

Муниципальное казенное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества Лебяжского района Кировской области

РАССМОТРЕНО
на заседании методического совета
от 28 мая 2021 г.
Протокол №2



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

социально – гуманитарной направленности

«ИГРОТЕКА»

Возраст обучающихся: 7- 12 лет.
Срок реализации программы: 1 год.

Автор-составитель:
Пушкарева Анна Дмитриевна,
Педагог дополнительного образования

пгт Лебяжье 2021 г.

Содержание

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ.....	стр. 3-14
Пояснительная записка.....	стр. 3-5
Цели и задачи программы.....	стр. 5
Планируемые результаты программы.....	стр. 5-8
Учебно-тематический план.....	стр. 8-10
Содержание программы.....	стр. 10-14

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ.....	стр.14-20
Календарный учебный график.....	стр 14-15
Условия реализации программы.....	стр.15
Методическое обеспечение.....	стр 15-16
Формы аттестации и оценочные материалы.....	стр 16-18
Список литературы.....	стр 18-19

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. «Техника безопасности во время игровой деятельности»

Приложение 2 «Диагностическая карта»

Приложение 3 «Тесты»

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Игротека» (далее – программа) разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 08.12.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2021)
2. распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»
3. приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 № 196»
5. 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 детей и молодежи»
6. письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
7. постановление Правительства Кировской области от 20.07.2020 № 389-П «О внедрении системы персонализированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области»
8. распоряжение министерства образования Кировской области от 30.07.2020 № 835 «Об утверждении Правил персонализированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области» (ред. от 07.09.2020 № 1046, от 22.09.2020 № 1104, от 28.09.2020 № 1139)

Направленность программы. Программа дополнительного образования «Игротека» социально - педагогической направленности.

Актуальность и значимость программы. Актуальной задачей современной образовательной политики является воспитание духовно-нравственных ценностей у детей и подростков. Но, поскольку современная общеобразовательная школа в своей основе ориентирована на познавательную деятельность, на усвоение учащимися комплекса предметных знаний, то духовно-нравственное развитие личности зачастую оказывается вне поля педагогического внимания, что затрудняет детям выбор своих ориентиров в мире ценностей человека. Поэтому специально организованные программы и проекты, реализуемые в учреждениях дополнительного образования детей, способствует личностному развитию детей и подростков. Программа «Игротека» направлена на решение проблемы формирования духовно-нравственных ценностей подростка при восполнении дефицита игровой деятельности.

Значимость программы для региона определяется необходимостью укоренения молодежи в традициях родного края, принятие его культурной уникальности, культурная идентификация личности. Программа — это погружение в традиции народных русских и вятских игр, познание традиций через игру.

Отличительная особенность программы. В программе не ставится задача специальной подготовки учащихся к лидерской деятельности, а делается уклон на игровую деятельность.

Новизна программы. Игровая деятельность рассматривается как платформа для формирования духовно-нравственных ценностей у младших школьников. Основной задачей является приобщение ребенка к традициям игровой культуры, наполненной разнообразными возможностями для личностного роста. В программе важен не конечный результат в виде продукта, приза, победы, а сама деятельность, потребность и мотив к ней. Программа учит воспитанника быть организатором (лидером) и активным участником игровых действий, владеть навыками адекватного реагирования и оценивания собственных ресурсов, творческого потенциала.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 12 лет.

Объём программы. 136 часов.

Уровень программы. 1-ый год обучения – ознакомительный уровень.

Количество обучающихся. 7-12 человек.

Срок освоения. 1 год.

Формы обучения. Очная.

Особенности организации образовательного процесса. Организация образовательного процесса – традиционная.

Организационные формы обучения. Могут зачисляться все обучающиеся на любой год обучения. Занятия будут проходить на базе МКОУ ДО ДДТ пгт. Лебяжье Кировской области.

Режим занятий. 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Цели и задачи программы.

Цель программы: создание условий для воспитания и развития личности средствами создания игрового пространства и приобщения к традициям игровой культуры.

Задачи программы:

Обучающие:

- 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.

Воспитательные:

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- развивать потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость)

Развивающие:

- развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других;
- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

Планируемые результаты программы.

Метапредметные результаты:

- ❖ *Личностная компетентность:* самостоятельность в поступках и действиях, ответственность за их результаты, целеустремленность и настойчивость в достижении результата, лидерские и организационные способности, мотивация к игровой деятельности, творческие способности.
- ❖ *Личностная компетентность:* умение обозначать цели и прогнозировать результаты, планировать и анализировать свою деятельность, постановка общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; способы решения проблем творческого и поискового характера.
- ❖ *Рефлексивная компетентность:* умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно дейст-

воватъ даже в ситуациях неуспеха;

- ❖ *Коммуникативная компетентность*: активное использование речевых средств и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; освоение умений налаживать конструктивный диалог с другими учениками деятельности, аргументировано убеждать в правильности предлагаемого решения, признавать свои ошибки и принимать чужую точку зрения в ходе групповой работы над совместным проектом, умения работать в команде, умения подчинять личные интересы общей цели.
- ❖ *Информационная компетентность*: использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом образовательном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями игротехники.

Личностные результаты:

- ❖ *Гражданско-патриотические ценностные ориентации*: патриотизм, уважения к традициям, культуре, традиционным ценностям народа, осознание своей этнической принадлежности.
- ❖ *Нравственные ценностные ориентации*: уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, сотрудничество со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста.
- ❖ *Социальные ценностные ориентации*: следование социальным нормам, правилам поведения, ролям и формам социальной жизни в группах и сообществах.
- ❖ *Трудовые ценностные ориентации*: формирование ответственного отношения к деятельности, саморазвитие, самообразование, труд, творчество.

Предметные результаты:

- ❖ освоение знаний и умений по программе.
- ❖ умение преобразовывать полученные знания.
- ❖ умение применять полученные знания и умения.

В процессе реализации программы, обучающиеся должны знать:

- разнообразие игр;
- технологию организации и проведения игры;
- различные источники информации для подготовки игр;

- как организовать досуг;
- национальные праздники;
- правила проведения игр с залом;
- правила проведения интеллектуальных игр.

Будут уметь:

- проводить игры в своем коллективе;
- оформлять помещения к праздникам;
- работать в коллективе;
- правильно выбирать площадки для проведения игр;
- культурно вести беседы, игры;
- принимать самостоятельно решения;
- выбирать команды для игр.

Методы обучения.

- *Словесные:* рассказ, беседа, объяснение;
- *Наглядные:* иллюстрации, демонстрации;
- *Практические:* практические занятия;
- *Репродуктивные, проблемно-поисковые:* повторение, конструирование
- *Эвристические:* продумывание будущей работы.

Форма занятий:

- Беседа;
- Наблюдение;
- Анкетирование;
- Тестирование;
- Рассказ;
- Дискуссия;
- игра;
- тренинг.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

- Участие детей в районных, окружных, городских выставках декоративно-прикладного творчества, конкурсах различного уровня, конкурсы внутри объединения.
- Итоговая аттестация.

Что позволяет наилучшим образом определить степень полученных знаний и уровень удовлетворённости процессом обучения

Итоговые результаты:

Итогом обучения является выполнение практических заданий; выставки работ обучающихся; подготовка работ для участия в творческих конкурсах. Самостоятельное моделирование воспитанниками игровой программы. Викторины, конкурсы, тесты, анкетирование.

При выполнении программы на 100% возможно использование дополнительных часов для посещения музеев, экскурсий, выставок.

Учебно-тематический план 1-го года обучения.

№п/п	Наименование разделов, тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля/ аттестация
1.	Раздел 1. Введение в предмет.	4	2	2	Анкетирование
1.1.	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности.	2	2	-	
1.2.	Проведение игр на знакомство.	2	-	2	
2.	Раздел 2. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).	42	9	33	
2.1.	Игры «Сложи узор»; “Заметь и запомни”.	4	1	3	Фронтальный опрос
2.2.	Игры «Логический квадрат», “Поиск аналогов”.	4	1	3	
2.3.	Игры «Мимо», «Графический диктант».	2	-	2	
2.4.	Игры «Что из чего?». "Угадай игрушку”.	4	1	3	
2.5.	Игры «Танграм», “Геометрические фигуры”.	4	1	3	Педагогическое наблюдение
2.6.	Игры «Найди отличия», “Перепутанные линии”.	4	1	3	
2.7.	Игры «Подбери по контуру», «Запомни цвет».	2	-	2	
2.8.	Игры «Собери по схеме», «Делай, как я».	4	-	4	
2.9.	Игры “Угадай-ка”, «Запретный номер».	4	-	4	
2.10.	«Русские шашки».	6	2	4	
2.11.	«Шашки»- игра в уголки.	4	2	2	
3.	Раздел 3. Юный затейник.	12	5	7	
3.1.	Как придумать игру, алгоритм игровой программы.	4	2	2	
3.2.	Работа с ведущим.	4	1	3	

3.3.	Психология общения.	4	2	2	Тестирование
4.	Раздел 4. Игротехника.	44	13	31	
4.1.	Настольные игры.	10	2	8	
4.2.	Праздники игры и игрушки.	2	1	1	
4.3.	Виды загадок.	4	2	2	Самооценка
4.4.	Музыкальные игры.	4	1	3	
4.5.	Подвижные игры, малоподвижные игры.	4	1	3	
4.6.	Старинные забытые игры.	2	1	1	
4.7.	Ящик затей.	4	1	3	
4.8.	Мастерская игр.	4	1	4	
4.9.	Игры-соревнования.	8	2	6	
4.10.	Игры-шутки, игры-забавы, игры-розыгрыши.	2	1	1	
5.	Раздел 5. Игры народов мира.	18	4	14	
5.1.	Подвижные игры России.	12	2	10	
5.2.	Игры народов мира.	6	2	4	
6.	Раздел 6. Интеллектуальные игры.	14	4	10	
6.1.	Онлайн викторина "Познай мир".	4	2	2	
6.2.	Игры на мышление.	2	1	1	
6.3.	Кроссворды, sudoku, сканворды.	8	2	6	
7.	Раздел 7. Итоговое занятие.	2	2	-	Диагностическая карта
	Итого:	136	40	96	

Содержание программы

Раздел 1. Введение в предмет.

1.1. Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности.

Знакомство с группой. Знакомство с программой. Инструктаж по технике безопасности. Решение организационных вопросов. Понятие игры. Типы игр.

1.2. Проведение игр на знакомство.

Практика: игры на знакомство: «Снежный ком», «Шёл по крыше воробей», «Змейка», «Имя-комплимент», «5 фраз», «Я иду в поход», «Мне нравится» и др.

Раздел 2. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).

2.1. Игры «Сложи узор»; «Заметь и запомни».

Знакомство с геометрической фигурой квадрат. Закрепление знаний основных цветов. Сравнение квадратов по размеру. Анализ положения квадратов на плоскости. Развитие внимания и мыслительных операций. Развивает зрительную память, наблюдательность.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.2. Игры «Логический квадрат», «Поиск аналогов».

Улучшает зрительное восприятие. Развивает навыки запоминания предметов, логическое мышление. Развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умения вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.3. Игры «Мимо», «Графический диктант».

Графические диктанты направлены на развитие умений действовать по правилу и самостоятельно по заданию взрослого, а также развитие пространственной ориентировки и мелкой моторики руки. Игра «Мимо» направлена на развитие зрительной памяти, внимательности.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.4. Игры «Что из чего?». "Угадай игрушку".

Познакомить детей с понятием «свойство предметов», научить обобщать предметы по материалам, из которых они сделаны.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.5. Игры «Танграм», «Геометрические фигуры».

Игра «Танграм» развивает пространственные представления обучающихся, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность. Развитие слуховой памяти.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.6. Игры «Найди отличия», «Перепутанные линии».

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

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.7. Игры «Подбери по контуру», «Запомни цвет».

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

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.8. Игры «Собери по схеме», «Делай, как я».

Развитие зрительной памяти. Закреплять представление детей о геометрических фигурах; развивать воображение, логическое и пространственное мышление; закреплять умение

анализировать, работать со схемой; развивать сенсорное восприятие, формировать зрительно-моторную координацию действий с предметами.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.9. Игры “Угадай-ка”, «Запретный номер».

Закрепление последовательности натурального ряда чисел и развитие логического мышление. Развитие произвольности, внимания, слухового восприятия.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.10. «Русские шашки».

История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

2.11. «Шашки»- игра в уголки.

История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практика: Проведение игр, соревнований с использованием игры.

Раздел 3. Юный затейник.

3.1. Как придумать игру, алгоритм игровой программы.

Как придумать игру, алгоритм игровой программы. Требования к организации игры. Учёт возрастных особенностей детей. Роль организатора игры в динамическом развитии действия.

Практика: Отработка первоначального опыта игровой деятельности: Придумывают игру и проигрывают на своём классе.

3.2. Работа с ведущим.

Объяснение игры игрой. Первый контакт со зрителем.

Практика: Игровые приёмы: «гусеницы», «конструкции», «змейки», «обжималки».

3.3. Психология общения.

Понятие «общение». Вербальное и невербальное общение. Деловая коммуникация. Общение в группе. Как правильно вести диалог с детьми.

Практика: Игры на взаимодействие. Тест «Умею ли я общаться».

Раздел 4. Игротехника.

4.1. Настольные игры.

Правила настольных игр.

Практика: Знают правила настольных игр. Играют в игротехнике. Могут объяснить правила игры небольшой группе.

4.2. Праздники игры и игрушки.

Традиционные праздники в дни осенних каникул. Введение в тему праздника.

Практика: Участвуют в праздниках, в течение недели и как зрители, и как участники. Пробуют себя в роли массовиков - организаторов. Возможность проявить фантазию и выдумку.

4.3. Виды загадок.

Ребус. Шарада, Анаграмма. Понятие. Правила разгадывания. Загадки: с коллективным ответом, о технике, о труде, о школе, о досуге, о мире животных, о человеке, его жилище, быт человека, природа и её явления.

Практика: Знают понятие ребус, шарада, анаграмма. Придумывают ребус. Данный материал углубляет знания, полученные в школе, разнообразит досуг детей, развивает интерес к знаниям.

4.4. Музыкальные игры.

Разучивание игр «Слушай музыку», «Хватай не зевай», «Музыкальные капканчики», «Музыкальные змейки», т.д.

Практика: Знают предложенные игры. Сами составляют список муз. игр, ищут в литературе, проигрывают на группе.

4.5. Подвижные игры, малоподвижные игры.

Сюжет, тема, идея. Классификация (элементарные, спортивные, ролевые, музыкальные, танцевальные).

Практика: Разучивание 15 подвижных игр, такие как «Коршун и наседка», «Колесо», «Бездомный заяц», «Второй лишний», «Пройди в обруч», «Догонялки», «Море волнуется», «Штандер», «Хватай не зевай», «Сбей кеглю», «Тяни в круг», «Кубарь», «Ходули».

Малоподвижные- «Не собоюсь», «Ассоциации», «Карлики-великаны», «Снятие часового», «Тихая музыка», «Платочек-хохотунья», «Испорченный телефон», «Летает не летает», «Что изменилось?», «Колечко», «Мигалки».

4.6. Старинные забытые игры.

История сохранения игр в игротке. Правила старинных забытых игр.

Практика: Разучивание игр. «Бирюльки», «Малечина-калечина», «Ходули», «Бег в мешках», «Камушки», «Волчки», «Кубарь», «Штандер», «Поле чудес», «Сраженье», Весёлые этажерки», «Лбиаринт», «Штанга».

4.7. Ящик затей.

Обучение процессу запоминания букв и цифр.

Практика: Игра в «Школьные игры», «Математические игры», «Исторические игры», «Занимательное азбуковедение»

4.8. Мастерская игр.

Практика. Оформление в игротке. Изготовление простейших игр своими руками.

4.9. Игры-соревнования.

Деление на команды. Игры на организацию взаимодействия, формирование командного духа.

Практика: Сказочные эстафеты-подвижные; соревнования в танце; «Караоке».

4.10. Игры-шутки, игры-забавы, игры-розыгрыши.

Что такое шуточная игра-розыгрыш.

Практика: Конкурс на лучшую шутку, шарж, самый короткий анекдот. Игры-розыгрыши со скакалкой, посохом, конфетой.

Раздел 5. Игры народов мира.

5.1. Подвижные игры России.

Казаки-разбойники, классики и др. Теория. Польза активных игр. Правила игры. История игр.

Практика: Командная игра. Практические задания: разбивка на команды, игра с соблюдением определенных правил.

5.2. Игры народов мира.

Игра «Исе-Озин-Эгбе» (перевод «Терпение», Нигерия) и др. История происхождения игр. Правила игр.

Практика: Индивидуальная игра.

Раздел 6. Интеллектуальные игры.

6.1. Онлайн викторина "Познай мир".

Что такое викторина. Правила викторины.

Практика: Командный и индивидуальный зачет.

6.2. Игры на мышление.

Игры на ассоциации, игра «правда-неправда», игра «одно слово» и т.д. Правила игр. История игр.

Практика: Разучивание игр. Повторение игр.

6.3. Кроссворды, sudoku, сканворды.

Отличительные признаки sudoku, кроссвордов, сканвордов.

Практика: Практические задания: отгадываем слова; рисунок вместо текста.

Раздел 7. Итоговое занятие.

Просмотр и обсуждение лучших авторских игр. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и индивидуальное осмысление своей деятельности.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Календарный учебный график

№п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	09			Теоретическое	2	Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности.		-
2	09			Практическое	2	Проведение игр на знакомство.		-

Примечание: ежегодно обновляется, формируется на портале ПФДО и в журнале.

Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение

- ноутбук
- Столы, стулья (мебель)
- принтер
- колонки
- спортивное оборудование
- игры
- реквизит

Требования к безопасности образовательной среды.

Занятия проходят в кабинете, достаточном для размещения 12 рабочих мест. Работа с материалами и оборудованием предполагает строгий инструктаж по их использованию (Приложение 1 «Техника безопасности во время игровой деятельности»)

Кадровое обеспечение.

К реализации программы привлекается педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование.

Методическим обеспечением программы является:

Для обучения по данной программе необходим следующий дидактический материал:

- вспомогательная литература;
- дидактические пособия (рекомендации, памятки, советы);
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на сплочение, на развитие креативности, с залом, подвижные игры.

Для организации занятия используются словесные, практические, игровые *методы*. Выбор методов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала. Этому способствуют совместные обсуждения выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса.

Формы аттестации и оценочные материалы.

Формы аттестации:

- ✓ - педагогическое наблюдение;
- ✓ - тестирование;
- ✓ - игры;
- ✓ - творческие достижения
- ✓ - фронтальный опрос
- ✓ - диагностическая карта
- ✓ - самооценка

На протяжении всего воспитательно-образовательного процесса предполагается проводить следующие *виды контроля знаний*:

- ❖ *Беседа в форме «вопрос-ответ»*, с ориентацией на сопоставление, сравнение, выявление общего и особенного.

Такой вид контроля развивает мышление учащегося, умение общаться, выявляет устойчивость его внимания. Опрос проводится доброжелательно и тактично, что позволяет снимать индивидуальные зажимы у учащихся, обеспечивает их эмоциональное благополучие.

- ❖ *Беседы и лекции с элементами викторины или конкурса*, позволяющие повысить интерес учащихся и обеспечить дух соревнования.

После нескольких пройденных тем предусматриваются занятия по повторению пройденного с выставкой и обсуждением сделанных работ. Обычно эти занятия приурочиваются к очередному календарному празднику, что дает возможность оценивать работы всему коллективу.

Основной формой подведения итогов обучения и обязательным условием оценки знаний учащихся является их участие в районных, областных, всероссийских и международных выставках, фестивалях и конкурсах.

Мониторинг образовательной программы

Способы определения результативности:

Для проверки прочности полученных знаний и умений, эффективности обучения по программе организуются три вида контроля:

вводный – в начале года (педагогическое наблюдение);

промежуточный – в середине года (анкетирование, педагогическое наблюдение);

итоговый – апрель – май текущего учебного года (анкетирование, педагогическое наблюдение).

(Приложение 3)

Сведения о результатах освоения дополнительной образовательной программы заносятся в «Диагностическую карту» (Приложение 2)

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70- 50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;

- программу не освоил – обучающийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; применяет полученную информацию на практике; выполняет практические задания с элементами творчества; демонстрирует свободное владение теоретической информацией по программе, умение анализировать информационные источники; выявлять причины успеха/неуспеха, активно принимает участие в профильных мероприятиях, конкурсах,

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительное владение теоретической информацией по темам программы, умеет пользоваться литературой при подготовке авторских проектов; участвует в профильных конкурсах.

- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при выполнении заданий по программе; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

- программу не освоил – обучающийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков, периодически просит практической помощи педагога.

Способы определения результативности

Результаты	Способ оценки	Форма регистрации
Образовательные:		
Знания о правилах игр;	<i>Фронтальные опросы.</i>	<i>Протокол (с последующим внесением в «Диагностическую карту».)</i>
Знания о играх народов мира;		

Знание о разнообразии игр;		
Владение специальной терминологией;		
Знания по основным разделам программы;		
Знание про технологию организации и проведения игры;		
Знания о правилах проведения игр с залом;		
Знания о правилах проведения интеллектуальных игр.		
Умение самостоятельно придумывать игры	<i>Педагогическое наблюдение в процессе работы обучающегося над изделием.</i>	<i>Карта наблюдения (с последующим внесением в «Диагностическую карту»)</i>
Умение проводить игры в своем коллективе		
Умение работать в коллективе;		
Умение правильно выбирать площадки для проведения игр;		
Умение выбирать команды для игры		
Умение решать кроссворды, сканворды и sudoku;		
Умение самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.		
Результаты участия в выставках и конкурсах	<i>Анализ индивидуальных достижений.</i>	<i>Таблица «Индивидуальные достижения» (с последующим внесением в «Диагностическую карту»)</i>
Качество придуманной игры.	Самооценка и экспертная оценка	<i>Наблюдение (с последующим внесением в «Диагностическую карту»)</i>
Метапредметные :		
Рефлексивная компетентность;	<i>Экспертная оценка</i>	<i>Диагностическая карта</i>
Личностная компетентность;		
Информационная компетентность;		

Регулятивная компетентность;		
Коммуникативная компетентность.		
Личностные: уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие 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 одноклассниками и педагогами.	<i>Психолого-педагогическое тестирование</i>	<i>Мониторинг программы воспитания и социализации</i>

Список использованной литературы для педагога

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Ки. для учителя [Текст] / Н.П. Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. — 143 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. — Л.: Лениздат, 1992.
3. Даль, В.И. Толковый словарь русского языка, современная версия. [Текст] / В.И. Даль. Москва. 2001.
4. Куприянов Б.В. Рожков М.И., Фришман И.И Организация и методика проведения игр с подростками М.: Владос, 2001.- 215 с. (переиздание в 2004 г).
5. Куприянов Б.В. Воспитание и социализация в учреждениях дополнительного образования детей. // Дополнительное образование и воспитание.— 2006.— № 7.— С.
6. Финажина С. Ю. Методика организации массовых мероприятий. //Дополнительное образование М. 2005 г.№9.
7. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М., 1994.
8. Шмаков С.А. Каникулы: прикладная энциклопедия. М., 1994.
9. Шмаков С. А. Безбородова Н.Е. От игры к самовоспитанию: Сборник игр — коррекций. — М.: Новая школа, 1993.

Список литературы для обучающихся

1. Ушакова Е.В. Подвижные игры. - Белгород: БелГУ, 2011
2. авт.-сост. А.Ю. Патрикеев: Подвижные игры: 1-4 классы. - М.: ВАКО, 2007.

Список литературы для родителей

1. Ковалько В.И.: Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 кл.. - М.: Вако, 2007
2. Патрикеев, А. Ю. Летние подвижные игры для детей / А.Ю. Патрикеев. - М.: Феникс, 2014. - 224 с.
3. Литвинова М.Ф. "Русские народные подвижные игры". - М.: Айри- Дидактика, 2003.

Техника безопасности во время игровой деятельности

I. Общие требования безопасности.

Занятия проводятся только с исправным спортивным инвентарём и оборудованием. К занятиям допускаются ученики:

- прошедшие инструктаж по технике безопасности;
- имеющие спортивную обувь .

Воспитанник должен:

- иметь коротко остриженные ногти;
- начинать занятие, брать спортивный инвентарь и выполнять упражнения с разрешения педагога;
- бережно относиться к спортивному инвентарю и оборудованию, не использовать его не по назначению;
- внимательно слушать объяснение правил игры и запоминать их;
- соблюдать правила игры и не нарушать их;
- начинать игру можно по сигналу педагога;
- игроки, которые обязаны выйти из игры, согласно правил, должны осторожно, не мешая другим, покинуть игровую площадку и сесть на скамейку;
- Водящие должны слегка касаться рукой убегающих, не хватать и не толкать их в спину, не ставить подножек.

II. Требования безопасности перед началом урока.

Воспитанник должен:

- переодеться в раздевалке, надеть на себя сменную обувь;
- снять с себя предметы, представляющие опасность для других занимающихся (серьги, часы, браслеты и т.д.);
- выходить на место проведения занятий с разрешения педагога;
- по команде педагога встать в круг для общего построения.

III. Требования безопасности во время проведения урока.

ИГРЫ С ДОГОНЯЛКАМИ

Убегающий должен:

- смотреть в направлении своего движения;
- исключать резкие стопорящие остановки;
- во избежание столкновения с другими играющими замедлить скорость своего бега и остановиться;
- нельзя толкать в спину впереди бегущих.

ИГРЫ С ПЕРЕБЕЖКАМИ

Воспитанник должен:

- пропустить вперёд, бегущих быстрее;
- не изменять резко направление своего движения;
- не выбегать за пределы игровой площадки;
- не останавливаться, упираясь руками или ногой в стену.

ИГРЫ С МЯЧОМ

Воспитанник должен:

- не бросать мяч в голову играющих;
- соизмерять силу броска мячом в игроков в зависимости от расстояния до них;
- следить за перемещением игроков и мяча на площадке;
- не мешать овладеть мячом игроку, который находился ближе к нему;
- не вырывать мяч у игрока, первым овладевшим им;
- не падать и не ложиться на пол с целью увернуться от мяча;
- ловить мяч захватом двумя руками снизу.

ЭСТАФЕТЫ

Воспитанник должен:

- не начинать эстафету без сигнала учителя;
- выполнять эстафету по своей дорожке;
- если инвентарь оказался на полосе другой команды, осторожно забрать его, вернуться на свою полосу и продолжать выполнять задание;
- не выбегать преждевременно из строя, пока предыдущий игрок не закончил выполнять задание и не передал эстафету касанием руки;
- после передачи эстафеты встать в конец своей команды;
- во время эстафеты не выходить из строя, не садиться и не ложиться на пол.

Передача мяча

Воспитанник должен:

- ловить мяч открытыми ладонями, образуя воронку;
- прежде чем выполнить передачу, убедиться, что партнер готов к приему мяча;
- следить за полетом мяча;
- соизмерять силу передачи в зависимости от расстояния до партнера.

Во время игры ученик должен:

- следить за перемещением игроков и мяча на площадке;
- избегать столкновений;
- по свистку прекращать игровые действия .

Нельзя:

- толкать друг друга, ставить подножки, бить по рукам;
- бить мяч ногой;
- хватать игроков соперника, задерживать их продвижение;
- широко расставлять ноги и выставлять локти;
- во время броска дразнить соперника, размахивать руками перед его глазами.

IV. Требования безопасности по окончании урока.

Воспитанник должен:

- под руководством учителя убрать построиться парами;
- организованно покинуть место проведения занятия;
- переодеться в раздевалке.

Диагностическая карта

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА															
результатов освоения обучающимися дополнительной образовательной программы															
Детское объединение:							Дополнительная образовательная программа:								
Год обучения:				Группа				Педагог:							
Фамилия, имя воспитанника															
Сроки диагностики Показатели	1-го полугодия		1-го полугодия		1-го полугодия		1-го полугодия		1-го полугодия		1-го полугодия		1-го полугодия		
	2-го полугодия		2-го полугодия		2-го полугодия		2-го полугодия		2-го полугодия		2-го полугодия		2-го полугодия		
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а															
Владение специальной терминологией															
Сумма баллов:															

П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а																			
Практические умения и навыки, предусмотренные программой																			
Выполнение практических заданий, упражнений																			
Творческие навыки:																			
Систематичность участия в конкурсах, фестивалях, организации и проведении массовых мероприятий																			
Сумма баллов:																			

Основные компетентности**Информационная****Коммуникативная**

Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей

Выступать перед аудиторией

Конфликтность

Коллективизм

Сформированность коллектива

Сумма баллов:

Самоменеджмент

Организовывать свое рабочее (учебное) место																			
Соблюдение в процессе деятельности правил техники безопасности																			
Сумма баллов:																			
Компетентности ценностно-смысловой ориентации																			
Организационно-волевые качества																			
Терпение																			
Трудолюбие																			
Ответственность																			
Инициативность																			
Сумма баллов:																			

Рефлексивные																			
Самооценка																			
Интерес к занятиям																			
Сумма баллов:																			
Достижения обучающихся																			
№ ребенка (см начало таблицы)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
На уровне детского объединения																			
На уровне Дома творчества																			
На уровне района, города																			

Высокий уровень:	42 - 63	Количество обучающихся (В) =	$\% = 9 \times 100 / 9 = 100\%$
Средний уровень:	20 - 41	Количество обучающихся (С) =	$\% = C \times 100 / O = 0$
Низкий уровень:	0 - 19	Количество обучающихся (Н) =	$\% = H \times 100 / O = 0$

Приложение 4

Входной тест

1. Любишь ли ты играть в подвижные игры?

А) да

Б) нет

2. В какие игры ты бы поиграл с друзьями?

3. Есть ли у тебя дома

А) мяч

Б) гантели

В) бадминтон

Г) коньки

Д) скакалка

4. Сможешь ли ты самостоятельно провести игру с друзьями во дворе?

А) смогу

Б) не смогу

2. Важно ли соблюдать правила во время игры?

А) да, важно

Б) нет, можно не соблюдать

3. Если я проиграю, то

А) буду плакать

Б) постараюсь выиграть в следующий раз

В) больше не буду играть

Г) обижусь и уйду

4. Если я выиграю, то

А) посмеюсь над теми, кто проиграл

Б) обрадуюсь

В) значит я лучше других

Г) значит я не хуже других

Итоговый тест

1	Выбери из предложенных вариантов: игру на внимание.	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Хватай не зевай» 2. «Что изменилось» 3. «Бездомный заяц»
2	Выбери из предложенных вариантов: какой реквизит нужен для проведения игры «Штандер».	<ol style="list-style-type: none"> 1. Кегли 2. Мяч 3. Скакалка
3	Исправь ошибки: требования к ведущему игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Не умение держать игровую дисциплину 2. Говори так, чтобы обидеть и оскорбить другого человека 3. Давай негативные, личностные оценки в адрес других участников
4	Выбери из предложенных вариантов один поступок одного человека, который принесёт УСПЕХ всей группе	<ol style="list-style-type: none"> 1. Принести на занятие шестой айфон 2. Быть активным 3. Помогать другим
5	Зачеркни лишнее: Перед началом игры организатор должен:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить место проведения игры 2. Инвентарь и вспомогательное оборудование 3. Покушать
6	Зачеркни лишнее: Чтобы организовать игру организатор должен:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знать правила игры (разместить играющих и уточнить их индивидуальные функции) 2. Определить водящих 3. Взять блокнот и ручку
7	Зачеркни лишнее: Чтобы организовать игру организатор должен:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать команды, выбрать капитанов 2. Назначить судей 3. Завести будильник
	Зачеркни лишнее: Проведение игры включает в себя	<ol style="list-style-type: none"> 1. Наблюдение за ходом игры, соблюдение правил игры 2. Подведение итогов игры 3. Чаепитие

