

**Управление образованием администрации
муниципального образования Белореченский район**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 30
имени Н.И. Кондратенко посёлка Молодёжного
муниципального образования Белореченский район**

Принята на заседании
педагогического совета
от "29" августа 2024 г.
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ИГРОТЕКА»**

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год: 68 ч.
Возрастная категория: от 8 до 11 лет
Состав группы: до 15 человек
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: #67917

Автор-составитель:
Рассомахина Елена Владимировна, педагог дополнительного образования

п. Молодёжный, 2024

Содержание

1.	Нормативно-правовая база
2.	Пояснительная записка программы:
2.1	Направленность
2.2	Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность
2.3	Формы обучения
2.4	Режим занятий
2.5	Особенности организации образовательного процесса
3.	Цель и задачи программы
4.	Учебный план
5.	Содержание программы
6.	Планируемые результаты
7.	Календарный учебный график
8.	Раздел программы «Воспитание»
9.	Условия реализации программы
10.	Формы аттестации
11.	Оценочные материалы
12.	Методические материалы
	Список литературы

1. Нормативно-правовая база

Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы разрабатывалось в соответствии с требованиями, установленными следующей законодательной базой:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020).
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 18.11.2015. Министерство образования и науки РФ
3. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
5. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утв. 7 декабря 2018 г.)
7. Методических рекомендаций по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021г. № Р-6)

РАЗДЕЛ I

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка программы:

Направленность программы: социально-гуманитарная направленность, способствующая развитию коммуникативных, интеллектуальных, а также лидерских способностей обучающихся, корректирующая психические свойства личности, организующая социальный досуг обучающихся.

Новизна: Дети в начальных классах могут произвольно регулировать свое поведение, но произвольное внимание преобладает. Им трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на интересной деятельности, но требующей умственного напряжения. Чтобы спасти ребёнка от переутомления, необходимо переключения внимания.

Эта особенность внимания является одним из оснований включения в образовательный маршрут ребенка - игры! Игра — один из тех видов детской деятельности, который используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, младших школьников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. «Суть человеческой игры — в способности, отображая, преобразовать действительность... в игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир — в этом основное, центральное и самое общее значение игры» — писал С. Л. Рубинштейн.

В школьный период игра приобретает наиболее развитую форму. Эта деятельность ребенка интересует ученых философов, социологов, этнографов, биологов и особенно педагогов и психологов. Фундаментальные исследования в области психологии и педагогики, практический опыт в обучении и воспитании доказали, что одним из эффективных средств организации учебного процесса и активизации познавательной деятельности младших школьников, наряду с другими методами и приемами, используемыми на занятиях, является дидактическая игра. Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащегося для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это обучающие игры. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения. Но

для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Специфическими признаками дидактических игр является их:

- преднамеренность;
- планируемость;
- наличие учебной цели;
- предполагаемого результата.

Дидактические игры, как правило, ограничены во времени. В большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам, их педагогически значимый результат может быть непосредственно связан с созданием в ходе игры материальных продуктов учебно-игровой деятельности.

Через решение игровых задач в рамках дидактической игры достигаются цели обучения. Дидактическая игра содержит три компонента:

– дидактическую цель — что педагог хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить;

– игровое правило — это условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то...». Правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя делать и за что игрок получает штрафное очко;

– игровое действие — это основная «канва» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (поймать, передать, добежать, взять предмет и произвести с ним какие-то манипуляции), соревнование и т. п.

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу, которая вводится как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается использование учебного материала, который составляет содержание и, на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая игра создается взрослыми, ребенок получает её в готовом виде.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: педагог объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу, а учащиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки — у них формируется познавательный интерес к окружающему миру.

Мыслительная работа учащегося младшего школьного возраста должна проходить в наиболее естественной для этого возраста форме — «игре по правилам».

В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем, и радость открытия, и ощущение преодоления препятствия. Главным условием для проведения любых игр с правилами является наличие у школьников представлений необходимых для соблюдения правил игры.

Актуальность программы. Во время игр дети учатся поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга. Играя с ребенком, можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребенок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения. Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх, полезных и соответствующих возрасту, «не детских», которые привлекательны для младших школьников. Таких программ, специализированных для младшего школьного возраста, практически нет. Поэтому дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Игротека», предлагающая занятия, направленные на освоение новых и «взрослых» игр, является актуальной и перспективной.

Педагогическая целесообразность программы «Игротека» обусловлена тем, что она может удовлетворить потребности учащихся – умение занять себя в свободное время; организовать полноценный досуг; слаженно и дружно работать в коллективе. Основами программы являются: замещение у детей онлайн общения на реальное; компьютерной игры на коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные), благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся. Все перечисленные характеристики программы позволят содействовать мотивации учащихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефонов), научиться взаимодействовать в коллективе и прочее.

Форма обучения.

Форма обучения по Программе – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность.

Режим занятий соответствует СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены 28 сентября 2020 года; СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утверждены 28 января 2021 года;

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа с переменой между учебными часами (продолжительность учебного часа – 45 мин.), всего 2 часа в неделю.

Особенности организации образовательного процесса.

Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка. Нормы наполнения групп – не более 15 человек. Группы возможны как разновозрастные, так и разновозрастные. Состав групп может изменяться на протяжении учебного года. Для обеспечения деятельности разновозрастных групп предусматривается дифференцированный подход при выборе игровых заданий в процессе обучения.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

Основные задачи:

Личностные:

- развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

Метапредметные:

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;

- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость);

- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

Предметные:

- обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту и новых игр, в том числе интеллектуальных;

- познакомить с играми народов мира;

- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила;

- развить потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

Учебный план

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/контроля
	<i>Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды</i>	1	1	2	<i>Беседа Наблюдение за игровой деятельностью</i>
	Раздел № 1. В стране головоломок	2	5	7	<i>Игры-задания</i>
1.	Головоломки. Правила.	2		2	
2.	Индивидуальные головоломки		3	3	
3.	Игры – головоломки в паре		2	2	
	<i>Раздел № 2. Игры народов мира</i>	2	2	4	<i>Наблюдение за игровой деятельностью</i>
1.	Теория и правила игр. История возникновения	2		2	
2.	Игры народов мира.		2	2	

	Раздел № 3. Подвижные игры		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Нейропсихологические игры. Балансиры. Нейро-дорожки. Реакция.		2	2	
2.	Координационные игры.		2	2	
	Раздел № 4. Игры со словами		9	9	Игры-викторины
1.	Буква и игра		3	3	
2.	Слово и игра		3	3	
3.	Игры-описания		3	3	
	Раздел № 5. Я рисую! Я играю!		4	4	Игры-задания
1.	Фантазируй и рисуй		2	2	
2.	Цветные игры на скорость		2	2	
	Раздел №6. Интеллект и игра	2	10	12	Игры-задания Чемпионаты
1.	История игры. Правила игры.	2		2	
2.	Познавательные игры.		2	2	
3.	Запомни и играй!		2	2	
4.	Внимание! Игра!		2	2	
5.	Волшебный мир математики.		2	2	
6.	Чемпионаты по настольным играм		2	2	
	Раздел №7. Игры – соревнования		6	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Вместе – мы команда!		3	3	
2.	Внимание и скорость		3	3	
	Раздел №8. Игра – викторина		8	8	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Внимание – вопрос!		4	4	
2.	Тематические викторины		4	4	

	Раздел №9. Кооперативная игра		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Командные настольные игры		4	4	
	Раздел № 10. Стратегия в игре	1	5	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	История и правила стратегических игр	1		1	
2.	Игры-стратегии командные		5	5	
	Раздел № 11. Игры своими руками	1	1	2	Выставки
	Раздел №12. Территория свободной игры		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
	ИТОГО:	9	63	72	

Содержание программы.

Содержанием разделов является не просто знакомство с правилами игры и игра как таковая, но и проектирование стратегии игры, обеспечивающей наивысший результат, а также создание новых игр в данной категории. Важно отметить, что при сохранение тематических разделов-блоков в программе, меняется их наполняемость игровыми материалами, связанная развитием методической базы творческого объединения. Игровой процесс обогащается новыми играми. 10 Развиваются игровые умения детей.

История игры и ее виды.

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

Раздел №1. В стране головоломок.

Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

- IQ-Спутник гения

- Катамино
- Квадригами 2
- IQ-Куб GO
- Лягушки-непоседы
- Кубиссимо
- Пентаго
- Тетрис
- Переправа

Раздел №2. Игры народов мира.

В культуру каждого народа входят созданные ими игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство.

- Путешествуем, играя! Западные страны
- Путешествуем, играя! Россия
- Путешествуем, играя! Северные страны

Раздел №3. Подвижные игры.

Игры с движением. Игры на расслабление мышечного тонуса. Оптимизация функционального статуса глубинных образований мозга и межполушарной организации процессов развития ребенка младшего школьного возраста.

- Барабашка
- Барамелька
- Лунаси
- Берегись, Лава!

Раздел №4. Игры со словами.

Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор. Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи. Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить

свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

- Концепт
- Называтор. Детский
- Соображарий
- Тик так Бумм
- Декодер
- Словесные гонки
- Опасные слова

Раздел №5. Я рисую! Я играю!

Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими. Рисовальный мир – совершенно уникальный по своим возможностям. Здесь нет 11 ограничений по цветам, материалам, эффектам, которые можно комбинировать между собой самыми загадочными и причудливыми образами. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоит научить детей играть в эти игры, и они всегда смогут организовать свой досуг самостоятельно.

- Нарисуй и угадай
- Скоростные цвета
- Визуал
- Испорченный телефон

Раздел №6. Интеллектуальные игры.

Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

- Кортекс
- Колоретто
- Дифферанс
- Сад Алисы

- Сет
- Спящие королевы
- Контраст
- Сундучок знаний
- Загадка Леонардо
- Сумасшедший лабиринт

Раздел №7. Игры – соревнования.

Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. Условно игры – соревнования мы можем разделить можно разделить на: - интеллектуальные; - подвижные.

- Окавока
- Калейдос
- Брейн коннект
- Трубиринт
- Гномы-вредители
- Убонго
- Активити
- Кушать сложено

Раздел №8. Игра – викторина.

Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

- Данетки
- Викторина чемпионов
- Ответь за 5 секунд
- Секреты планеты Раздел

№9 Кооперативные игры.

Кооперативные игры научат взаимодействию в коллективе, умению прислушиваться к чужому мнению, соединять общие усилия в единый результат.

- Башня с привидениями

- Запретный остров

Раздел №10. Стратегия в игре.

Игры стратегии отличаются: прозрачными и чёткими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом; 12 минимальным влиянием удачи на игровой процесс, либо вовсе отсутствием такого фактора.

- Билет на поезд. Европа

- Помидорный Джо

- Элдмонт

- Селестия

- Лотос

- Сырный Замок

Раздел 11. Проект «Игры своими руками».

Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольнопечатной дидактической игры. Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

Раздел 12. Территория свободной игры.

Это спонтанный игровой процесс, не регламентированный педагогом, в который ребенок может войти и действовать в нем по своему усмотрению. В ней могут быть правила, но они вырабатываются участниками по ходу и могут меняться в процессе. В ней всегда есть элемент непредсказуемости: никто не знает заранее, какую игру выберет ребенок. Она не предполагает какой-то конечной цели, а затевается ради процесса. По сути, это обычная игра, в которой дети взаимодействуют, договариваются, выбирают себе роли и действуют исходя из них, имея право на свободу самовыражения. Возможность выбора игры у ребенка способствует развитию инициативы и самостоятельности, тренирует навыки социального взаимодействия, улучшает адаптацию и

устойчивость, развивает воображение и эмоциональную сферу. Для такой игры нужны партнеры – реальные. Именно поэтому детям в какой-то момент становится нужна компания сверстников, и ее необходимо обеспечить. Но также важно развивать способность к самостоятельной игре: в норме ребенок может играть сам, не призывая постоянно взрослых. Это не значит, что нужно бросить его на произвол судьбы – нужно постепенно передавать ему инициативу и уходить на второй план.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

В результате освоения программы учащиеся будут знать:

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

будут уметь:

- играть в коллективные интеллектуальные игры
- организовать самостоятельную игру
- самостоятельно придумывать настольные игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

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

Личностные результаты

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить с позиции нравственных ценностей;

- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);

- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с другими детьми и педагогами.

РАЗДЕЛ 2

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1 сентября	31 мая	36	72	144 2 ч. в неделю	1 раз в неделю по 2 часа

«ВОСПИТАНИЕ»

Цель: личностное развитие ребенка средствами игровой деятельности.

Задачи:

- воспитание трудолюбия как в учебных занятиях, так и в домашних делах, умения доводить начатое дело до конца;
- воспитание любознательности;
- воспитание сопереживания и уважительного отношения к другим людям: уметь сопереживать, проявлять сострадание к попавшим в беду; стремиться устанавливать хорошие отношения с другими людьми; уметь прощать обиды, защищать слабых, по мере возможности помогать нуждающимся в этом людям; уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья;
- воспитание уверенности в себе и умения ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать своё мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Занятия проходят по адресу Краснодарский край, Белореченский район, п. Молодежный, ул. Ленина, д.10. Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

Материально-техническое обеспечение.

Для успешной реализации Программы необходимо:

- наличие учебной аудитории, оснащенной столами, стульями, учебной доской,
- игровой дидактический материал для организации игровой деятельности.

Организация полноценной предметно–развивающей среды является одним из основных условий полноценного развития ребенка дошкольного и младшего школьного возраста. Общие принципы построения развивающей среды в системе дополнительного образования направлены на реализацию личностно ориентированной модели взаимодействия взрослого и ребенка.

- Организация непересекающихся сфер самостоятельной детской активности внутри игровой зоны (кабинета): интеллектуальной, театрально-игровой, творческой сюжетно-ролевой, строительно-конструктивной игры и игр с двигательной активностью. Это позволяет детям одновременно организовывать разные игры в соответствии со своими интересами и замыслами, не мешая друг другу;

- Создание условий для индивидуальных, подгрупповых и коллективных игр детей, чтобы каждый ребенок мог найти себе удобное и комфортное место в зависимости от своего эмоционального состояния;

- Обеспечение условий изолированности («Вижу, но не мешаю») между элементами игровой зоны.

- Своевременное изменение предметно-игровой среды педагогом: новые игры, игрового оборудования в соответствии с новым содержанием игр и усложняющимся уровнем игровых умений детей;

- Проведение оптимального отбора игр, игрового оборудования по количеству и 17 качеству: их недостаточное количество и неадекватное уровню развития детской игры качество ограничивает развитие ребенка и дезориентирует его игровую деятельность;

- Учет половых различий детей, т.е. учет в равной степени интересов, как девочек, так и мальчиков.

Формы аттестации

Формы аттестации разрабатываются и обосновываются для определения результативности освоения программы. Призваны отражать достижения цели и задач программы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: включенное педагогическое наблюдение, анализ результатов игровой деятельности учащихся; участие в чемпионатах по настольным играм.

Формы итоговых занятий: игры-викторины, чемпионаты по настольным играм, игры-путешествия, выставки авторских игр.

Оценочные материалы

Диагностика игровой деятельности и воображения детей

Методика «Придумай рассказ»

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо, затратив на это всего 1 мин, и затем пересказать его в течение двух минут. Это может быть не рассказ, а, например, какая-нибудь история.

Оценка результатов: Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа.
- необычность, оригинальность сюжета рассказа.
- разнообразие образов, используемых в рассказе.
- проработанность и детализация образов, представленных в рассказе.

– впечатлительность, эмоциональность образов, имеющих в рассказе. По каждому из названных признаков рассказ может получить от 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или иной признак из перечисленных выше.

Выводы об уровне развития:

8-10 баллов – повышенный уровень

5-8 баллов – базовый уровень

1-5 баллов – минимальный уровень

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Принципы обучения

Основными принципами реализации образовательной программы являются:

Принцип доступности, выражающийся в предоставлении всем участникам образовательного процесса возможности получения свободного доступа ко всем игровым материалам;

Принцип персонализации, выражающийся в создании условий (педагогических, организационных и технических) для реализации индивидуальной образовательной траектории обучающегося в соответствии со своими индивидуальными потребностями;

Принцип гибкости, дающий возможность участникам образовательного процесса работать в необходимом для них темпе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

Педагогические технологии

Педагогические технологии: группового обучения, коллективного взаимообучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, критического мышления.

Здоровьесберегающие технологии способствуют предотвращению состояний переутомления, гиподинамии; физминутки, зарядки для глаз.

Психолого-педагогические технологии: психолого-педагогическое сопровождение всех элементов образовательного процесса; смена видов деятельности, создание психологически благоприятной атмосферы учебного занятия.

Формы организации игровой деятельности

Групповое обучение (общее занятие с группой) – основная форма обучения по программе. Образовательный процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе освоения содержания обучения учитывается темп развития специальных умений и навыков учащихся, степень их продвижения по образовательному маршруту, уровень самостоятельности. Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся и возможности их самовыражения. Программа предполагает включение учащихся в различные виды игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия:

- выбор игры, приглашение в игру;
- подготовку необходимого оборудования и инвентаря;
- распределение ролей (назначение на роль, по договоренности, по очереди, обсуждение кандидатур и др.);
- ознакомление с правилами игры;
- организация игрового действия;
- завершение игры, подведение итогов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воронов В. В. Педагогика школы в двух словах. Москва: Российское педагогическое агентство, 1997. — 146 с.
2. Зак А. З. Развитие умственных способностей младших школьников. Москва: Просвещение, Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1994. — 320 с.
3. Занков Л. В. Дидактика и жизнь. Москва: Просвещение, 1968.
4. Рубинштейн Л. С. Основы общей психологии. СПб: Издательство «Питер», 2000.
5. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЕК», 1997.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.