

**АДМИНИСТРАЦИЯ ЗАВОДСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОД САРАТОВ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

Принята на заседании
методического совета
от « 12 » 05 20 23 г.
Протокол № 15



УТВЕРЖДАЮ
Директор МУДО «ЦДО»
Котлячков А.В.
« 15 » 05 20 23 г.

приказ от 15.05.2023 № 214

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Калейдоскоп игр»
(краткосрочная)**

Возраст учащихся: 6-13 лет
Срок реализации: 1 месяц

Автор-составитель:
Скворцова Ольга Николаевна
педагог дополнительного
образования

г. Саратов – 2023

Содержание

I. Комплекс основных характеристик краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Планируемые результаты программы
- 1.4. Содержание программы
 - 1.4.1. Учебный план
 - 1.4.2. Содержание учебного плана
- 1.5. Формы и периодичность контроля

II. Комплекс организационно-педагогических условий

- 2.1. Методическое обеспечение
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Оценочные материалы
- 2.4. Список литературы

I. Комплекс основных характеристик краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

1.1. Пояснительная записка.

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Калейдоскоп игр» имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. (*Сухомлинский В.А.*)

В основе программы - игровая деятельность. Воспитательное значение игры многообразно. В игре дети познают жизнь, самих себя, других людей, развиваются физически, нравственно, интеллектуально, формируют те качества, которые необходимы для выбора будущей профессии, развивают творческие и организаторские способности и задатки. Необычайно плодотворно игра развивает психические свойства личности. Игра - это всегда живое общение, дух соревнования, свободное творчество и изобретательство. Через игру ребенок учится общению и усваивает язык и законы общества. Радость от игры должна быть известна современным детям. Подвижные детские игры всегда дарят хорошее настроение и отличное здоровье. Основной идеей, объединяющей как содержание каждого отдельного дня, так и программы в целом, является погружение учащихся в ситуацию совместной игры, когда выполнение игрового условия, полноценное проживание игры обеспечивает не только удовольствие, но и развитие, совершенствование навыков, качеств, способностей.

Актуальность программы

В настоящее время особо остро стоит вопрос о необходимости социализации личности, потому что социальное развитие и воспитание — педагогически ориентированная и целесообразно направленная система общественной помощи подрастающему поколению в период его включения в жизнь. Одним из важнейших направлений социальной деятельности является дополнительное образование детей и подростков, занятость в период школьных каникул.

Педагогическая целесообразность программы объясняется ее направленностью на развитие мотивации личности ребенка к познанию, на раскрытие его способности к творчеству. В процессе обучения у детей развивается пытливость ума, гибкость мышления, память, способность к самооценке.

Содержание программы строится с учётом возрастных и психологических возможностей детей.

Сроки реализации программы и режим занятий.

Форма обучения в объединении - очная.

Срок реализации данной программы: 1 месяц. Объем программы: - 16 часов. Она рассчитана на учащихся от 6 до 13 лет. В творческое объединение принимаются все желающие без специального отбора. Занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа. Для успешной реализации программы целесообразно объединение учащихся в учебные группы численностью 10 - 15 человек.

При разработке краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Калейдоскоп игр» использованы следующие нормативные документы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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 молодежи»»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – создание условий для социализации личности ребенка средствами игровой деятельности.

Для достижения этой цели программа ставит ***следующие задачи***:

Обучающие	- Познакомить учащихся с историей игры, ее классификацией, методикой организации и проведения различного вида игр; - Вооружить учащихся необходимыми методическими знаниями для подготовки и проведения игр.
Развивающие	- Развивать воображение, внимание, фантазию и память; - Развивать оптимальные условия для укрепления здоровья и организации досуга детей во время каникул; - Развивать познавательные интересы, творческие способности учащихся.
Воспитательные	- Воспитывать социально адекватную личность, способную к активному творческому сотрудничеству; - Формировать творческий подход к выбранному виду деятельности.

1.3. Планируемые результаты программы

Освоение программы обеспечивает учащимся достижение планируемых предметных, метапредметных и личностных образовательных результатов.

Предметные результаты:

К концу обучения учащийся должен знать и уметь:

№	Знать	Уметь
1	Правила поведения, ТБ	Соблюдать правила поведения на занятии, правила ТБ
2	Понятие «игра», виды игр; основы методики проведения игры (объяснение условий, ведение, итоги)	Подготовить и провести игру, работать с литературой на заданную тему, лаконично, точно и эмоционально объяснять условия игры.
3	Методика проведения игровых программ	Подготовить и провести игровую программу, владеть навыками элементарного взаимодействия всех участников игровой программы.

Метапредметные результаты:

- умение анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- умение работать индивидуально и в коллективе;
- умение владеть основами самоконтроля и самооценки;
- умение использовать информационно-коммуникативные технологии для поиска материала и решения поставленных задач;
- умение самостоятельно планировать организацию собственной трудовой деятельности.

Личностные результаты:

- уважительное отношение к другим участникам объединения и их творчеству;
- проявление дисциплинированности, упорства и трудолюбия в достижении поставленной цели;
- способность к саморазвитию и личностному росту;
- ответственное отношение к учению; готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию.

1.4. Содержание программы

1.4.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практик а	
1.	Введение. Инструктажи.	1	1	-	Устный опрос
2.	Игровая деятельность. Виды игр. Игры на знакомство.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.	Методика подготовки и проведения конкурса, игры	2	1	1	Педагогическое наблюдение
4.	Игры на воображение. Игры, развивающие память.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
7.	Игры, развивающие координацию и внимание.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
9.	Игра-квест	2	1	1	Устный опрос
10.	Русские народные игры, игры народов мира.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
11.	Подвижные игры, игры на улице.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
12.	Итоговое занятие	1	-	1	Практическая работа
	ИТОГО	16	8	8	

1.4.2. Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие.

Теория: Введение в образовательную программу. Вводный инструктаж по ОТ. Требования к поведению учащихся во время занятий.

2. Игровая деятельность Виды игр. Игры на знакомство.

Теория: Игровая деятельность. Виды игр. Правила проведения игр.

Практика: Игры на знакомство: «Снежный ком», «Я и умею....», «Повтори».

3. Методика проведения конкурса и игры.

Теория: Методика проведения конкурса и игры.

Объяснение.

Практика: Разработка игры.

4. Игры на воображение. Игры, развивающие память.

Теория: Знакомство с играми на воображения. Знакомство с содержанием игры. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение игр: «Два волшебника», «Море волнуется раз...», «Превращения», «Рисунок в несколько рук».

Теория: Знакомство с играми, развивающими память. Знакомство с содержанием игры. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение игр: «Земля, воздух, вода» «Летает - не летает», «Чего не хватает», «Во что одет?», «Музыкальный светофор».

5. Игры, развивающие координацию и внимание.

Теория: Знакомство с играми, развивающие координацию и внимание. Знакомство с содержанием игры. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение игр: «Колечко», «Светофор», «Летели дракончики», «Самовар».

6. Игра-квест.

Теория: Знакомство с игрой-квест. Знакомство с содержанием игры. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение квестов: «Приключение», «Спортивный», «Музыкальный», «Лабиринт».

7. Русские народные игры, игры народов мира.

Теория: Знакомство с русскими народными играми. Знакомство с содержанием игры. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение народных игр: «Солнце», «Ловишка», «Звонарь», «Пирог», «Карусель». Произвольная программа посиделок: загадки, побасенки, частушки.

Теория: Знакомство с народными играми. Знакомство с содержанием игр. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение народных игр: «Колечко», «Чай-Чай», «Пастух», «Ручеек».

8. Подвижные игры. Игры на улице.

Теория: Знакомство с играми. Знакомство с содержанием игр. Объяснение правил игр. Характерные особенности игр.

Практика: Разучивание и проведение игр. Игры на мгновенную реакцию: «Быстро по кругу», «Игры с мячом», «Веселые старты», «Цепочка».

Теория: Знакомство с играми на улице. Знакомство с содержанием игры. Объяснение правил игры.

Практика: Разучивание и проведение игр на улице «Эстафета», «Казак, разбойник».

9. Итоговое занятие.

Теория: Подведение итогов: чему научились.

Практика: Конкурсно-развлекательная программа «Калейдоскоп игр», каждый участник проводит подготовленную им игру.

1.5. Формы и периодичность контроля.

Успешность учащихся оценивается при определении их уровня в начале и в конце обучения:

- при первом знакомстве с ребенком фиксируется его начальный уровень (знаний, навыков, развития и т.п.). Ведь не зная начального уровня, невозможно оценить достигнутый результат.

- в конце обучения проводится итоговый контроль, когда проверяется уровень усвоения программы.

Формы подведения итогов реализации программы:

1. Педагогическая диагностика.
2. Самооценка учащихся своих знаний и умений.
3. Собеседование.
4. Творческий отчет (подготовить и провести игру).
5. Домашнее задание на самостоятельное выполнение.

Хорошими показателями эффективной реализации программы являются положительное отношение к окружающему миру, стремление к самостоятельной творческой деятельности.

Основными способами определения результативности являются: педагогическое наблюдение, самостоятельная творческая работа.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение

Образовательный процесс предполагает применение интерактивных методов обучения и различных педагогических технологий:

- личностно-ориентированного обучения (в целях создания необходимых условий для раскрытия и развития индивидуально-личностных черт ребёнка создается атмосфера заинтересованности каждого учащегося в работе группы; стимулируются учащиеся к высказываниям, использованию различных способов выполнения заданий без боязни ошибиться; поощряются стремления учащегося не только по конечному результату, но и процессу его достижения; создаются педагогические ситуации общения на занятии, позволяющие каждому ребенку проявлять инициативу, самостоятельность, изобретательность в способах работы),

- игрового обучения (на практических занятиях в целях поддержания познавательного интереса учащихся, мотивации их к учебной деятельности используются дидактические игры, викторины, кроссворды),
- здоровьесберегающих технологий (с целью сохранения и укрепления здоровья учащихся, формирования культуры здорового и безопасного образа жизни применяются физкультминутки, динамические паузы).

Программа реализуется очно. Форма организации учебной деятельности – групповая.

Процесс обучения выстраивается на основе традиционных дидактических принципов (наглядности, непрерывности, целостности, вариативности, психологической комфортности).

Подведение итогов по результатам освоения программы проходит в форме практической работы - участия в конкурсno-игровой программе, где каждый учащийся подготовит и проведет игру.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы с получением максимального эффекта обучения необходимо иметь следующие инструменты и приспособления:

- 1) Кабинет оборудованный столами, стульями, шкафами. Пространство будет неоднократно перестраиваться – должна быть возможность сдвинуть парты, выстроить стулья в круг.
- 2) Оборудование и материалы, необходимые для реализации программы: ноутбук, музыкальный центр с записями музыки, часы или секундомер.
- 3) Игровой реквизит для организации игр: мячи, кегли, скакалки, обручи.
- 4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; бумага, клей, ножницы.

Дидактический материал

- Инструкции по ТБ.
- Подборка книг по различным видам игр, картинок, иллюстрирующих теоретический материал занятий.
- Презентации по темам занятий.
- Материалы для проведения викторин и игр-соревнований.
- Карточки с заданиями по играм.
- Материально-техническое обеспечение.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий образование, соответствующее требованиям

профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

2.3. Оценочные материалы.

Показателем оценки качества образовательного процесса в объединении является качество освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Оценивание результативности способствует росту самооценки и познавательных интересов учащихся, а также диагностирует мотивацию их личностных достижений, и исходит из потребностей учащегося и педагога получить информацию о том, насколько эффективно проходит их взаимодействие в ходе образовательного процесса.

На каждом занятии оцениваются полученные знания и навыки по всем разделам программы, тактично дается оценка выполненным работам, у каждого учащегося отмечаются положительные стороны его работы.

Оценивание освоения программы учащимися осуществляется по следующей методике: **«Уровень навыка организации игр»**

Цель: выявление уровня навыка организации игр.

Инструкция: Учащимся предлагается самостоятельно организовать для сверстников любую игру (по выбору учащегося), что оценивается в соответствии с картой оценки.

Карта оценки

Фамилия, имя учащегося	Оцениваемые параметры				
	постановка цели и задач игры	выстраивание событийного ряда игры	определение сценических задач ведущих игры	определение игровых задач аудитории	использование приемов активизации зрительской аудитории
	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2

Критерии оценки параметров:

Постановка цели и задач игры

Учащийся самостоятельно правильно определяет цель и задачи игры и осуществляет ее постановку в соответствии с ними – 2 балла.

Учащийся может правильно определить с цель игры, но затрудняется в постановке ее задач. Не подчиняет постановку игры ее задачам – 1 балл.

Учащийся даже не может сформулировать цель и задачи игры - 0 баллов.

Выстраивание событийного ряда игры

Событийный ряд подчинен задачам игры, логичен и полностью раскрывает задуманную учащимся игровую ситуацию – 2 балла.

Событийный ряд слабо подчинен задачам игры. Игровая ситуация размыта и не всегда понятна зрительской аудитории – 1 балл.

Событийный ряд не подчинен цели и задачам игры и полностью нарушен – 0 баллов.

Определение сценических задач ведущих игры

Учащийся, верно, определяет сценические задачи ведущих игры, правильно выстраивает ход игры. Рационально размещает ведущих, зрителей и реквизит – 2 балла.

Учащийся, верно, определяет сценические задачи ведущих игры, но не всегда верно выстраивает ход игры. Отмечается нерациональность размещения либо ведущих, либо зрителей, либо реквизита, что нарушает целостность и стройность игры – 1 балл.

Учащийся неверно определяет сценические задачи ведущих, что затрудняет или делает невозможным проведение игры – 0 баллов.

Определение игровых задач аудитории

Игровые задачи аудитории определены верно, четко излагаются, являются выполнимыми с т. з. пространственных, временных и возрастных возможностей аудитории – 2 балла.

Игровые задачи аудитории определены верно, но из-за нечеткости изложения правил игры вызывают трудности их выполнения – 1 балл.

Игровые задачи аудитории определены неверно, либо невыполнимы – 0 баллов.

Использование приемов активизации зрительской аудитории

Использованы разнообразные приемы активизации зрительской аудитории – 2 балла.

Использован только один прием активизации зрительской аудитории – 1 балл.

Приемы активизации зрительской аудитории не были использованы при организации игры – 0 баллов.

Уровни:

0-4 балла низкий уровень. Учащийся не владеет навыком самостоятельной организации игры.

5-7 баллов средний уровень. Учащийся владеет навыком организации игры, но испытывает незначительные трудности с выстраиванием ее хода.

8-10 баллов высокий уровень. Учащийся владеет навыком самостоятельной организации игры, в соответствии с требованиями, предъявляемыми к ней.

2.4. Список литературы.

Для педагога:

1. Афанасьев С.П. Веселые каникулы: Настольная книга воспитателя /С.П. Афанасьев. - М.: АСТ - ПРЕСС КНИГА, 2004. – 288 с.
2. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере /С.П. Афанасьев, С.В. Коморин, А.И. Тимонин – 3-е изд. – Кострома: ООО МЦ Вариант, 2001.
3. Ах, лето! Работа с детьми в летних загородных и пришкольных лагерях/ Авт. сост. С.В. Савинова. – Волгоград: Учитель, 2003. - 77 с.
4. Богуславская Н.Е. Веселый этикет (развитие коммуникативных способностей ребенка). – Екатеринбург: АРГО, 1997
5. Волосовец Т.В. Организация педагогического процесса в дошкольном образовательном учреждении: практическое пособие для педагогов и воспитателей /Т.В. Волосовец - М.: ВЛАДОС, 2004. - 232 с.
6. Газман О.С., Харитонов Н.Е. В школу – с игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1991
7. Лакоценина Т.П. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит. Часть 1 от А до И. – Ростов на Дону: Учитель, 2005
8. Лакоценина Т.П. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит. Часть 2 от К до Я. – Ростов на Дону: Учитель, 2005
9. Шейла Энн Барри. Лучшие игры для вечеринки. – М.: Айрис-пресс, 2005
10. Шмаков С.А. Игры-потехи, Забавы-утехи - Липецк: ОРИУС, 1994
11. Щуркова Н.Е. За гранью урока – М.: Центр гуманитарной литературы, 2004
12. Щуркова Н.Е. Игровые методики – М.: Педагогическое общество России, 2002.

Для детей:

1. Абрамян Л.А. Игра дошкольника /Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова и др.; Под ред. С.Л. Новоселовой. - М.: Просвещение, 2009. - 286 с.
2. Антонова Ю.А. Веселые игры и развлечения для детей и родителей / Ю.А. Антонова. - М: ООО Дом 21 век, 2007.- 288с.
3. Шмаков С.А. Игры-потехи, Забавы-утехи - Липецк: ОРИУС, 1994

Интернет-ресурсы

1. Игры для детей и подростков без компьютера. <http://bosichkom.com/>
2. Игры и занятия для дошкольников <http://doshkolnik.ru/>