

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНАЯ БЮДЖЕТНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН СТАНИЦА
СТАРОЩЕРБИНОВСКАЯ

Принята на заседании
Педагогического совета
от «11» сентября 2024 г.
Протокол № 23

Утверждаю
Директор МБОУ ДО «Центр
развития»
от «11» сентября 2024 г.

К. Ю. Подрез

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МИР ИГРОТЕКИ»

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 36 недель (216 часов 1 группа)
Возрастная категория: от 6 до 12 лет
Вид программы: модифицированная
Состав группы: до 15 человек;
Форма обучения: очная;
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе в соответствии с
социальным сертификатом
ID-номер программы в Навигаторе: _____

Автор-составитель:
Малинка Татьяна Викторовна,
педагог дополнительного
образования

ст. Старощербиновская
2024.

НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678р).
4. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» от 07.12.2018.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), письмо Миннобрнауки от 18.12.2015 №09-3242.
7. Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий, письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04.
8. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Дом детского творчества муниципального образования Щербиновский район станица Старощербиновская.
9. Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр развития» муниципального образования Щербиновский район станица Старощербиновская.

РАЗДЕЛ 1 . «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий и наша повседневная жизнь наполнена всякого рода электронными устройствами. Родители зачастую с раннего возраста приобщают своих детей к компьютерным играм желая, чтобы их ребёнок развивался «в ногу со временем». Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей – это нормальное явление. В интернете можно найти великое множество развивающих онлайн – игр высокого качества. Но не стоит забывать о негативных последствиях увлечения такими развивающими играми. К негативным последствиям увлечения компьютерными играми можно отнести и торможение развития социальных отношений, поэтому занятия за компьютером следует строго регламентировать по времени, а успешность ребёнка во многом зависит от его способности реально воспринимать окружающую действительность, умения коммуницировать и строить адекватную систему отношений с окружающими. Неконтролируемые занятия за компьютером могут негативно сказаться на здоровье ребенка.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются привычки, складывается характер. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игра.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром. Существует множество игр: творческие, подвижные, дидактические, сюжетно- ролевые и т.д. мы свою программу построили на развивающих настольных играх и конструкторах. Детские настольные игры становятся все популярней. Они подойдут для любой компании, ведь разнообразие их велико. Большинство настольных игр коллективные – тесное общение игроков. Дети учатся договариваться, общаться, уступать, приобретают чувство здоровой конкуренции, не менее важное для будущей жизни.

Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль. Среди множества существующих интеллектуальных игр, игр-головоломок, шарад, ребусов, игр-конструкторов и сюжетных изображений с детьми будут использоваться такие игры, как: «Танграм», «Весёлая мозаика», конструктор – «Репейник», «Добль», конструктор «Лего», «Палочки – конструктор», «Домино», «Русские шашки», а так же «Театр теней».

НАПРАВЛЕННОСТЬ

С точки зрения психических процессов, у детей происходит развитие мышления, внимания, памяти. Активно включается логическое мышление в играх на сортировку, группировку. Работая с мелкими деталями игр - конструкторов развивается мелкая моторика, которая влияет на точность, четкость действий, речевой аппарат. Наряду с этим ребенок учится читать, считать.

Основные принципы развивающих игр: совмещение элементов игры и учения, переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности; постепенное усложнение обучающих задач и условий игры; повышение умственной активности ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающих и воспитательных воздействий. Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

В течение обучения по программе «Мир игротеки» в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры. Игры - головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры формирующие фантазию, направленные на развитие логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

НОВИЗНА

Программа «Мир игротеки» соответствует логике имитационной технологии: воспроизведение разнообразных объектов жизненной реальности в игровой форме, эмоционально привлекательной для участников и совпадающей с детскими мотивами «мне интересно» и «я хочу участвовать». Зрелищность и эмоциональная привлекательность достигается не только соревновательным эффектом, но и технологической стороной оформления творческих заданий и конкурсов. Программа построена по модульному принципу с учётом возрастных и индивидуальных возможностей и предназначена для детей младшего школьного возраста. По каждой теме, входящей в программу, даётся сумма необходимых теоретических сведений и перечень практических работ. Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Основные виды занятий разделены на пять блоков:

- ✓ I блок – содержит игры на развитие сенсорных способностей у детей.
- ✓ II блок – игры развивающие мелкую моторику.
- ✓ III – игры направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).
- ✓ IV- игры развивающие мышление ребёнка.
- ✓ V – игры формирующие фантазию.

Каждый блок— это логически завершённый продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества, которые с лёгкостью помогут освоить школьную программу.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Педагогическая целесообразность дополнительной образовательной программы заключается в том, что предусмотренный теоретический материал и практическая деятельность обучающихся предоставляет им возможности для самореализации и наиболее полного раскрытия своих не только творческих способностей. Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Именно в этом возрасте большую роль играет уровень развития таких познавательных процессов, как внимание, восприятие, наблюдение, воображение, память, мышление. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов. Развитие ребенка происходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиции деятельностного подхода.

ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Отличительная особенность программы «Мир игротеки» от других программ в том, что она построена на использовании настольных игр и подвижных, таких как «Футбол», «У медведя во бору» и т.д. Данная программа будет интересна и мальчикам, и девочкам.

АДРЕСАТЫ ПРОГРАММЫ.

Программа «Мир игротеки» социально-педагогической направленности, форма обучения - очная, базовая, рассчитана для обучающихся 6-12 лет. Участие в данной программе позволит детям удовлетворить «жажду знаний» в разнообразных областях знаний, расширить кругозор и проявить познавательную активность, попробовать свои силы в новых формах взаимодействия со сверстниками, почувствовать вкус успеха.

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ, ОБЪЁМ И СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ

По нормативным срокам реализации образовательная программа рассчитана на 1 год обучения. Предусматривается организация работы мастер-класса для обучающихся, проявивших высокие способности и желание продолжить обучение по завершении основного курса программы.

Дополнительная образовательная программа «Мир игротеки», является базовой, что способствует расширению возможностей для всестороннего творческого и спортивного образования обучающихся.

ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Форма обучения очная.

Программой предусмотрены следующие формы организации деятельности обучающихся:

- групповые;
- индивидуальные;
- фронтальные.

Занятия дают хороший эффект тогда, когда являются обязательными и проводятся систематически. Поэтому по доминирующим формам организации деятельности детей предполагаются занятия в группах.

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 3 учебных часа. Продолжительность одного учебного часа составляет 40 минут. Перерыв между занятиями – 10 минут. На освоение программы отводится 30 учебных часов.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

- создать благоприятные условия для организации досуга и укрепления здоровья учащихся, включая их в социально значимую, творческую деятельность;
- развивать личность ребенка посредством вовлечения его в различные области знаний через игровую деятельность.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Образовательные:

- формировать и развивать различные виды памяти, внимания, воображения, а также логическое мышление;
- формировать и развивать общеучебные умения и навыки;
- интегрировать различные области знаний и виды деятельности.

личностные - преодоление «комплекса неумения» в отношении обучения интеллектуальным играм, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;

метапредметные

- развитие мотивации к интеллектуальным играм;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

образовательные (предметные) –

- освоения различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ те- мы	№ уро- ков	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Дата проведения		Формы контроля
			всего	теория	практика	план	факт	
1		Вводное занятие.	4	2	2			
	1	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.	2	2				Анкетирование.
	2	Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.	2		2			Наблюдение
2		Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.	4		4			
	3	Игра «Угадай на ощупь». Правила игры	2		2			Опрос
	4	Игра «Подбери пару». Правила игры	2		2			Соревнование
3		Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук	30	8	22			
	5-6	Игра «Весёлая мозаика». ПТБ при работе с конструктором.	2		2			Наблюдение
	7-8	Конструктор «Репейник». Детали конструктора и способы их соединения.	2	2				Конкурс
	9-10	«Моё любимое животное» (по образцу)	2		2			
	11-12	«Мир будущего» (по собственному замыслу)	4		4			
	13	«Конструктор- палочки». Детали конструктора и способы их соединения.	2	2				Соревнование
	14-15	Конструирование по схемам.	2		2			
	16	«Колодец», «Башня» (по собственному замыслу)	2		2			
	17	Проведение соревнования	2		2			
	18-19	Конструктор «Лего». Детали конструктора и способы их соединения.	2	2				Соревнование
	20	История создания Лего-конструктора.	2	2				
	21-22	Мебель, здания, животные (конструирование по схемам)	2		2			

	23	«Мой город» (по собственному замыслу)	2		2		Наблюдение
	24	«Автопарк» (по собственному замыслу)	2		2		
	25	Проведение игр, соревнований с использованием деталей конструктора.	2		2		
4		Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).	64	12	52		
	26	Игра «Сложи узор». Правила игры.	2	2			Оценка готовых работ
	27	Узор (по образцу)	2		2		Наблюдение
	28	Узор (по собственному замыслу)	2		2		
	29-30	Игра «Логический квадрат».	4		4		Самооценка
	31-32	Игра «Мимо» Игры на свежем воздухе	4		4		Соревнование
	33	Игра «Что из чего?». Правила игры.	2	2			Коллективное оценивание
	34-35	Игра «Что из чего?» Экскурсия «Необыкновенные места нашей станции»	4		4		Опрос
	36	Игра «Танграм»	4		4		Соревнование
	37-38	Игра «Найди отличия»	4		4		Оценка педагога
	39-40	Игра «Подбери по контуру»	4		4		Самооценивание
	41-42	Игра «Собери по схеме» Игры на свежем воздухе.	4		4		Соревнование
	43	Игра «Графический диктант». Правила проведения «графического диктанта»	2	2			Коллективное оценивание
	44	Игра «Графический диктант»	2		2		
	45	Игра «Логическое домино». Правила игры.	2	2			Оценка педагога
	46-47	Игра «Логическое домино»	2		2		
	48	История создания игры «Русские шашки», правила игры.	2	2			Оценка педагога
	49	Виды игр с использованием шашек	2	2			
	51-52	Игра в шашки	6		6		Наблюдение
	53	Проведение соревнований по шашкам	2		2		
	54	«Шашки»- игра в уголки. Правила игры	2		2		Соревнование
	55	Проведение соревнований по игре в уголки.	2		2		

5		Игры, направленные на развитие мышления	18	4	14			
	56	История создания игры «Домино», ее виды	2	2				Наблюдение
	57	Классическое «Домино». Правила игры.	2	2				
	58-59	Обучение правилам игры в домино.	4		4			
	60-61	«Математическое домино», игры на свежем воздухе.	4		4			Оценка педагога
	62-63	«Логическое домино»	4		4			
	64	Проведение соревнований по «Домино»	2		2			Самооценка
6		Игры, направленные на развитие фантазии	18	2	16			
	65	История создания игры «Театр теней», ее разновидности. ПТБ при работе колющими и режущими инструментами	2	2				Самооценка
	66	Создание сценария.	2		2			
	67-68	Создание персонажей.	4		4			Оценка педагога
	69-70	Персонажи оживают	4		4			
	71	Показ спектакля.	2		2			
	72-73	Игра «Продолжи сказку». Правила игры.	4		4			Коллективное оценивание
7		Подвижные игры	36	11	25			
	74-75	ТБ. Игра «Фигуры». Игра «Волки, зайцы, лисы». Комплекс ОРУ в движении «Мишка на прогулке». Игра «У медведя во бору».	4	2	2			Опрос
	76-77	Игра «Второй лишний», «Фигуры», «Шишки, жёлуди, орехи».	4		4			Наблюдение
	78-79	Игра «Мяч по полу». Перекаты мяча. Комплекс ОРУ с мячом «Мячик». Игра «Чемпионы скакалки».	4		4			Оценка педагога
	80	Гимнастические построения, размыкания, фигурная маршрутировка.	4	2	2			Наблюдение
	81-82	Игра «Построение в шеренгу». Игра «На новое место». Игра «Лабиринт».	4		4			Оценка педагога
	83	Игра «Что изменилось?»	2	2				
	84	Игры на свежем воздухе	2		2			
	85	Экскурсия «Памятные места нашей станицы»	2	1	1			Опрос
	86-87	Эстафеты «Бег сороконожек», «Бег по кочкам»,	4		4			

88-89	Эстафеты «Рак пятится назад», «Скорый поезд», «Чемпионы скакалки», «Вьюны»,	4		4			Наблюдение
90	Эстафеты «Стрекозы», «На новое место».	2		2			Оценка педагога
91	Народные игры. Игра «Чехорда»	2	1	1			
92	Игра «Бегунок», Игра «Верёвочка»	2	1	1			Оценка педагога
93	Игра «Котел», "Дедушка - сапожник".	2		2			
94	Игра «Филин и пташки», Игра «Круговые пятнашки»	2		2			Наблюдение
95-96	Игра «Много троих, хватит двоих», «Охотники и утки»	4		4			
97-98	Игры с мячом: Игра «Свечи ставить», «Мячик кверху», «Летучий мяч».	4	1	3			
99-100	Игра «Защищай город». Игра «Попади в цель».	4		4			Оценка педагога
101	Экскурсия «Наш парк»(подвижные игры в парке)	2	1	1			Опрос
102-103	Игра «Воробушки и кот». Игра «Переселение лягушек».	4		4			Наблюдение
104-105	Эстафета «Ведерко с водой», «Нитки наматывать», «Гуси Лебеди»	4		4			Коллективное оценивание
106	Эстафета «Кати большой мяч впереди себя». Игры с мячом на свежем воздухе.	2		2			
8	Заключительные занятия.	6	2	4			
107	Проведение игр, соревнований.	4	2	2			Тестирование.
108	Награждение лучших обучающихся	2		2			
	Итого	216	41	175			

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория. Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.

Практическая работа. Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.

Раздел 2. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.

Теория. Правила игры «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

Практическая работа. Проведение игр: «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

Раздел 3. Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук.

Теория. История создания конструктора «Репейник», конструктора «Лего», «Конструктора – палочки». Правила ТБ при работе с конструкторами. Детали конструктора и способы их соединения. Игра «Веселая мозаика»

Практическая работа. Создание поделок из конструктора «Репейник» - «Мир будущего», «Любимое животное»; из конструктора «Лего» - «Автомобиль», «Наш город», «Мой дом» и др; из конструктора «Палочки» - «Колодец», «Башня» (Конструирование по образцу, по инструкции, по собственному замыслу). «Веселая мозаика» - составление узора, рисунка по схеме, собственному замыслу. Проведение игр, соревнований с использованием деталей конструктора.

Раздел 4. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).

Теория. Правила игры в «Сложи узор», «Логический квадрат», «Мимо», «Что из чего?», «Танграм», «Найди отличия», «Подбери по контуру», «Собери по схеме», «Графический диктант», «Логическое домино». История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр.

Раздел 5. Игры, направленные на развитие мышления

Теория. История создания игры «Домино», ее виды. Классическое «Домино». Правила игры.

Практическая работа. Обучение правилам игры в «Домино». Проведение игры. Проведение соревнования.

Раздел 6. Игры, направленные на развитие фантазии

Теория. История создания «Театра теней», их разновидности. Правила ТБ при работе с колющими и режущими инструментами. Правила игры «Продолжи сказку»

Практическая работа. Создание сценария. Создание персонажей. Персонажи оживают. Показ спектакля. Проведение игры «Продолжи сказку»

Раздел 7. Заключительное занятие

Подведение итогов работы. Награждение лучших обучающихся.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- активизация познавательного интереса детей;
- индивидуальная траектория интеллектуального роста каждого ребенка;
- расширение кругозора, эрудиции;
- положительный опыт общения в команде;
- высокий уровень сплоченности коллектива;
- формирование навыков и привычек нравственного поведения;
- обогащение эмоционального мира детей и формирование у них нравственных чувств;
- формирование у детей ответственности за свое здоровье;
- вооружение воспитанников знаниями о морали, формирование моральных норм; сознательной дисциплины, навыков культурного поведения;

- развивать патриотические чувства, гражданственность, духовные и нравственные ценности.

ВОСПИТАНИЕ

Цель воспитания - развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации.

Задачи воспитания

- 1) расширение представлений учащихся об окружающем мире и о языке как средстве познания и открытого общения;
- 2) привитие навыков гуманистического мировоззрения, потребности к нравственному развитию и постоянному самосовершенствованию;
- 3) формирование всесторонне развитой личности;
- 4) выработка навыков учебной деятельности;
- 5) формирование культуры поведения, соблюдения правил и норм человеческого общения;
- 6) знакомство с обычаями, традициями, фольклором и литературой других стран.

Целевые ориентиры воспитания по программе:

- 1) уважение к родной и иной культуре;
- 2) интерес к истории межкультурного общения;
- 3) стремление к сотрудничеству, уважению к старшим;
- 5) развитие ответственности, воли и дисциплинированности в процессе познавательной деятельности;

Планируемые формы и методы воспитания

Различные формы работы направлены на сплочение ребят в один дружный, работоспособный коллектив, что предполагает разноуровневое общение в атмосфере творчества. Все занятия взаимосвязаны как по содержанию знаний, так и по способам познавательной деятельности. В условиях различной подготовленности детей программа рассчитана на значительную вариативность за счет различного объема и уровня сложности, выполняемых обучающимися практических и творческих заданий.

Индивидуальная самостоятельная работа, позволяющая осуществлять индивидуальный подход к ребенку на занятиях и консультациях.

Групповая - занятия, праздники.

Коллективная, которая учит сотворчеству, позволяет развивать чувство ответственности, сопереживания, подчинение своих интересов общей цели, помогает повысить их самооценку (совместная деятельность на занятиях,

праздниках).

Работа в парах, предполагающая совместное сотворчество обучающегося и педагога, обучающийся - учащийся.

Основной формой работы детского объединения является учебное занятие. Для повышения интереса обучающихся, могут быть использованы занятие – игра. Занятия – образы по сценарию со специальной подготовкой детей («Посиделки»), занятия – праздники и т.д. Отчёт о работе творческого объединения может проходить в форме открытых занятий, выставка работ.

Организационные

условия

Воспитательная деятельность с учащимися в рамках реализации программы, осуществляется с учётом индивидуальных особенностей и возможностей каждого ребёнка и объединения. Анализ результатов воспитания проводится в процессе тестирования, относящегося к выполнению заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, опрос в процессе индивидуальных консультаций).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного учащегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания: что удалось достичь, что может являться предметом воспитательной работы в будущем.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Наименование мероприятия, события	Сроки	Форма проведения	Практический результат
1.	«Веселые старты»	15.10	1) интерактивная экскурсия о Российских спортсменах 2) викторина	отзывы учащихся
2.	«Шахматы – это то же спорт!»	24.12	1) Презентация о известных шахматистах 2) беседа	отзывы учащихся
3.	«Веселые старты с родителями»	20.02	1) интерактивная экскурсия о спортсменах 2) викторина	отзывы учащихся

**РАЗДЕЛ II. «Комплекс организационно-педагогических условий,
включающих формы аттестации»**

**МУНИЦИПАЛЬНАЯ БЮДЖЕТНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН
СТАНЦИЯ СТАРОЩЕРБИНОВСКАЯ**

Рассмотрено и одобрено на заседании
Педагогического/методического совета
МБОУ ДО «Центр развития»
ст. Старощербиновская

Утверждаю
Директор МБОУ ДО «Центр развития»
ст. Старощербиновская

Протокол № 23 от 11.03.2024



от « 11 » 03 2024 г

К.Ю. Подрез

**КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
на 2024-2025 учебный год**

Объединение: «Мир игротеки»

Программа: «Мир игротеки»

Год обучения 1, группа № 1

Количество часов: всего 216 (в неделю 6)

Педагог дополнительного образования:
Малинка Татьяна Викторовна
(Имя, отчество, фамилия)

№ группы	Дни проведения занятий	Время проведения занятий	Место проведения занятий	Форма контроля
1.	Вторник Четверг	13.30-14:10 14:20-15.00 15.10-15.50	МБОУ ДО «Центр развития» кабинет № 7	Наблюдение, опрос, практические задания, журнал посещаемости

КАЛЕНДАРНО ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ «МИР ИГРОТЕКИ»

№ п/п	Дата (план)	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Формы контроля
1		Вводное занятие.	4	
		Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.	2	Анкетирование.
		Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.	2	Наблюдение
2		Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.	4	
		Игра «Угадай на ощупь». Правила игры	2	Опрос
		Игра «Подбери пару». Правила игры	2	Соревнование
3		Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук	30	
		Игра «Весёлая мозаика». ПТБ при работе с конструктором.	2	
		Конструктор «Репейник». Детали конструктора и способы их соединения.	2	
		«Моё любимое животное» (по образцу)	2	
		«Мир будущего» (по собственному замыслу)	4	
		«Конструктор- палочки». Детали конструктора и способы их соединения.	2	
		Конструирование по схемам.	2	
		«Колодец», «Башня» (по собственному замыслу)	2	
		Проведение соревнования	2	
		Конструктор «Лего». Детали конструктора и способы их соединения.	2	Соревнование
		История создания Лего-конструктора.	2	
		Мебель, здания, животные(конструирование по схемам)	2	
		«Мой город» (по собственному замыслу)	2	Наблюдение
		«Автопарк» (по собственному замыслу)	2	
		Проведение игр, соревнований с использованием деталей конструктора.	2	
4		Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).	64	
		Игра «Сложи узор». Правила игры.	2	Оценка готовых работ
		Узор (по образцу)	2	Наблюдение
		Узор (по собственному замыслу)	2	
		Игра «Логический квадрат».	4	Самооценка
		Игра «Мимо»	4	Соревнование
		Игры на свежем воздухе		
		Игра «Что из чего?». Правила игры.	2	Коллективное оценивание

	Игра «Что из чего?» Экскурсия «Необыкновенные места нашей станицы»	4	
	Игра «Танграм»	4	
	Игра «Найди отличия»	4	
	Игра «Подбери по контуру»	4	
	Игра «Собери по схеме»	4	
	Игры на свежем воздухе.		
	Игра «Графический диктант». Правила проведения «графического диктанта»	2	
	Игра «Графический диктант»	2	
	Игра «Логическое домино». Правила игры.	2	
	Игра «Логическое домино»	2	
	История создания игры «Русские шашки», правила игры.	2	Оценка педагога
	Виды игр с использованием шашек	2	
	Игра в шашки	6	Наблюдение
	Проведение соревнований по шашкам	2	
	«Шашки»- игра в уголки. Правила игры	2	Соревнование
	Проведение соревнований по игре в уголки.	2	
5	Игры, направленные на развитие мышления	18	
	История создания игры «Домино», ее виды	2	Наблюдение
	Классическое «Домино». Правила игры.	2	
	Обучение правилам игры в домино.	4	
	«Математическое домино», игры на свежем воздухе.	4	Оценка педагога
	«Логическое домино»	4	
	Проведение соревнований по «Домино»	2	Самооценка
6	Игры, направленные на развитие фантазии	18	
	История создания игры «Театр теней», ее разновидности. ПТБ при работе колющими и режущими инструментами	2	Самооценка
	Создание сценария.	2	
	Создание персонажей.	4	Оценка педагога
	Персонажи оживают	4	
	Показ спектакля.	2	
	Игра «Продолжи сказку». Правила игры.	4	Коллективное оценивание
7	Подвижные игры	36	
	ТБ. Игра «Фигуры». Игра «Волки, зайцы, лисы». Комплекс ОРУ в движении «Мишка на прогулке». Игра «У медведя во бору».	4	Опрос
	Игра «Второй лишний», «Фигуры», «Шишки, жёлуди, орехи».	4	Наблюдение
	Игра «Мяч по полу». Перекаты мяча. Комплекс ОРУ с мячом «Мячик». Игра «Чемпионы скакалки».	4	Оценка педагога
	Гимнастические построения, размыкания, фигурная маршировка.	4	Наблюдение
	Игра «Построение в шеренгу». Игра «На новое место». Игра «Лабиринт».	4	Оценка педагога
	Игра «Что изменилось?»	2	

	Игры на свежем воздухе	2	
	Экскурсия «Памятные места нашей станицы»	2	Опрос
	Эстафеты «Бег сороконожек», «Бег по кочкам»,	4	
	Эстафеты «Рак пятится назад», «Скорый поезд», «Чемпионы скакалки», «Вьюны»,	4	Наблюдение
	Эстафеты «Стрекозы», «На новое место».	2	Оценка педагога
	Народные игры. Игра «Чехорда»	2	
	Игра «Бегунок», Игра «Верёвочка»	2	Оценка педагога
	Игра «Котел», "Дедушка - сапожник".	2	
	Игра «Филин и пташки», Игра «Круговые пятнашки»	2	Наблюдение
	Игра «Много троих, хватит двоих», «Охотники и утки»	4	
	Игры с мячом: Игра «Свечи ставить», «Мячик кверху», «Летучий мяч».	4	
	Игра «Защищай город». Игра «Попади в цель».	4	Оценка педагога
	Экскурсия «Наш парк»(подвижные игры в парке)	2	Опрос
	Игра «Воробушки и кот». Игра «Переселение лягушек».	4	Наблюдение
	Эстафета «Ведерко с водой», «Нитки наматывать», «Гуси Лебеди»	4	Коллективное оценивание
	Эстафета «Кати большой мяч впереди себя». Игры с мячом на свежем воздухе.	2	
8	Заключительные занятия.	6	
	Проведение игр, соревнований.	4	Тестирование.
	Награждение лучших обучающихся	2	
	Итого	216	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

Класс, в котором занимаются обучающиеся соответствует всем нормам СЭС и ГППБ, рассчитан на 15 посадочных мест.

В классе имеется: шкаф для хранения материала, инструментов, литературы; столы для работы обучающихся; 15 стульев; письменный стол преподавателя; доска.

Для успешной реализации программы необходимо иметь следующие игры и конструкторы:

1. Игра «Подбери пару»
2. Игра «Шашки»
3. Игра «Кто это? Что это?»
4. Игра «Домино»
5. Игра «Найди отличия»
6. Игра «Театр теней»
7. Конструктор «Палочки»
8. Конструктор «Лего»
9. Пазлы

Информационное обеспечение включает в себя информационные ресурсы, необходимые для реализации программы в дистанционном режиме.

Кадровое обеспечение.

- Для реализации программы требуется педагог, обладающий
- профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику
- ОДО, имеющий практические навыки в сфере организации
- деятельности детей.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Аттестация по программе проводится в формах, определенных учебным планом и в порядке, установленном локальным нормативным актом организации дополнительного образования.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- журнал посещаемости;
- выполнение контрольных заданий;
- диагностическая карта,
- отзывы учащихся и родителей.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных материалов дополнительной общеобразовательной программы комплектуется при соблюдении следующих принципов:

- 1) Принцип соответствия (соответствие уровня сложности заданий

уровню программы, осваиваемому учащимся);
 2) Принцип «Частичной открытости оценки достижений участника»
 (рейтинг публичных результатов и особый рейтинг индивидуально, для конкретного обучающегося)

Методика «Информационная карта освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы»
 в 20__ - 20__ учебном году (Таблица 1)

Название объединения (программы) «_____»

Группа № ____, год обучения – ____

Возраст учащихся: _____

Руководитель: _____

Дата заполнения _____ г.

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Уровень результативности освоения программы	Балл
Опыт освоения теории	Опыт освоения практической деятельности	Опыт освоения лингвистических навыков	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
ИТОГО на группу:			

Обработка и интерпретация результатов

1 – 4 балла – программный материал в целом освоен на низком уровне

5 – 10 баллов – программный материал в целом освоен на среднем уровне

11 - 15 баллов – программный материал в целом освоен на высоком уровне

Процент высчитывается следующим образом: $15 \times 4 = 200$ - максимальный балл на одного ребёнка. 200×5 (кол-во учащихся) = 1000 – это 100 %.

Получается формула:

$X (\text{сумма полученных баллов за всех учащихся}) \times 100$
 1000

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Педагогические технологии	Методы обучения	Методы воспитания	Формы организации занятий
------------------------------	--------------------	----------------------	---------------------------------

- развивающее обучение; - технология сотрудничества; - дистанционное обучение; - игровая деятельность	- словесный; - наглядный; - практический; - объяснительно иллюстративный; - тренинговый; - метод дидактических игр; - метод тьюторского сопровождения.	- убеждение; - поощрение; - упражнение; - стимулирование; - мотивация.	- групповое обучение; - индивидуальная, самостоятельная работа; - самообразование; - игра; - лекция; - наблюдение; - тренинг.
--	--	--	---

АЛГОРИТМ ПОСТРОЕНИЯ ЗАНЯТИЯ

I. Вводная часть:

- приветствие, орг. момент;
- фонетическая разминка.

II. Основная часть:

- лексический материал по теме занятия;
- речевой материал по теме;
- грамматический материал;
- чтение рифмовок, стихотворений, пение песен;
- игры на закрепление материала;
- физкультминутки.

III. Заключительная часть:

- закрепление пройденного материала в виде игр, диалогов, речевых ситуаций;
- рефлексия;
- ориентировка на следующее занятие.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ (ЗАКАЗЧИКАМИ)

Взаимодействие с родителями, лицами, их заменяющими (заказчиками) происходит по следующим направлениям:

- 1) Концептуальное (заказчики имеют возможность устанавливать цели и задачи образовательной программы; формулировать собственные пожелания, касающиеся уточнения режима, темпа и формата обучения детей);
 - 2) Консультационное (возможность дополнительного консультирования заказчиков на предмет образовательной стратегии ребёнка, развития его интересов);
 - 3) Диагностическое (наличие оценочных и диагностических материалов для использования результатов оценки заказчиками).
- писание методов обучения**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ДРУГИЕ ИСТОЧНИКИ

1. ДЛЯ ПЕДАГОГА

- 1 Буктакова В.М. Игры для детского сада: пособие для воспитателя - С.-П.; Сфера, 2009. – 214с.
- 2 Дмитриева В.Г. 365 развивающих игр и упражнений для детей. Изд. Астрель, 2010. – 150 с.
- 3 Ершова Е.Л. Развивающие занятия для детей дошкольного и младшего школьного возраста СПб, 1994. – 90с.
- 4 ИоахимКланг, Альбрехт Оливер, Собери свой город. Книга инструкций LEGO, - Изд-во Манн, Иванов и Фарбер, 2013г. – 408с.
- 5 Матюшкин А.М. Мышление, обучение, творчество. – М.; Воронеж, 2003. – 85с.
- 6 Морокина Л.И. интеллектуальное развитие детей 5-6 лет: - Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. – 145с.
- 7 Парамонова Л.А. Конструирование как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Учебно-методическое пособие. – М.; Педагогический университет «Первое сентября», 2008г. – 148с.
- 8 Сертакова Н.М. Игра как средство социальной адаптации дошкольников., Издательство: Детство-Пресс, 2009. – 100с.
- 9 Фешина Е.В. Лего - конструирование в детском саду. – Изд-во «Сфера», 2017г. – 136с.

2. ДЛЯ ДЕТЕЙ

Учебно-методические материалы: инструкции по проведению игр, инструкционные карты, литература, учебные карточки, видеоматериалы.

Информационное обеспечение

1. <http://solnet.ee/> - детский портал «Солнышко»;
2. <http://www.int-edu.ru/> - сайт для начальной школы и ДОО «Институт новых технологий»
3. Ideas4parents.ru - сайт Ксении Несютиной: (схемы, статьи, книги)
4. kopilkaurokov.ru - сайт для учителей
5. игрыдлядетей24.рф – сайт для дошкольников «Онлайн игры»;
6. lego-igri.ru - сайт «Увлекательные игры Лего для детей»
7. do.prosv.ru - сайт «Дошкольное образование»
8. doshkolnik.ru - Всероссийское сетевое издание Дошкольник

**Описание настольных игр и конструкторов,
используемых в процессе обучения.**

1. Игра «Графический диктант» для проведения игры необходимы карандаши, листы бумаги в клеточку. Правила: обучающимся диктуется определенный алгоритм, например, нарисовать 3 клеточки вверх. 8 клеточек вправо и т.д. и если задание выполнено правильно, то обучающийся на листе увидит определенную фигуру, например, квадрат, самолет, зайца ...

Цель: развитие ориентации в пространстве; развитие внимательности при выполнении задания.

2. Игра «Доббль» - 50 карточек и более 55 различных изображений. На каждой карточке их 8, но только одно из них совпадает с изображением на другой. Существует несколько правил игры: так по одной версии правил, нужно раньше остальных избавиться от своих карт, сбрасывая свои одну за одной центр стола. По другим правилам - наоборот нужно набрать из центра как можно больше карточек. Третья версия - необходимо сравнивать свою карточку с карточкой соседей, и поскорее избавиться от своей карты.

Игра направлена на развитие внимания

3. Игра «Домино» - правила детского домино несильно отличаются от тех, по которым играют взрослые. Чтобы детям больше нравилось играть, точки заменили рисунками, это могут быть животные, машины, цифры, буквы и т.д. Цифровой или буквенный вариант помогут обучающимся освоить счет, алфавит. Игра направлена на развитие логического мышления.

4. Игра «Кто это? Что это?» - набор карточек, кубик. Обучающийся должен вытащить карточку и рассказать или показать, или нарисовать то, что изображено на карточке. Оставшиеся игроки должны отгадать кто или что изображено на карточке.

Игра развивает речь у обучающегося: умение логично и понятно высказывать суждение, фантазию.

5. Игра «Логическое домино» - в игре 3 уровня сложности, что позволяет играть детям разного возраста, а так же с разным уровнем развития. Детям предлагают 8 карточек, на которых изображена таблица с геометрическими фигурами, отличающимися по форме, цвету, а так же пустые клеточки. Задача ребенка - вставить в пустые ячейки таблицы карточку с геометрической фигурой, подобранную в соответствии с тремя отличительными признаками.

Игра закрепляет названия геометрических фигур, развивает зрительное восприятие и пространственное мышление; воспитывает усидчивость, умение доводить начатое дело до конца; развивает речь детей: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

6. Игра «Мимо» - набор двойных картинок. Карточки раскладываются на столе картинками вниз и ребёнок берет 1 картинку со стола, затем берет вторую

карточку и если картинки совпали он их откладывает в сторону и опять ходит. Если картинки не совпали, он кладет их на те места, где брал и ход переходит к следующему игроку.

Игра направлена на развитие зрительной памяти, внимательности.

7. Игра «Мистакос». Игра на ловкость и аккуратность. Игроки должны составить стулья один на другой таким образом, чтобы башня из стульев не упала. Разноцветные стульчики можно использовать как пособие для дошкольников по математике и логике, сортировать по призраку, складывать и вычитать.

8. Игра «Найди отличия» набор парных карточек с картинками. Игроки должны найти отличия в парных карточках.

Игра тренирует наблюдательность и внимательность, умения которые постоянно нужны нам в жизни, а также тренирует навык устного счета.

9. Игра «Перемешка» состоит из 80 карточек, на каждой изображено три картинки: мороженное, портфель, банан и тд. Любые две карты имеют одну общую картинку. Ее и предлагается отыскать, вытаскивая по очереди карты из перемешанной и расположенной на столе стопки. Кто быстрее других игроков сложит ряд из семи карт, связанных между собой повторяющейся картинкой тот и выиграл.

Игра тренирует наблюдательность и внимательность, умения которые постоянно нужны нам в жизни, а также тренирует навык устного счета.

10. Игра «Подбери пару» - набор карточек с картинками. Предлагается обучающимся выбрать инструменты (материалы) для различных профессий и рассказать о этих профессиях и т.д.

Игра направлена на развитие памяти и внимания, способностей к запоминанию и сообразительности, учит детей соотносить предметы, изображенные на картинках. Игра знакомит с профессиями и с какими инструментами и материалами эти профессии связаны.

11. Игра «Подбери по контуру»- набор карточек, на которых изображены контуры предметов, животных и т.д., набор объемных предметов, животных, набор картинок с этими предметами и животными. Предлагается обучающимся найти контур к каждому предмету или животному...

Игра развивает внимание, зрительное восприятие, память, пространственное мышление.

12. Игра «Танграм»- квадрат разделенный на 7 геометрических фигур. Из этих фигур выкладываются самые разные силуэты. Составлять силуэт можно по образцу, по схеме, по собственному замыслу.

Игра развивает пространственные представления обучающихся, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность

13. Игра «Театр теней» - фонарик, экран, набор персонажей.

Игра развивает воображение, фантазию, память, учит работать в коллективе.

14. Игра «Угадай на ощупь» - набор предметов, могут быть использованы наборы букв, цифр.

Игра направлена на развитие тактильных ощущений, мышления

15. Игра «Шашки» - настольная игра для двух игроков, заключающаяся в передвижении определённым образом по клеткам шашечной доски. Во время партии игроку принадлежат шашки одного цвета

16. Конструктор Vunchems «Репейник» - набор разноцветных пластиковых шариков-липучек, по структуре аналогичных репейнику, но при этом мягких и безопасных для ребенка. Они легко соединяются между собой, позволяя создавать разнообразные объемные фигурки. Набор дополнен декоративными элементами - глазами, очками, шляпами, усами и др. для окончательного завершения образа, и инструкцией с примерами поделок.

Конструктор помогает развить воображение, усидчивость, учит работать с инструкцией.

17. Конструктор «Лего» - набор деталей, плато. Обучающиеся собирают конструкции по образцу, схеме, собственному замыслу.

Игра направлена на развитие мелкой моторики рук,

18. Конструктор «Мозаика» - в комплект входят круглые круглые геометрические фигуры четырех цветов с прорезями для соединения. Обучающийся собирают модели по схеме, образцу или собственному замыслу.

Конструктор развивает такие интеллектуальные качества, как внимание, память (особенно зрительную), комбинаторные способности, пространственное воображение, способность предвидеть результат своих действий, классифицировать и систематизировать материал.

19. Конструктор «Палочки» Материал: цветные палочки, схемы.

Цель: формировать пространственные представления у детей, развивать коммуникацию, речь, счет, внимание, воображение, мелкую моторику рук, развивать память и мышление.

Варианты игры: 1. Обучающимся предлагается составить фигуры, цифры, буквы по схеме, по собственному замыслу. 2. Группа разбивается на пары и получают задание от педагога на создание различных композиций из палочек. 3. Обучающимся предложить сложить 2 треугольника из пяти спичек; сложить из 16 спичек 5 квадратов и попросить убрать 4 спички, чтобы осталось 3 равных квадрата и т.д.

20. Конструктор «Соломка» состоит из пластмассовых трубочек и соединительных звездочек. Этот конструктор предназначен для каркасного конструирования и позволяет собирать конструкции больших размеров. Собирая конструкции из гибких трубочек, дети:

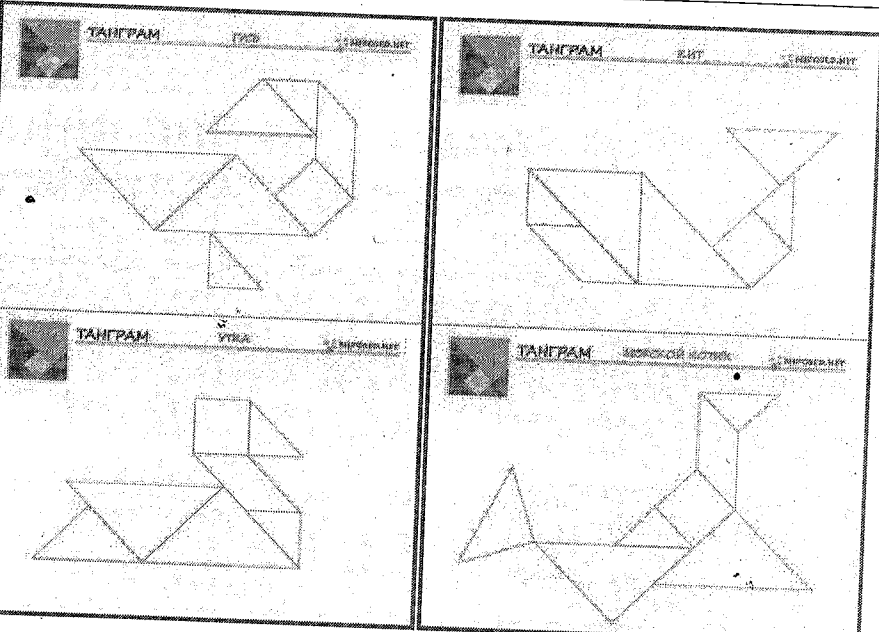
- знакомятся с пространственным ориентированием;
- развивают двигательную активность рук;

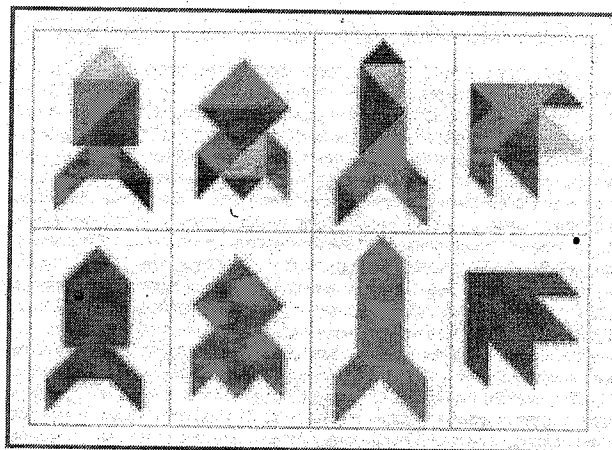
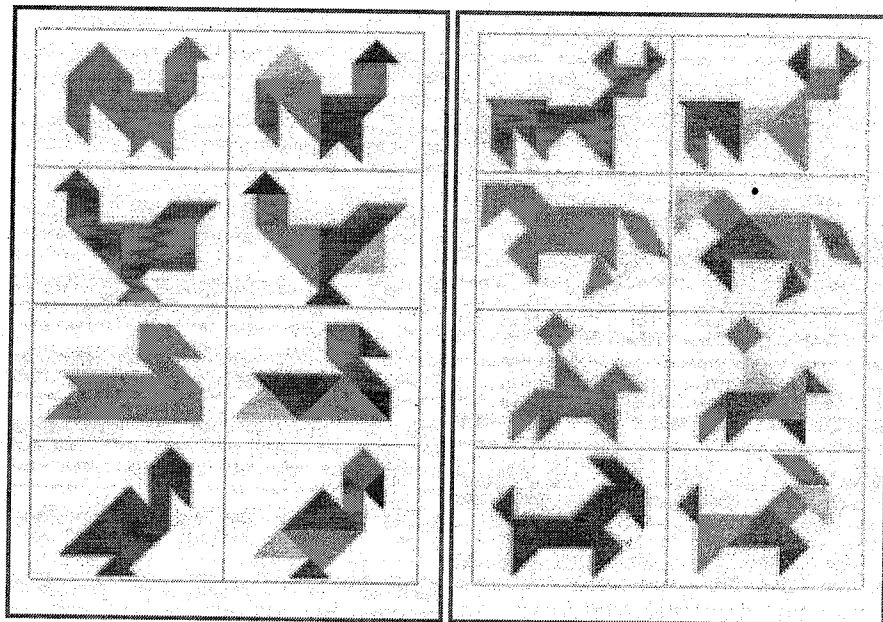
- тренируют ум и фантазию;
 - воспитывает первоначальные навыки работы в коллективе: умения предварительно договариваться (распределять обязанности, отобрать материал, необходимый для выполнения постройки или поделки, спланировать процесс их изготовления и т.д.); работать дружно, не мешая друг другу.
- 21. Пазлы**- набор деталей (пазл), набор картинок с животными.

Пазлы способствуют развитию логических и аналитических способностей детей.

Приложение № 2

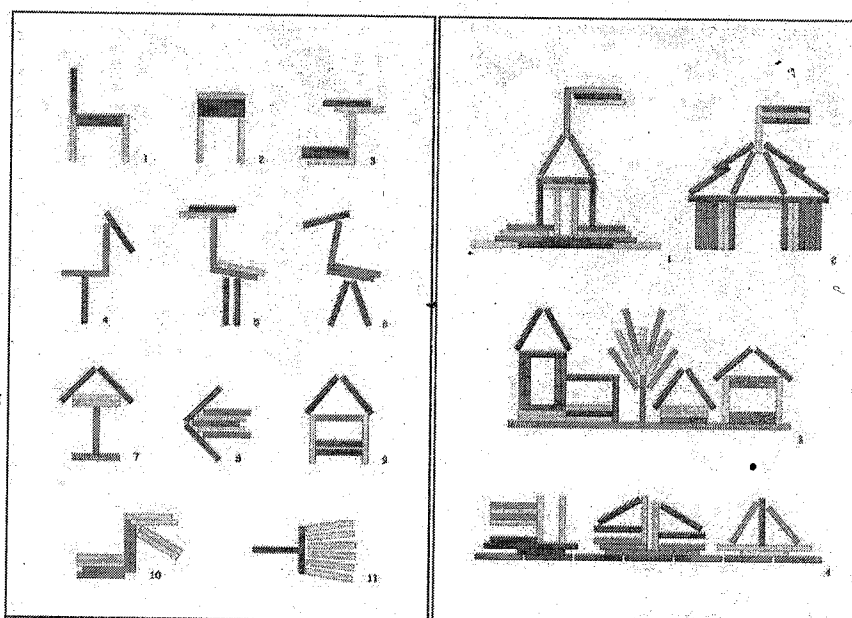
Схемы для конструирования

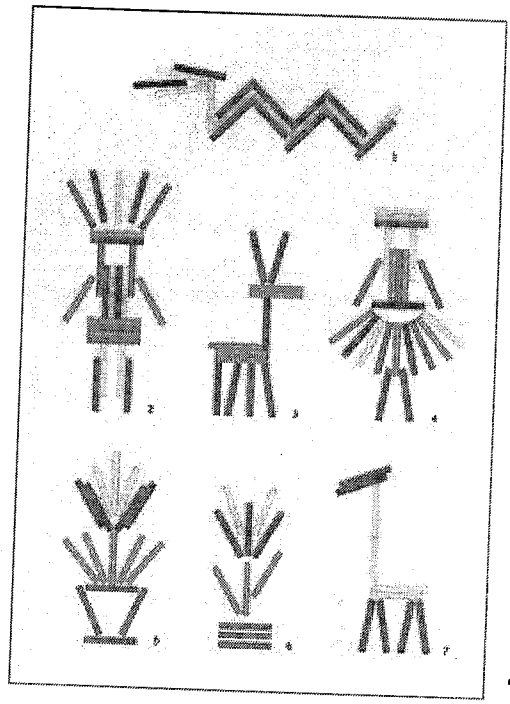
№	Наименование конструктора (игры)	Схема
1.	«Танграм»	



2

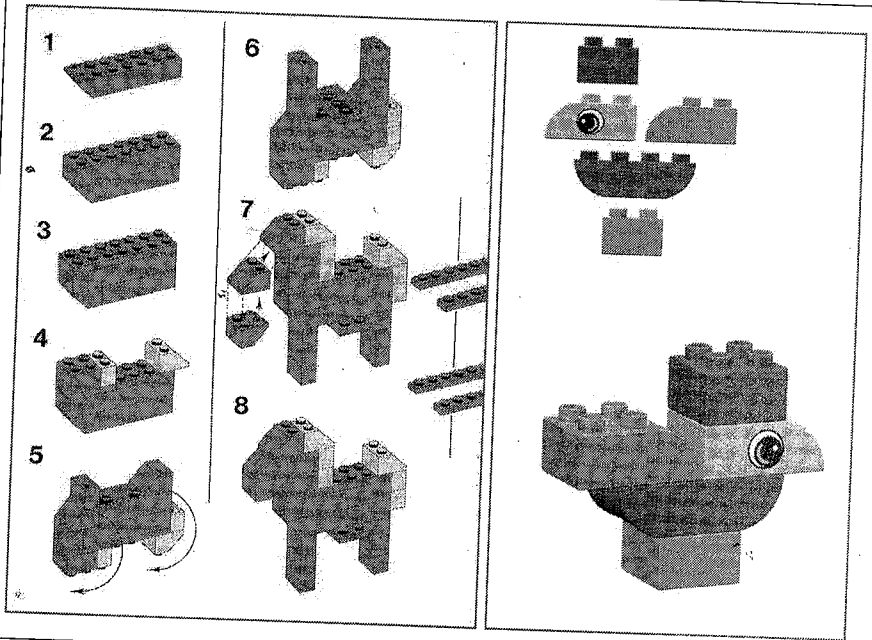
«Палочки»





3

«Лего»



▶零件細小, 敬請注意幼童安全

1 1x 1x 1x 1x

2 2x 2x 2x 2x

3 1x 1x 3x

4 1x 2x 1x 2x

5 1x 2x 1x 2x

6 4x

7 2x 1x 2x

臺灣創意積木發展協會
玩樂天堂POCKYLAND 謹啟

HOW TO BUILD A PENGUIN

1 1x 2x

2 1x 2x

3 1x 2x

4 1x 2x

5 1x 2x

6 1x 2x

7 1x 2x

