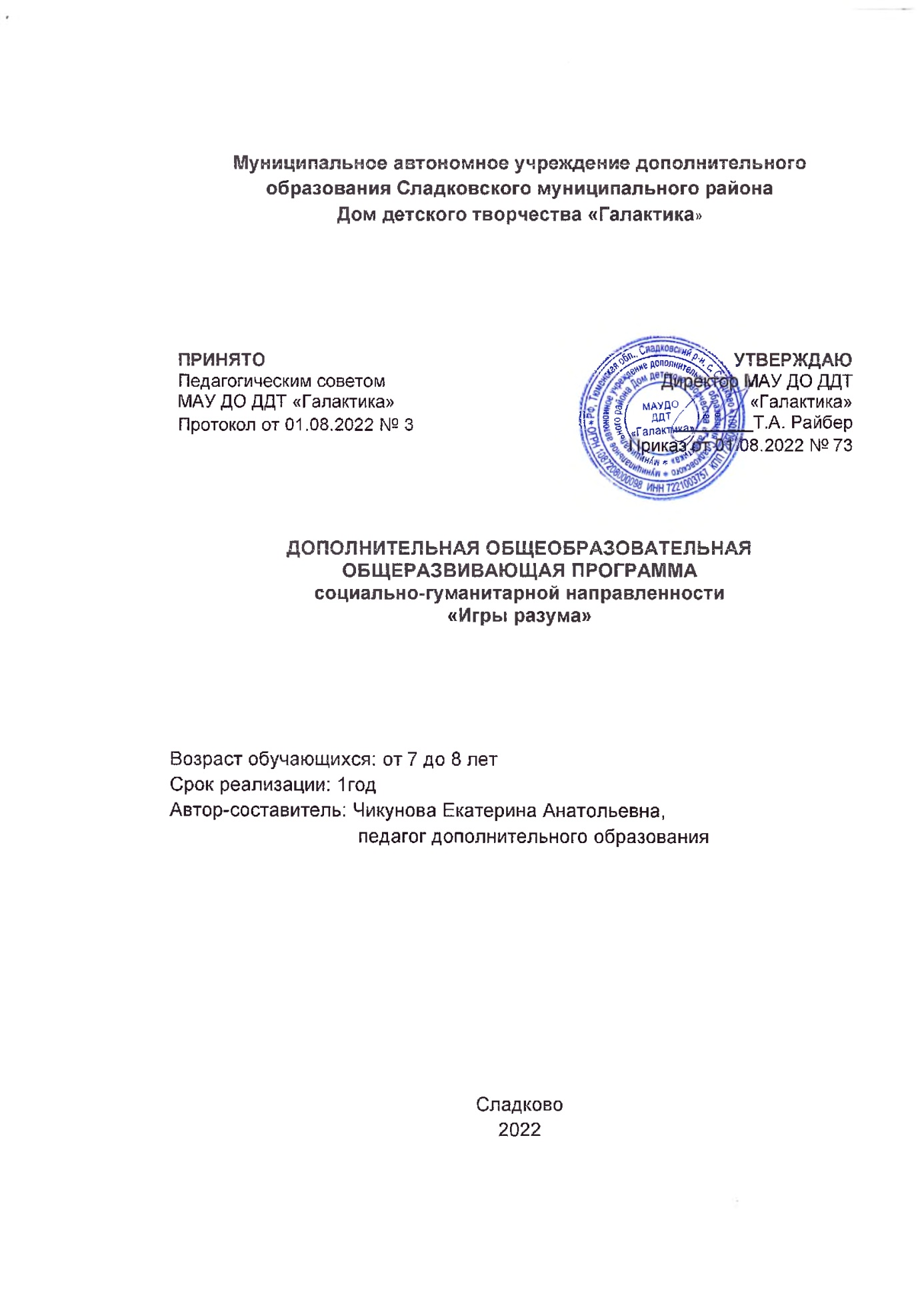
******

***ОГЛАВЛЕНИЕ***

1. *Паспорт программы*…………………………………………………………….. 3-6

2. Пояснительная записка.……………………………………..……………...… 7-11

3. Учебный план………………………………...……………………………….... 11-12

4. Календарно – тематическое планирование…..………………………...… 13-19

5. Содержание программы…..………………………………………………….. 23-27

6. Рабочая программа воспитания………..…………………………......….….26-30

7. Информационные источники………………..………...……………………. 31-32

8. Приложения……………………………………………………………….……. 33-67

***ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ***

|  |  |
| --- | --- |
| Название программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игры разума» |
| Направленность программы | Социально-гуманитарная |
| Тип программы | общеразвивающая |
| Форма обучения | очная, с применением дистанционных технологий |
| Муниципальное образование | Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования детей «Галактика» |
| Тип местности | Сельская |
| Вид деятельности |  |
| Автор(ы)-составитель(ли) | Чикунова Екатерина Анатольевна |
| Аннотация программы | Игра – это школа общения. Особенно ценны игры в коллективе. Научиться играть в команде, быть может, не менее важно, чем успевать в школе, ведь человек живёт среди людей. Сегодня – общая игра, завтра - общее дело и как хорошо, когда люди умеют слушать, понимать, сочувствовать и помогать, а не мешать, злорадствовать и завидовать. Играя с детьми, мы учим их играть честно и воспринимать выигрыш спокойно, а, проигрывая, не впадать в панику или отчаяние и не терять веры в себя - переживать проигрыш с достоинством и юмором. Таким образом, игры уже сами по себе способствуют развитию многих моральных и нравственных качеств. |
| Цель | формирование коммуникативной компетенции обучающихся. |
| Задачи | -развивать умение ориентироваться в проблемных ситуациях, способность к синтезу и анализу, гибкость и мобильность в поисках решений и генерирования идей;  -приобщать к нормам социальной жизнедеятельности, к общечеловеческим ценностям через создание ситуаций успеха, коллективную творческую деятельность, игру; |
| Краткое содержание |  |
| Возрастная категория обучающихся,  определяемая минимальным и  максимальным возрастом лиц,  которые могут быть зачислены на  обучение по образовательной  программе | 7-8 лет |
| Категория состояния здоровья  обучающихся, которые могут быть  зачислены на обучение по  образовательной программе  (ОВЗ/без ОВЗ) | без ОВЗ |
| Период реализации программы | 1 год |
| Продолжительность реализации  программы в часах | 144 |
| Сведения о квалификации педагога | 1 категория |
| Число обучающихся в группе | 15 |
| Справка о состоянии здоровья | не требуется |
| Место реализации программы | МАУДОДДТ «Галактика» |

***ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игры разума» – программа разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон Российской федерацииот 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 1 сентября 2020 года №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» утвержденными 28.09.2020 №28 (регистрационный номер 61573 от 18.12.2020);

- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года);

- Национальный проект «Образование» (утвержденный Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 №16);

- Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 года №467);

- Федеральные проекты «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.;

- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»

**Направленность**: *социально-гуманитарная.*

**Уровень освоения:** *общий*

**Форма получения образования:** в организации, осуществляющей образовательную деятельность МАУ ДО ДДТ «Галактика».

**Актуальность программы**данной программы заключается в том, что ребенок, увлеченный новой игрой, как бы не замечает того, что он учится, хотя при этом то и дело сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

**Новизной программы** можно считать сочетание традиционных подходов и использование современных методов в работе с детьми.

На начальном этапе работы педагог проводит диагностику мышления, внимания, логического мышления, а также определяется уровень знания игр детьми.

На каждом занятии проводится контроль знаний по усвоению пройденной темы.

Контроль может проводиться в следующих формах:

• собеседование;

• игра;

• контрольное упражнение;

• участие в соревнованиях и конкурсах;

• КВН, викторина, открытое занятие.

Предполагается, что родители будут принимать активное участие в деятельности детского объединения. Необходимо выполнение домашних заданий всей семьёй. Проходит обучение детей играм, в которые они смогут играть вместе с домочадцами. По окончанию изучения программы проводится нетрадиционное занятие, где родители участвуют в конкурсных программах, в спектаклях, в выставках, в спортивных мероприятиях и т.д. Необходимо также индивидуально знакомить родителей с результатами тестов и рекомендовать им воспользоваться методическими разработками по работе с детьми дома.

О результатах работы детей в объединении можно судить и по диагностическим упражнениям, проводимым на занятиях в виде игр и по анализу тестов и опросников.

**Адресат программы**

Программа ориентирована на обучающихся в возрасте от 7 до 8 лет **Младший школьный возраст.** Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, **умения и навыки**, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия.  
Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

**Объем и срок реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год.Общее количество учебных часов на весь период обучения – 144.

**Цель и задачи программы**

***Цель****:*

формирование коммуникативной компетенции обучающихся.

***Задачи:***

-развивать умение ориентироваться в проблемных ситуациях, способность к синтезу и анализу, гибкость и мобильность в поисках решений и генерирования идей;

-приобщать к нормам социальной жизнедеятельности, к общечеловеческим ценностям через создание ситуаций успеха, коллективную творческую деятельность, игру;

-развитие коммуникативных навыков детей;

-развитие интеллектуального потенциала и творческих способностей каждого ребенка;

-воспитывать культуру общения.

**Планируемые результаты**

В результате реализации программы предполагается развитие познавательных способностей от «хочу играть» до «хочу развиваться». Программа обеспечивает достижения следующих метапредметных, личностных и предметных результатов.

**В результате освоения программы «Умные игры» обучающиеся должны**

**уметь**

- придерживаться игровых правил в разученных играх;

- проявлять интерес к участию в народных и совместных играх;

- иметь представление об истории возникновения игр и игровых атрибутов;

- знать названия и правила игр, необходимые зачины и считалки, разучивание которых предусмотрено программой; роль ведущего или водящего, отведенную в игре;

- самостоятельно выбрать необходимый реквизит, атрибуты для проведения игры;

- самостоятельно изготовить простейшие атрибуты для разученных игр;

- объяснить правила и ход игры, самостоятельно провести, организовать каждую из разученных игр;

- самостоятельно выбрать игру, подходящую для определенных условий, ситуации и интересов.

- работать в паре, малых группах, выполнять различные роли (лидера, исполнителя)

- договариваться, приходить к общему решению в совместной деятельности;

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

- выделять существенные признаки предметов;

- выявлять функциональные отношения между понятиями;

- выявлять закономерности и проводить аналогии.

**Условия реализации**

- количество детей в группе – 15, но не более 15 человек (в соответствии с локальным нормативным актом учреждения)

- групповые занятия проводятся

при очной форме обучения: в *учебном кабинете.* При очной форме обучения с применением дистанционных технологий, *беседа, консультация, взаимодействие с помощью групп в социальных сетях и мессенджеров (*[*«Viber», «ВКонтакте», «Инстаграмм», «Telegram» и др.);*](https://www.viber.com/)

Организация образовательного процесса рассчитана с учетом СанПиН2.4.3648-20. Продолжительность учебного занятия составляет 2 академических часа 2 раза в неделю. Форма обучения: очная, очная с применением дистанционных технологий

Допускается сочетание очной формы обучения и очной формы обучения с применением дистанционных технологий. Очная форма обучения с применением дистанционных технологий допускается в период возникновения ситуаций, связанных с необходимостью проведения учебных занятий с применением дистанционных образовательных технологий (неблагоприятная санитарно-эпидемиологическая обстановка и т.п.).

**Формы проведения занятий:**

* теоретические занятия;
* практические занятия;
* занятие–путешествие;
* мастер-классы;
* творческие мастерские;

***-Чат-занятия.***

Занятия предполагают как текстовое общение, так и контакт с помощью голосовой или видеосвязи с помощью приложения-мессенджера Viber. Состав участников чата может быть разным — это определяется целями и задачами конкретного занятия. Чат может быть организован для всей группы, ее части, либо для конкретного учащегося, нуждающегося в консультации педагога.

* ***Мастер-класс, видеозапись.***

Педагог отправляет обучающимся по электронной почте мастер-класс, видеозапись либо ссылки на них.

**Используемые педагогические технологии**

*Игровые –* подвижные игры (физкультминутки, игры в животных, игры на внимание); игры-соревнования (дети делятся на группы, команды и выполняют условия игры); диалоги с героями книг, сказок, мультфильмов;

*дистанционные образовательные технологии – мастер-класс, видеозапись и т.п.)*

*здоровьесберегающие –* рациональное чередование учебной и досуговой деятельности.

1. Индивидуальное дозирование объёма сложности.

2. Мониторинг состояния содержания мастерской и инструментов.

3. Беседы и просветительская работа с обучающимися.

**Методическое обеспечение.**

Целесообразно придерживаться следующих рекомендаций по проведению игр. Объяснение должно проходить в три этапа:

— ознакомление с игрой;

— дальнейшее изучение правил;

— внесение изменений в содержание и правила игры.

Основное требование к проведению любого рода игр заключается в постепенном усложнении и увеличении интенсивности игр. Учитывая возраст детей и их психолого-физиологические характеристики, следует начать с проведения простых некомандных игр, затем перейти к переходным играм, и, постепенно усложняя правила, задания и увеличивая интенсивность, проводить сложные командные игры. Причем не стоит ждать, когда детям надоест привычная игра, ее нужно изменить своевременно — иначе дети быстро потеряют к ней всякий интерес, их внимание рассеется, а уровень познавательной активности и мотивации в данное время резко снизится. Проще говоря, новая игра «вырастает» из привычной игры.

Самым сложным является руководство игрой. Педагог должен наблюдать за правильностью действий учащихся, исправлять ошибки, указать правильный способ одиночных и коллективных действий, стимулировать уровень мотивации в течение игры. Результаты игры необходимо подсчитывать наглядно, с учетом всех штрафных и поощрительных санкций. Время игры должно быть строго определено, так как у детей могут возникнуть нервное перевозбуждение, переутомление, усталость. Однако преждевременное окончание игры вызывает у детей неудовлетворенность. Закончить игру стоит тогда, когда поставленные педагогом в начале занятия цели достигнуты. В этом случае игра доставит удовольствие и вызовет у ребят желание ее повторения.

Важно правильно закончить игру. Эффективным считается подведение итогов с самими участниками. Это повысит дисциплину, укрепит отношения в коллективе и между детьми и педагогом, усилит интерес к проведению других игр. При соблюдении всех вышеперечисленных условий игра станет высокоэффективным методом развития детей, хорошим средством воспитания и обучения.

Программа имеет практическое приложение, в котором описаны разнообразные игры для детей, методики, беседы, исторические справки и т.д..

***УЧЕБНЫЙ ПЛАН***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Раздел | Традиционное очное обучение | | | Формы контроля | Обучение с применением дистанционных технологий | | | Формы контроля |
| Количество академических часов | | | Количество академических часов | | |
| Всего | Теория | Практика | Всего | Теория | Практика |
| *1.* | «Город знакомств»  «Остров Загадок» | *12* | *2* | *10* | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
| *2.* | «Страна фокусов» | *18* | *6* | *12* | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
| *3.* | «Бухта подвижных игр» | *18* | *6* | *12* | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
| *4.* | «Королевство Праздника» | *22* | *6* | *16* | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
| *5.* | «Полуостров древних головоломок» | *24* | *6* | *18* | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
| *6.* | «Путешествие по стране Эврика» | *24* | *6* | *18* | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
| *7.* | Город мастеров «Игры своими руками» | *24* | *6* | 18 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |  |  |  |
|  | *Промежуточная (годовая)аттестация* | 2 | *2* | *0* | *Выставка, тестирование* |  |  |  |  |
|  | ИТОГО | **144** | **40** | **104** |  |  |  |  |  |

***КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Срок обучения | Количество занятий /часов в неделю | Количество учебных недель | Всего часов в год |
| с 15 сентября по 31 мая | 4 часа | 36 | 144 |

МАУДО ДДТ «Галактика» реализует дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

***Календарно-тематическое планирование***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Раздел, тема занятия | Кол-во часов | | *Форма*  *занятия*  *(для очной формы обучения/заочной формы обучения)*  *(полный список форм занятий вы прописали в пункте «условия реализации программы», а здесь вы их расписываете по темам. Формы занятий очного и дистанционного обучения могут отличаться)* | Дата  *(не указываете, так как это только шаблон рабочей программы)* |
|  | |
| теория | практика |
| *1.* «Город знакомств»  «Остров Загадок» | | | | | |
|  | История происхождения загадок.  Подготовка материалов и выпуск брошюры«Загадочка».  Мини презентация брошюры «Загадочка». | 2 |  | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
|  | Загадки - обманки.  Загадки-прятки. |  | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
|  | Загадки «данетки».  Составление загадок. |  | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
|  | Подготовка материалов и выпуск брошюры «Загадочка».  Мини презентация брошюры «Загадочка». |  | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| *2.* «Страна фокусов» | | | | | |
| 1. | Фокусы. История фокусов.  Знаменитые фокусники: Д.Коперфильд, И.Кио. Интвентарь для фокусов. | 2 |  | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 2. | Структура фокуса. Фокусы с предметами. | 2 | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. | Фокусы из бумаги. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4. | Просмотр видеозаписей программы «Копилка фокусов». Анализ и практические упражнения. |  | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 5. | Выступление в кружке. |  | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. «Бухта подвижных игр» | | | | | |
| 1. | Истории создания игр. Спортивные состязания и соревнования. Динамические игры. | 2 | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 2. | Русские народные подвижные игры. « У медведя во бору», «Салочки», «Салочки с подвохом», «Гори-гори ясно..», «Прятки», «Русская лапта». | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. | Зарубежные игры. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4. | «Веселые старты». |  | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4.«Королевство Праздника» | | | | | |
| 1. | «Загадки Домового». | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 2. | «Под Рождественской звездой» | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. | Викторины. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4. | Интеллектуальная игра «Своя игра». |  | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 5 | Семейная игра «Мой ребенок». |  | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 5. «Полуостров древних головоломок» | | | | | |
| 1. | Магический квадрат- танграм. | 2 | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 2. | Архимедова игра. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. | Колумбово яйцо.  Гексамино. |  | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4. | Волшебный круг. Кубик Рубика. Шарик Рубика. Змейка Рубика. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 5. | Пятнашки. |  | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 6.«Путешествие по стране Эврика» | | | | | |
| 1. | Ребусы. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 2. | Кроссворды. Сканворды. Чайнворды. | 2 | 6 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. | Лабиринты. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4. | Выпуск газеты «Для всей семьи». |  | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 7.Город мастеров «Игры своими руками» | | | | | |
| 1. | Оригами. Изготовление игры «Стаканчики». Пазлы. | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 2. | «Морской бой»- игра на бумаге. |  | 2 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 3. | Изготовление настольного театра «Колобок». Изготовление пальчикового театра «Репка». | 2 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 4. | Квиллинг. Изготовление парной игры «Шашки». | 1 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
| 5. | Конструктор из бумаги. Китайский модуль. | 1 | 4 | Собеседование, педагогическое наблюдение. Анализ продукта |  |
|  | Промежуточная (годовая) аттестация | 2 |  | Выставка, тестирование. |  |
|  | **ИТОГО** | 44 | 104 |  |  |

***СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ***

**«Город знакомств»**

**1.Вводное занятие.**

Знакомство с деятельностью детского объединения. Проводится стартовый контроль умений и знаний детей (тестирование на знание названий игр и их правила (игры в парах, игры на свежем воздухе, интеллектуальные игры и т.д.)). Игры на знакомство «Снежный ком», «Давайте познакомимся» и др. Знакомство с девизом объединения. Правила безопасного поведения на занятиях.

**2.История происхождения загадок.**

Лексическое значения слова «загадка». Истории и мифы , связанные с происхождением загадок. Народные загадки. Литературные загадки. На протяжении всего «путешествия» дети учатся узнавать предметы по их признакам, т.е. разгадывать загадки.

Проводится методика «Загадки» источник: Забрамная С.Д. «От диагностики к развитию».-М.:Новая школа, 1998 г,-38с.

**3. Загадки - обманки.**

Загадка – обманка - разновидность загадки. Правила разгадывания загадок «с секретом». Особенности построения загадки.

Практические упражнения по составлению загадок.

**4. Загадки-прятки.**

Загадки – прятки - разновидность загадки. Правила разгадывания загадок «с секретом». Особенности построения загадки.

Практические упражнения по составлению загадок.

**5. Загадки данетки.**

Загадки – данетки - разновидность загадки. Правила разгадывания загадок «с секретом». Особенности построения загадки.

Практические упражнения по составлению загадок.

**6. Составление загадок.**

Загадки в стихотворной (загадки в рифму) и прозаической форме. Составление загадок-буриме. Загадка-обманки. Игра «Отгадайка» (дети загадывают друг другу загадки в прозаической форме, самостоятельно составленные).

**7. Подготовка материалов и выпуск брошюры «Загадочка».**

Дети изготавливают эскизы к брошюре, оценивают их и отбирают для печати. Задача педагога изготовить и выпустить брошюру.

**8 .Мини презентация брошюры (с участием родителей).**

Презентацию разрабатывает и проводит педагог. Проходит занятие совместно с детьми и родителями. На презентацию приглашаются гости из других детских объединений. В конце мероприятия проводится чаепитие с развлекательными конкурсами для детей и родителей.

**«Страна фокусов»**

**9.Фокусы. История фокусов.**

Лексическое значение слов фокус, фокусник, маг, иллюзионист, волшебник. Исторические и занимательные факты. Демонстрация простейших фокусов.

**10. Знаменитые фокусники: Д.Коперфильд, И.Кио. Интвентарь для фокусов.**

Интересные и занимательные факты из жизни известнейших фокусников. Приспособление и инвентарь для создания фокусов. Костюмы с «секретом» для фокусников. Просмотр выступлений известных фокусников. Объяснение процесса демонстрации фокусов с гвоздями, битыми стеклами. Демонстрация простейших фокусов.

**11.Структура фокуса. Фокусы с предметами.**

Составляющие части фокуса. Правила подготовки инвентаря. Содержание текстов для публики. Демонстрация и разучивание фокусов с монетками, скрепками, конфетами, картинками. Закрепление полученного навыка.

**12. Фокусы из бумаги.**

Бумага и ее структура. Правила склеивания бумаги. Основные особенности демонстрации фокусов из полосок бумаги. Демонстрация и разучивание фокусов. «Фокусы-оригами»- фокусы из квадратного листа бумаги. Демонстрация и разучивание. Фокусы с использованием цветной бумаги. Демонстрация и разучивание. Фокусы с использованием печатного текста. Демонстрация и разучивание. Упражнения в отработки навыков демонстрации простейших фокусов.

**13. Просмотр видеозаписей программы «Копилка фокусов». Анализ и практические упражнения.**

Просмотр отрывков из обучающей программы «Копилка фокусов». Аналитические и практические упражнения. Отработка навыков полученных ранее.

**14. Выступление в детском саду.**

Подготовка выступления перед детьми детского сада юных фокусников. Создание мультимедийной презентации. Выступление фокусников. Обучение публики простейшему фокусу.

**«Бухта подвижных игр»**

**15. Истории игр. Спортивные состязания и соревнования. Динамические игры.**

Понятие «Игра». Исторические сведения. Разновидности подвижных игр. Инвентарь и оборудование для игр. Правила игры. Игры индивидуальные, командные и коллективные. Игры малой подвижности. Проведение игры-диагностики «Кто больше?».

(Проводится игра, в основу которой положено правило: выигрывает тот, кто больше назовет подвижных игр. Победитель получает сладкий приз.) Правила безопасной игры на улице. Разучивание игры «Белки на дереве».

**16. Русские народные подвижные игры.**

Занимательные и исторические факты создания народных игр. Инвентарь и оборудование. Знакомство и разучивание игр: «У медведя во бору», «Салочки», «Салочки с подвохом», «Гори-гори ясно..», «Прятки», «Русская лапта». Правила безопасной игры на улице.

**17. Зарубежные игры.**

Инвентарь и оборудование. Правила безопасной игры на улице. Знакомство и разучивание игр стран мира. Предлагается:

«Штандер», «Чехарда», «Хали-халло» и др.(смотри приложение).

**18. «Веселые старты - всей семьей».**

Педагог проводит праздник с привлечением родителей или других родственников.

**«Королевство Праздника»**

**19. Спектакль «Загадки Домового».**

Подготовка реквизита, репетиция, проведение спектакля.

( спектакль проводится для детей детского сада, младших классов, родителей и т.д).

**20. Рождественский утренник «Под Рождественской звездой».**

Подготовка реквизита, репетиция действий утренника, подготовка мультимедийной презентации, оформление выставки рисунков и поделок к утреннику, разработка и оформление пригласительных билетов на утренник. Проведение утренника.

**21. Экскурсии.**

Проведение очных экскурсий в музеи, выставочный зал, художественный салон. Проведение виртуальной экскурсии «Я путешественник. Путешествие в музей игрушек в Петербурге».

**22.Викторина.**

Участие в тематической онлайн викторине по выбору педагога.

**23. Интеллектуальная игра «Своя игра».**

Аналог телевизионной игры. Подготовка презентации и реквизита. Проведение игры.

**24. Семейная игра «Мой ребенок».**

Аналог телевизионной игры. (Совместная игра взрослых и детей.) Подготовка презентации и реквизита. Проведение игры.

**«Полуостров древних головоломок»**

**25. Магический квадрат- танграм.**

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поздравительной открытки-аппликации из элементов танграма. Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

**26. Архимедова игра.**

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поделки из элементов «архимедова игра». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

**27. Колумбово яйцо.**

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление настенного панно из элементов игры «колумбово яйцо». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

**28. Волшебный круг.**

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поделки из элементов игры «волшебный круг». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

**29. Гексамино.**

Историческая справка. Правила составления фигур. Тренировочные упражнения. Освоение первого и второго уровня. Изготовление поделки из элементов игры «гексамино». Домашнее задание: совместно с родителями изготовить поделку по теме.

**30. Кубик Рубика. Шарик Рубика. Змейка Рубика.**

Историческая справка. Правила игры. Тренировочные упражнения. Освоение начального уровня.

**31. Пятнашки. (из 8-14 элементов)**

Историческая справка. Правила игры. Тренировочные упражнения. Соревнование на быстроту прохождения игры.

**32. Выставка поделок «Наш вернисаж».**

Организация выставки поделок обучающихся. Создание презентации по изученной теме. На выставку приглашаются родители, обучающиеся других объединений. Объявляются и награждаются победители.

**8-ой блок: «Путешествие по стране Эврика»- (ребусы, кроссворды и т.д.)**

**33. Ребусы.**

Историческая справка. Основные правила построения ребуса. Тренировочные упражнения в отгадывании и составлении ребусов начального уровня сложности.

**34. Кроссворды. Сканворды. Чайнворды.**

Историческая справка. Разновидности кроссвордов, сканвордов, чайнвордов. Уровни сложности. Правила построения и принципы отгадывания слов. Тренировочные упражнения в отгадывании и составлении кроссвордов, чайнвордов, сканвордов начального уровня.

**35. Лабиринты.**

Историческая справка. Принципы построения лабиринта. Цель игры. Упражнения в разгадывании лабиринта начального и среднего уровней. Построение лабиринтов.

**36. Выпуск газеты «Для всей семьи».**

Подготовка и обработка составленных лабиринтов, кроссвордов, чайнвордов, сканвордов. Изготовление иллюстраций, набор текстов. Выпуск газеты.

**Город мастеров «Игры своими руками»**

**37. Оригами. Изготовление игры «стаканчики».**

Историческая справка. Схема. Базовые формы. Простейшая базовая форма «квадрат». Изготовление игры «стаканчики» способом оригами. Правила игры. Соревнования в парах.

**38. Художественное конструирование. Изготовление игры «Пасть льва».**

Художественное конструирование. Виды разметок. Разметка «наглаз». Изготовление пасти льва, изготовление бумажного «мячика». Правила игры. Соревнование на личное первенство.

**39. Пазлы.**

Историческая справка. Значение слова «Пазл». Разновидности игры пазлы. Правила игры. Пазлы состоящие из 6, 9, 12, 15. 24, 35, 60, 75 элементов. Тренировочные упражнения в парах, по одному. Соревнование на личное первенство. Изготовление игры «пазлы».

**40. «Морской бой»- игра на бумаге.**

Историческая справка. Правила игры. Правила обозначения и построения фигур. Тренировочные упражнения.

**41. Изготовление настольного театра «Колобок».**

Историческая справка о настольном театре. Изготовление декораций и персонажей. Театр-экспромт.

**42. Изготовление пальчикового театра «Репка».**

Историческая справка о пальчиковом театре. Изготовление декораций и персонажей. Театр-экспромт.

**43. Квиллинг. Изготовление парной игры «Шашки**».

Значение слова «квиллинг». История искусства квиллинг. Основные элементы. Изготовление доски для шашек (способом черно-белой аппликации), шашек (способом бумагокручения).

**44. Конструктор из бумаги. Китайский модуль.**

Оригами. История развития оригами. Направления оригами. Китайский модуль. Конструктор. Изготовление простейших моделей: рыбка, стрекоза, черепаха, цветок, др.

**45. Выставка поделок.**

Организация выставки поделок обучающихся. Создание презентации по изученной теме. На выставку приглашаются родители, обучающиеся других объединений. Объявляются и награждаются победители.

**46. Занятие – игра, подведение итогов.**

Подведение итог в игровой форме. Проведение заключительного диагностического исследования.

**ОЦЕНОЧНЫЕИМЕТОДИЧЕСКИЕМАТЕРИАЛЫ**

***Оценочные материалы***

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года по итогам изучения раздела, темы, Педагог дополнительного образования (тренер-преподаватель) осуществляет качественную оценку результатов обучения по 4-бальной системе.

Формы текущего контроля *(тестирование).*

Промежуточная (годовая) аттестация проводится один раз в году в конце учебного года, осуществляется в форме *(тестирование, выставка).*

***Методические материалы***

Для отслеживания результативности образовательного процесса по данной программе используются следующие формы контроля:

1. вводный контроль (сентябрь);

2. текущий контроль (в течение всего учебного года);

3. промежуточный контроль (декабрь);

4. итоговый контроль (май).

**Основными формами итогового контроля** являются выставки и творческие проекты. Завершающие учебный год творческие работы на свободную тему позволяют не только выявить вид декоративно-прикладной деятельности, художественный материал, к которому тяготеет ребёнок, но и подвести годовой итог работы по программе. Теоретический материал проверяется с помощью теста – промежуточного или итогового.

***Формы фиксации результатов***

- журнал посещаемости;

- протокол промежуточной (годовой) аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ**

**Воспитание –** деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувств 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, природе и окружающей среде (Федеральный закон № 304-ФЗ от 31.07.2020 «Об образовании в Российской Федерации»)

**Цель и особенности организуемого воспитательного процесса:** Главная цель дополнительного образования на всех уровнях: воспитание активной, творческой личности, готовой к успешной самореализации.

**Цель -**формирование общей культуры личности детей, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка.

Основные цели и задачи в образовании и воспитании детей обозначены по всем направлениям развития и обеспечивают всестороннее развитие личности, мотивацию и способности детей в различных видах деятельности.

**Задачи**

развитие социальных, нравственных, физических, интеллектуальных, эстетических качеств;

создание благоприятных условий для гармоничного развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными, индивидуальными особенностями и склонностями;

формирование общей культуры личности, в том числе ценностей здорового и устойчивого образа жизни, инициативности, самостоятельности и ответственности, активной жизненной позиции;

развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка;

организация содержательного взаимодействия ребенка с другими детьми, взрослыми и окружающим миром на основе гуманистических ценностей и идеалов, прав свободного человека;

воспитание патриотических чувств, любви к Родине, гордости за ее достижения на основе духовно-нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества;

воспитание чувства собственного достоинства в процессе освоения разных видов социальной культуры, в том числе и многонациональной культуры народов России и мира, умения общаться с разными людьми;

повышение компетентности родителей (законных представителей) в вопросах воспитания, развития и образования детей.

**Формы и содержание деятельности** изучение особенностей личностного развития обучающихся объединения через наблюдение за поведением, в организуемых беседах по тем или иным нравственно-этическим темам или событиям;

поддержка ребенка в решении важных для него жизненных проблем (налаживание взаимоотношений с другими детьми, личный и социальный опыт в конкретных видах и направлениях деятельности);

коррекция поведения ребенка через индивидуальные беседы с ним, его родителями (законными представителями).

**На внеорганизационном уровне:**

мероприятия проводимые и организуемые совместно с семьями обучающихся спортивные состязания, праздники.

**На уровне творческих объединений:**

организация в рамках объединения итогового анализа детьми культурно-образовательных событий на уровне учреждения;

проведение открытых занятий для родителей, подведение итогов учебного года с презентацией детьми своих портфолио;

**На индивидуальном уровне:**

индивидуальная помощь ребенку (при необходимости) в освоении навыков подготовки, проведения и анализа ключевых дел;

при необходимости коррекция поведения ребенка через частные беседы с ним, через включение его в совместную работу с другими детьми, которые могли бы стать хорошим примером для ребенка, через предложение взять в следующем ключевом деле на себя роль ответственного за тот или иной фрагмент общей работы.

**Календарный план воспитательной работы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название мероприятия, события, направление** | **Форма проведения** | **Цель** | **Сроки проведения** |
| **1** | Создание группы для проведения онлайн-собраний для родителей в WhatsApp. А также создание группы творческого объединения в социальных сетях. | Собрание | Сотрудничество педагога с родителями и детьми | Сентябрь |
| **2** | Беседа с учащимися на тему: «Мир моих увлечений - хобби». | Беседа | Расширить кругозор детей, сформировать положительную мотивацию к саморазвитию; Побуждать к участию в различных кружках, секциях, к развитию своих способностей и талантов; | октябрь |
| **3** | Беседа «Давайте дружить, давайте играть». | Беседа | Формирование представления об нравственных общечеловеческих ценностях. | ноябрь |
| **4** | Поздравительная открытка ко Дню Пожилого человека | Занятие | Вызвать у детей эмоционально-положительный настрой и желание выполнить открытку для своих близких.  Способствовать формированию чувства уважения и милосердия к пожилым людям. | Октябрь |
| **5** | Выставка работ «Подарок маме» | Выставка | Повышать культурный уровень, приобщать к творческому и познавательному досугу | Ноябрь |
| **6** | Викторина «Хочу все знать». | Викторина | Развивать познавательную активность учащихся, расширять кругозор, развивать коллективные навыки в игре, творческие способности, воображение. | Декабрь |
| **7** | Конкурсно-игровая программа «Новогодние приключения». | Организация досуга детей в зимние каникулы |  | Январь |
| **8** | Конкурс – выставка, посвященная праздникам 23 февраля, 8 марта. | Выставка | Повышать культурный уровень, приобщать к творческому и познавательному досугу | Март |
| **9** | Игровая программа «Что такое совесть». | Игровая программа | Формирование знаний о функциях совести в жизни человека; | Апрель |
| **10** | Познавательная игра-викторина «Дорогами войны» | Познавательная игра-викторина | Расширение кругозора и повышение интереса учащихся к Великой Отечественной войне. | Май |
| **11** | Итоговая выставка | Выставка | Подвести итоги учебного года по реализации программы «В мире кукол и игрушек». | Май |

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ**

**Список литературы.**

1.         Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 68 с.

2.         Воронкова Л.В. Игровые программы. Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно–ролевые игры. – М.: Педагогическое общество России, 2003. – 80 с.

3.           Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: Питер, 2007. -271 с.

4.         Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. – СПб.: Каро, 2001. -327 с.

5.         Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М.: Педагогика, 2006. -319 с.

6.       Запорожец А.В. Психическое развитие ребенка. – М.: Просвещение, 2006. -382 с.

7.       Игра. Российская педагогическая энциклопедия. – М.: высшая школа, 2003, т. 1. -632 с.

8.       Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 2004. -382 с.

9.       Люшер Макс. Сигналы личности, ролевые игры и их мотивы. Воронеж, НПО МОДЭК, 1995. 176 с.

10.       Мифтакова Л.Н. Игры и игровые задачи на уроках. – М.: Мир, №9. – 2004. – 193 с.

11.       Немов Р.С. Психология. – М.: Просвещение, 2005. -372 с.

12. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. – М.: Лада, ЭТРОЛ, 2005. – 192 с.

13.       Прокшина Л.Р., Роль игры в современном российском обществе: диссертация… кандидата философских наук: 09.00.11, Уфа 2006, 133 с.

14.       Сухомлинский В.А. Сухомлинский о воспитании. – М.: Просвещение, 2001. -382 с.

15.       Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Просвещение, 2006. –226 с.