

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества
(ДДТ «Химмашевец»)

СОГЛАСОВАНО
Методическим советом
(протокол № 1 от 30.08.2024г.)



УТВЕРЖДАЮ
Директор ДДТ «Химмашевец»
М.М. Симонова

[Handwritten signature]
08.2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Играем вместе»

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст учащихся: 6-9 лет

Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Макарцева Ольга Андреевна
педагог дополнительного образования

Екатеринбург 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	6
1.4 Планируемые результаты	8
2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ.....	8
2.1. Календарный учебный график.....	8
2.2 Условия реализации программы	9
2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	9
2.4. Воспитательная работа.....	8
3. Список литературы	10
Приложение 1	11
Карта наблюдений развития познавательной активности и игровых умений учащихся.....	11

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Играем вместе» **социально-гуманитарной направленности** разработана в соответствии с требованиями в образовании, отраженными в следующих документах:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;

3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 г. (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

5. Письмо Министерства образования и науки от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.09.2020 г. № 28 СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

7. СанПиН 1.2.36.85-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

8. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

9. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец детского (юношеского) творчества «Химмашевец» от 21.08.2015 г. № 1497/46/36;

10. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе от 09.01.2024 г. № 3 Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец детского (юношеского) творчества «Химмашевец».

Актуальность: игра как особая форма активности занимает в жизни ребенка центральное место. Этот тезис обычно относят к дошкольному возрасту, что с точки зрения игры как ведущей деятельности правомерно. Однако и в младшем школьном возрасте, играя, ребенок решает стоящую перед ним задачу развития, свойственную уже данному возрасту. Для младшего школьника меняются игровой репертуар и задача игры, но игра не уходит из жизни. Игра имеет огромное значение для развития воображения и фантазии младшего школьника, а также вырабатывает различные аспекты познавательной активности, социальные способности, произвольность деятельности. Большое значение игра занимает в развитии и воспитании личности. Игра влияет на жизненное самоопределение младших школьников, на становление коммуникативной компетентности, эмоциональной стабильности, способности принимать различные ролевые позиции и ответственно к ним относиться.

Важную роль в реализации данной программы занимает создание оптимальных условий и возможностей для полноценного развития личности ребенка, проявления его индивидуальности. Воспитание, как приоритетное направление деятельности является целенаправленным, целостным, индивидуально – творческим, прежде всего, за счет комплексного подхода: в использовании различных видов деятельности, в применяемых методах и технологиях, в уровне взаимоотношений (реализация принципа взаимного сотрудничества).

В содержании программы имеются профориентационные темы занятий, которые направлены на развитие таких качеств личности, как инициативность, способность находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь.

Отличительные особенности и новизна программы. Анализируя существующие программы системы дополнительного образования для учащихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста по формированию эмоционально-волевой регуляции, освоению навыков конструктивного общения, в частности «Жизненные навыки» под ред. С.В. Кривцовой, выяснилось, что программе не используются разнообразные формы и виды игры как средство формирования навыка достижения цели, что явилось главной отличительной особенностью данной программы.

Адресат программы: программа рассчитана на учащихся 6–9 лет.

Возрастные особенности: игра является основой деятельности учащихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Применение разнообразных видов и форм игры способствует эмоциональной включенности в образовательный процесс, повышению мотивации к

саморазвитию, умению удерживать и оперировать установленными правилами. В рамках игры происходит развитие высших психических функций (мышление, память, восприятие, речь).

Комплектование группы проводится без предварительного отбора. Группы могут формироваться по возрасту, а также быть и разновозрастными. Количество учащихся до 13 человек. Образовательный процесс организуется в традиционной форме. В период приостановки образовательной деятельности в связи с ростом заболеваемости населения вирусными инфекциями образовательный процесс организуется с применением дистанционных технологий. В процессе обучения предусмотрено проведение добора учащихся в группы на любой этап обучения по данной программе. Для вновь поступивших учащихся подбираются задания, позволяющие быстрее приобрести необходимые навыки.

Объем и срок реализации программы: 144 часа.

Срок освоения программы: 1 год обучения.

Форма обучения: очная, в особых случаях применяется дистанционная.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа

Уровень освоения программы: стартовый уровень – используются и реализуются общедоступные и универсальные формы организации материала, минимальная сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Формы обучения: групповая, индивидуально-групповая.

Виды занятий: игра, мини-лекция, беседа, турнир, игровая эстафета.

Формы подведения итогов: наблюдение, фронтальный опрос, игровая эстафета.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – формирование познавательной активности и игровых умений учащихся через игровую деятельность.

Задачи.

Обучающие:

1. Обучить правилам настольных, подвижных, коммуникативных игр, основным элементам игр с правилами.
2. Обучить навыкам творческого подхода в решении игровых задач.
3. Обучить моделям взаимодействия и поведения в рамках смоделированной игровой ситуации.
4. Сформировать представление о феномене успеха/неудачи, победителя/проигравшем.
5. Сформировать оптимистичное отношение к сценариям игрового действия, умение принять позицию проигрыша.

Развивающие:

1. Развить высшие психические функции: память, внимание, мышление, речь.
2. Развить самоконтроль над импульсивными реакциями в случае проигрыша.
3. Развить произвольность поведения, умение следовать установленным правилам и проводить рефлексивный анализ.
4. Развить коммуникативные навыки взаимодействия в группе сверстников в рамках смоделированной игровой ситуации.

Воспитательные:

1. Воспитать нравственную культуру личности, бережное отношение к своим чувствам и чувствам других людей.
2. Воспитать умение общаться в группе, мотивированной на достижение высоких результатов.

1.3. Содержание программы**Учебный тематический план**

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Принимаем свои правила.	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
2.	Игры Кота Леопольда» (игры для команды)	16	4	12	Наблюдение
3.	Игры зоркого глаза» (игры на внимание)	28	6	22	Наблюдение
4.	Игры для памяти	20	6	14	Наблюдение
5.	Игры на скорость реакции	16	6	10	Наблюдение
6.	Игры Шерлока Холмса» (игры для мышления)	24	12	12	Наблюдение
7.	Игры-стратегии	14	7	7	Наблюдение
8.	«Моя игра» (игры-самоделки)	16	4	12	Наблюдение
9.	Турниры	6	2	4	Наблюдение
10.	Промежуточная (итоговая) аттестация	2	-	2	Игровая эстафета
Итого:		144	48	96	

Содержание учебного тематического плана**Раздел 1. Вводное занятие. Принимаем свои правила.**

Теория: задачи программы, знакомство. Утверждение и принятие правил группы. Рефлексивный анализ «Как быть победителем».

Практика: подвижные игры «Горячий мяч» «Дотронься до...», «Трамвайчик», «Свечка».

Раздел 2. «Игры Кота Леопольда» (игры для команды)

Теория: обсуждение понятия «команда», основных принципов работы в команде и командные роли.

Практика: подвижные игры «Карандаши», «Сбор по голосам», «Поворот в прыжках», «Циферблат», «Картошка на платке». Настольные игры «TRES», «День сырка», «Спаси пчелу».

Раздел 3. «Игры зоркого глаза» (игры на внимание)

Теория: знакомство с понятием «внимание», свойства внимания, почему важно внимание и где оно пригождается.

Практика: подвижные игры «Я и мои друзья», «3,13,30», «Свободное место», «Повтори наоборот», «Кружева». Настольные игры «Кораблики», «Подковы на удачу», «Турбосчет». Знакомство профессиями, требующими внимание (врач, фармацевт)

Раздел 4. Игры для памяти

Теория: знакомство с понятием «память», виды памяти и где пригождается память. Беседа о важности сохранять память о истории и культуре своего народа, родного края.

Практика: подвижные игры «Я-фотоаппарат», «Попробуй повтори», «Раз, два, три свое место найди», «Пересказ по кругу». Настольные игры «Мемо», «Сыр-бор», «Код в сундуке».

Раздел 5. Игры для реакции

Теория: знакомство с понятием «реакция», мини-лекция «Как сделать быстрее». Профессии спасателей.

Практика: подвижные игры «Воробьи-вороны», «Сороконожка». Настольные игры «Аква бум», «Держи ритм», «Спрячь крота», «Кто быстрее».

Раздел 6. «Игры Шерлока Холмса» (игры для мышления)

Теория: знакомство с понятием «мышление», виды мышления: наглядно-образное мышление, словесно-логическое мышление.

Практика: подвижные игры «Попробуй повтори». Настольные игры «Соображариум», «Воображариум», «Пакля-рвакля», «Котосовы», «Разноцветная Дженга», «Загадки от Лисенка».

Раздел 7. Игры-стратегии

Теория: знакомство с понятиями «стратегия». Беседа «Стратегия в вашей жизни».

Практика: подвижные игры «Попробуй повтори», «Попробуй дотянись». Настольные игры «Пальчиковый Твистер», «Черепашьи бега», «Цветариум».

Раздел 8. «Моя игра» (игры-самоделки)

Теория: составление рейтинга любимых игр, знакомство с тематикой настольных игр. Выбор основной идеи игры; обсуждение макета или эскиза – краткий план содержания игры; поиск подходящих материалов.

Практика: разработка и создание настольных игр.

Раздел 9. Турниры

Практика: турнир любимых игр по выбору.

Раздел 10. Промежуточная (итоговая) аттестация

Практика: игровая эстафета.

1.4 Планируемые результаты

Предметные результаты:

- обучен правилам настольных, подвижных игр, основным элементам игр с правилами;
- обучен навыкам творческого подхода в решении игровых задач;
- обучен моделям взаимодействия и поведения в рамках смоделированной игровой ситуации;
- сформированы представление о феномене успеха/неудачи, победителя/проигравшем;
- сформировано оптимистичное отношение к сценариям игрового действия, умение принять позицию проигрыша.

Метапредметные результаты:

- развиты высшие психические функции: память, внимание, мышление, речь;
- развит самоконтроль над импульсивными реакциями в случае проигрыша;
- развито произвольность поведения, умение следовать установленным правилам и проводить рефлексивный анализ;
- развиты коммуникативные навыки взаимодействия в группе сверстников в рамках смоделированной игровой ситуации.

Личностные результаты:

- воспитана нравственная культура личности, бережное отношение к своим чувствам и чувствам других людей, эмпатийность;
- воспитано умение общаться в группе, мотивированной на достижение высоких результатов.

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Календарный учебный график.

Период обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
-----------------	-----------------------------------	----------------	----------------------	--------------------------	---------------

		обучения по программе			
1 полугодие 2 полугодие	15 сентября 09 января	30 декабря 31 мая	15 недель 21 неделя	144	2 раза в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: учебный кабинет со стульями по количеству учащихся, стол. Методическая литература, настольные игры, пособия, канцелярские товары, инвентарь для подвижных игр.

Информационно- методическое обеспечение:

– **дидактические материалы:** наборы настольных игр, картотека подвижных игр.

Кадровое обеспечение: кадровое обеспечение разработки и реализации дополнительная общеразвивающая программа осуществляется педагогами дополнительного образования, что закрепляется Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Виды и формы контроля:

– **текущий контроль:** осуществляется в течение всего учебного года для проверки уровня освоения модульного материала, формирования практических навыков и умений в форме наблюдения, фронтального опроса;

– **итоговый контроль:** заключается в определении уровня и объема овладения знаниями, навыками и умениями в конце учебного года.

Промежуточная (итоговая) аттестация проходит в соответствии с разработанными критериями оценки результатов в форме игровой эстафеты.

Результаты освоения программы определяются по трем уровням: высокий, средний, низкий.

1 уровень – высокий, полное освоение содержания образования (80-100%).

2 уровень – средний, частичное освоение содержания программы (50-80%), но при выполнении заданий допускает незначительные ошибки.

3 уровень – низкий, не полностью освоил содержание программы (30-50%), допускает существенные ошибки в знаниях предмета и при выполнении практических заданий.

Оценочные материалы:

1. Карта наблюдений развития познавательной активности и игровых умений учащихся (Приложение 1).

2.4. Воспитательная работа: воспитательная работа регламентируется в соответствии с планом воспитательной работы МАУ ДО ДДТ «Химмашевец».

3. Список литературы

Литература для педагога:

1. Алекинова О.В. Безопасность дошкольников в игровых технологиях. 5-7 лет. ФГОС ДО / О.В. Алекинова, Н.Г. Лапина. – Волгоград: Учитель, 2020. – 215 с.
2. Гайнуллова Ф.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методическое пособие. ФГОС / Ф.С. Гайнуллова, И.С. Сергеева. – М.: Кнорус, 2018. – 112 с.
3. Гогоберидзе А.Г. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения : учебник / А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева. – СПб.: Питер, 2019. – 464 с.
4. Захарова Л.М. Современные технологии дошкольного образования : учебное пособие / Л.М. Захарова, М.И. Богомолова, Е.И. Андрианова. – М.: ИНФА-М, 2020. – 251 с.

**Карта наблюдений развития познавательной активности и
игровых умений учащихся**

№ п/п	Познавательная активность и игровые умения	Ф.И. учащихся								
		1	2	3	4	5	6	7	8	...
1.	Внимательное отношение к словесной инструкции, оперирование правилами настольной игры									
2.	Включенность в смоделированную игровую ситуацию									
3.	Стремление прикладывать усилия для достижения результата									
4.	Творческий подход к решению игровой задачи									
5.	Отношение к сценариям игрового действия, умение принять позицию проигрыша/выигрыша									
6.	Самоконтроль над импульсивными реакциями									
7.	Способность проводить рефлексивный анализ игровой деятельности									
8.	Коммуникативные навыки взаимодействия в рамках смоделированной игровой ситуации									

Уровни оценивания:

1. **Высокий (4-5 баллов)** – самостоятельно анализирует собственные действия с опорой на внутренние ресурсы, применяет творческий подход к решению игровой задачи, умеет принять позицию проигрыша, владеет самоконтролем над импульсивными реакциями, ярко выражены показатели игровых умений и личностной познавательной активности.

2. **Средний (2-3 балла)** – самостоятельно оценивает свои успехи в соответствии с внешними показателями, с помощью взрослого включает в самооценку действий внутренние ресурсы: индивидуальные особенности познавательной сферы, мотивации, количество приложенных усилий, сильные стороны личности и пр., прослеживаются деструктивные навыки критериев познавательной активности и игровых умений.

3. **Низкий (0-1 балл)** – ориентируется только на внешние показатели игровой ситуации, прослеживаются деструктивные сценарии коммуникативных взаимодействия и импульсивные реакции на позицию

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 698940195023587148468261147848448039035925739270

Владелец Симонова Мария Михайловна

Действителен с 17.12.2024 по 17.12.2025