъев Е.И. В царстве смекалки или арифметика для всех. М.: Астрель, 2003.
- 14) Логинова Н.П., Логинова Н.Э. Интеллектуальные игры. Чебоксары: Клио, 1996.
- 15) Нагибина М.И. Природные дары для поделок и игры. Ярославль: Академии развития, 1997.
- 16) Никитина В. 300 лучших игр для детских праздников. М.: Рипол -классик. Дом XXI век, 2006.
- 17) Осокина Г.И., Тимофеева Е.А., Фурина Л.С. Игры и развлечения детей на воздухе. М.: Просвещение, 1983.
- 18) Сухин И. Литературные викторины для маленьких читателей. М.: Айрис - пресс. Рольф, 2001.
- 19) Тарабарина Т.И., Елкина Н.В. Пословицы, поговорки, потешки, скороговорки. Ярославль: Академия развития, 1997.
- 20) Трёмбовольский Я.Л., Чекалов И.В., Ваше слово, эрудиты. М.: Просвещение, 1990.
- 21) Юмашев В.А. Выходи во двор играть. М.: Молодая гвардия, 1989.
- 22) Якуб С.К. Вспомним забытые игры. М.: Просвещение, 1990

Список использованных Интернет-ресурсов

- 1 «Инфоурок.ру» — материалы для учителей
2. http://www.teremoc.ru/game/gamee_poznavatelnie.htm 11) <http://playshake.ru/igri-razvivaushie-dlya-detei>

Список рекомендуемой литературы

- 1) Беляков У. 365 развивающих игр. М.: Айрис - пресс. Рольф, 2000.
- 2) Давайте поиграем//под ред. Столяра А.А. - М.: Просвещение, 1991.
- 3) Зайцева О.В., Карпова Е.В. На досуге: игры в школе, дома, во дворе. Ярославль: Академия развития, 1997.
- 4) Игнатъев Е.И. В царстве смекалки или арифметика для всех. М.: Астрель, 2003.
- 5) Нагибина М.И. Природные дары для поделок и игры. Ярославль: Академии развития, 1997.
- 6) Сухин И. Литературные викторины для маленьких читателей. М.: Айрис -пресс. Рольф, 2001.
- 7) Тарабарина Т.И., Елкина Н.В. Пословицы, поговорки, потешки, скороговорки. Ярославль: Академия развития, 1997.
- 8) Трёмбовольский Я.Л., Чекалов И.В., Ваше слово, эрудиты. М.: Просвещение, 1990.
- 9) Юмашев В.А. Выходи во двор играть. М.: Молодая гвардия, 1989.
- 10) Якуб С.К. Вспомним забытые игры. М.: Просвещение, 1990.

**ПРИЛОЖЕНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«Игра-дело серьезное .»**

Приложение 1

Календарный учебный график на 2020-2021 учебный год

<i>Группа</i>	<i>Начало учебных занятий</i>	<i>Первое занятие</i>	<i>Окончание учебного года</i>	<i>Итоговое занятие</i>	<i>Каникулы</i>
Группа 1	09.09.2020	11.11.2020	31.05.2021	26.05.2021	01.01.2021 -
Группа 2		07.12.2020		31.05.2021	08.01.2021
Группа 3		07.12.2020		31.05.2021	01.06.2021 - 31.08.2021

Приложение 2 к ДОП «Игра-дело серьезное.»

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (рекомендации, образцы заданий)

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Инструментарий по оценке результатов является приложением к образовательной программе МУДО «Сланцевский ДТ» (прямая ссылка https://myslanddt.ucoz.ru/documents19_20/prilozhenija_k_obrazovatelnoj_programme_dt.pdf)

- Предметные результаты, теория – стр. 28
- Предметные результаты, практика – стр. 74-79
- Метапредметные результаты – стр. 93-102
- Личностные результаты – стр. 102-108

Приложение 2 к ДОП «Игра -дело серьезное»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (рекомендации, образцы заданий)

⑩

⑩ Детская игра – сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельность, развивающей неограниченные способности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении. Особенность любой творческой игры заключается в том, что она помогает развивать созидательное мышление и воображение в атмосфере состязательности и азарта. Именно игровая форма часто помогает сосредоточиться и эффективно изучить и запомнить нужный материал.

⑩ «**Фотография на память**». Все игроки первой команды принимают различные позы, а игроки второй команды внимательно смотрят на них и запоминают. Через минуту они должны принять точно такие же позы.(И наоборот). Битва эрудитов.

⑩ **Интеллектуальная игра** Познавательно-развлекательное занятие интеллектуального клуба учащихся «ПАРАСАТ»

⑩ **Тема: Интеллектуальная игра «Битва эрудитов»** Продолжительность: 35-45 минут. Категория учащихся: 5-7 класс.

⑩ **Цели и задачи мероприятия:** - Развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания. - Воспитание уверенности в своих силах. Формирование чувства ответственности, способность преодолевать трудности. - Расширение кругозора, интеллектуальных способностей учащихся.

Ⓣ **Ход игры:** Участвуют две команды, игра состоит из четырёх туров, каждый вопрос имеет свою оценку в баллах, эксперты подводят итоги.

Ⓣ **«Оживи пословицу».** Участники должны без слов в любой форме передать смысл пословицы. (По выбору). Дается время на подготовку. 1) Нет друга ищи, а нашел береги. 2) Нет лучшего дружка, чем родная Матушка. 3) Семь раз отмерь, один раз отрежь. 4) Один за всех, все за одного. 5) Старый друг лучше новых двух. 6) Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей

Ⓣ **Сюжетно-ролевая игра «Арго»** Основные принципы игры: 1. Самоопределение. Все участники игры делятся на две группы: «аргонавтов» и «хранителей». Статус «аргонавта» и «хранителя» определяется самостоятельно 2. Интерес. Задачи «аргонавтов» и «хранителей» качественно не различаются. Для «аргонавтов» - приобрести Золотое Руно, доказав, что достойны этого. Для «хранителей» - доказать, что Золотое Руно они способны удержать. 3. Стимул. Само Золотое Руно не является главным достижением «аргонавтов» и «хранителей». Игровой единицей является «руна» (медаль), которая вручается героям как награда за победу в «испытаниях». 4. Состязательность. Соперничество достигается через участие в преодолении «испытаний». Эти «испытания» одинаковы как для «аргонавтов», так и для «хранителей». В условиях состязательности отряды дают друг другу взаимооценку. 5. Фантазия и творчество. Боги Олимпа разрабатывают структуру сюжетно-ролевой игры и помогают только в организационных вопросах. Весь экзотико-игровой сюжет разрабатывается и проживается в каждом отряде самостоятельно. Роли: Боги - вожатые. Герои: Ясон - предводитель аргонавтов. Эет - царь Колхиды, вождь хранителей. Жители Эллады - все остальные участники игры, которые делятся на «хранителей» и «аргонавтов». Условия игры 1. Условия игры для богов: 1. Боги и музы живут на Олимпе. Обеспечивают структуру игры и выполняют роль правосудия. 2. Зевс покровительствует «хранителям». Гера покровительствует «аргонавтам». Они главные носители идеи игры. 3. Все остальные боги делятся на богов-«правителей» и богов- «покровителей». Боги-«правители» разрабатывают сюжет того дня, когда они правят на земле Эллады (дежурный отряд по территории). Боги-«покровители» (вожатые в отрядах) разрабатывают вместе с ребятами игровой сюжет в своем отряде. Эти боги являются «хранителями» своих жителей. 4. Боги спускаются с Олимпа в дни «испытаний» и наблюдают за состязаниями. Подсчитывают и ведут учет черных и белых квадратов (взаимооценки). 5. Музы спускаются на землю Эллады в день МУЗ. Устраивают смотр талантов «аргонавтов» и «хранителей». 6. Ход игры и итоги состязаний между «аргонавтами» и «хранителями» отражаются богами ежедневно в «Зеркале Эллады». Гермес выпускает газету «Вестник Богов».