

Департамент образования городского округа Самара
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕТАЛЛУРГ» Г.О. САМАРА



Принята
На методическом совете
«30» августа 2019 г.
Протокол № 1



«Утверждаю»
Директор ЦДТ «Металлург»
М.С. Анохина
М.С. Анохина
«30» августа 2019 г.



Дополнительная общеразвивающая программа

«Игромир»

Срок реализации – 2 года
Возраст детей – 7-14 лет

Разработчики:
Николаева А.С., Зиганшина Г.Ш.,
Облякова Н.А., Головнина И.К.

Самара, 2019

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	2
2. Пояснительная записка	4
- цель и задачи	4
- формы проведения занятий	5
- ожидаемые результаты	5
- критерии и способы определения результативности	8
- воспитательная работа	10
- работа с родителями	10
3. Учебно-тематический план и содержание деятельности	
- 1 года обучения	11
- 2 года обучения	13
4. Методическое обеспечение	15
5. Литература	17

ВВЕДЕНИЕ

Игра как феномен культуры обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, дает отдых, и она же пародирует, иронизирует, смеется, публично демонстрирует относительность социальных статусов и положений.

Лишение ребенка игровой практики – это лишение его детства, это лишение его главного источника развития.

Игра есть субстанция любой, в том числе русской культуры, важнейшая часть досуга народа. Русская народная культура чрезвычайно богата играми: самовыражения скоморохов, кукольный Петрушка, игровые хороводы, подвижные забавы, лошадиные скачки и т.д.

Игра – выверенный веками, народным опытом, социально-культурными нормами общества фактор социализации личности.

Детская игра – гарантия и условие свободного развития культуры всего общества, гарантия продления детства.

Игра – это совокупность способов взаимодействия ребенка с миром, познание и открытие его и нахождение своего места в нем.

В чем же сущность феномена игры?

- a) Игра – многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, потеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит активным средством воспитания и самовоспитания.
- b) Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления своего «я», личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
- c) Игра есть потребность растущего ребенка. Игра – специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Дети играют, потому что развиваются и развиваются, потому что играют.
- d) Игра – путь поиска ребенком себя в коллективе товарищей, в целом обществе, человечестве, во Вселенной. Игра дает выход на социальный опыт культуры прошлого, настоящего и будущего.
- e) Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум, творчество. Продукт игры – наслаждение ее процессом, а конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.
- f) Игра – главная сфера общения детей, в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимость, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей.
- g) Игра вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением.

Игра – явление повседневное, по крайней мере для детей. Игра хранит и передает по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческой культуры.

Игра – важнейшая часть учения, досуга, культуры в целом, которая должна стать союзником школы в воспитании и развитии учащихся всех возрастов.

Удивительный документ нашей эпохи – «Конвенция о правах ребенка». Вычленим из Конвенции ст. 31:

« 1. Государства – участники признают право ребенка на отдых и досуг, право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, и свободно участвовать в культурной жизни и заниматься искусством.

2. Государства – участники уважают и поощряют право ребенка на всестороннее участие в культурной и творческой жизни и содействуют предоставлению соответствующих и равных возможностей для культурной и творческой деятельности, досуга и отдыха». Руководители стран мирового сообщества выделяют в «Конвенции о правах ребенка» понятие игры как гаранта детства. Это только подчеркивает особую актуальность данного феномена человеческой культуры.

Пояснительная записка

Программа «Игромир» написана на основе программы «Игра – дело серьезное» и адаптирована для работы в подростковом клубе. В процессе обучения учащиеся д/о «Игромир» участвуют в поиске, изобретении, конструировании разнообразных игр, способствующих развитию внутреннего мира личности, формированию нравственных отношений в коллективе. Они осваивают методику подготовки и проведения игровых программ:

- создание сценария
- оформление помещения
- подготовка команд для игры
- музыкальное сопровождение и другие моменты.

На втором году обучения дети приобретают навыки работы с аудиторией.

Они проводят праздничные, конкурсно - познавательные программы на основе полученных в д/о «Игромир» знаний и навыков.

На втором году обучения в д/о «Игромир» дети работают над социальными проектами. Это означает, что помимо образовательных задач программа «Игромир» решает важнейшую социально-педагогическую задачу – вовлечение детей в непосредственную деятельность по разрешению социальных проблем. Дети учатся ставить проблемы своего социума и находить пути их разрешения. Проектная деятельность оказывает учащимся помощь в самопознании, самоопределении и самореализации.

Программа рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста (7-14 лет). При организации учебного процесса педагог использует дифференцированный подход. Программа реализуется с 2015 года.

Группа 1 года обучения занимается 4 часа в неделю – 144 час. в год.

Группа 2 года обучения занимается 5 час. в неделю – 180 час. в год.

Цель и задачи

Цель программы:

Раскрытие и развитие творческого потенциала каждого ребенка, формирование его нравственно- личностных качеств, посредством вовлечения в разнообразную игровую и проектную деятельность.

Для решения поставленной цели программа ставит следующие задачи:

Обучающие задачи:

- обучить разнообразным играм;
- обучить методам подготовки и проведения игровых мероприятий;
- обучить приемам работы с аудиторией;
- обучить приемам работы в информационном пространстве для получения необходимой информации;
- обучить проектной деятельности.

Воспитательные задачи:

- воспитать уважительное отношение к народным традициям, народной культуре;
- воспитать эмоционально - ценностное отношение к окружающей действительности;
- воспитать умение взаимодействовать в команде;
- воспитать интерес к возрождению и сохранению народных игр;
- сформировать потребность в обучении играм детей в социуме.

Развивающие задачи:

- развивать креативность мышления у учащихся;
- развивать индивидуальные способности детей;
- развивать коммуникабельные навыки;
- развивать память, внимание, наблюдательность, воображение, сообразительность.

Формы проведения занятий

В объединении «Игромир» занятия проходят в самых разнообразных формах:

- игры – путешествия;
- игры – турниры;
- игры – аттракционы;
- конкурсы загадок;
- творческие конкурсы;
- викторины;
- настольные игры;

На дворовой площадке педагог может проводить подвижные игры, спортивные состязания, игры – эстафеты, игры с мячом и скакалками. Занятия в объединении «Игромир» могут проходить как турнир по шашкам, шахматам или как интеллектуальная игра.

Ожидаемые результаты

В результате занятий в д/о «Игромир» у детей раскроются творческие и организаторские способности, дети смогут успешно пройти социализацию в обществе, будут более грамотными, социально компетентными и коммуникабельными.

Предметные

К концу 1 года обучения дети должны знать:

- русские народные игры;
- обрядовые праздники: Рождество, Масленица, Пасха и т.д.
- название ближайших улиц и площадей нашего города.
- игры на общение и взаимодействие.

Дети к концу 1 года обучения должны уметь:

- составлять и проводить викторины;
- проводить конкурсы загадок и пословиц;

- составлять кроссворды и ребусы к играм;
- играть в команде, взаимодействовать в игре с товарищами;
- подбирать неложные вопросы к играм и систематизировать их.

К концу 2 года обучения воспитанники должны знать:

- наиболее значимые событие из истории родного города (День города, День металлурга);
- историю городка «Металлург»;
- почетных жителей своего социума;
- имена первых покорителей космоса;
- основные правила поведения на природе;
- методику разработки игровых программ.

Дети к концу 2 года обучения должны уметь:

- составлять игровые программы;
- быть в роли ведущих игровых программ;
- конструировать несложные атрибуты для расширения игротеки;
- пользоваться информационным пространством для пополнения своих знаний;
- сотрудничать с товарищами в проектной деятельности;
- работать с аудиторией.

Личностные результаты

По окончании курса обучения у обучающихся должны сформироваться следующие личностные результаты:

- готовность и способность к саморазвитию и личностному самоопределению;
- сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- социальные компетенции, формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими;
- владение социальными нормами и правилами поведения, ценностные ориентиры, толерантность по отношению к другим;
- развитие творческого мышления.

Метапредметные результаты

По окончании курса обучения у учащихся должны сформироваться следующие универсальные учебные действия (УУД):

– Познавательные УУД (умение анализировать, сравнивать, выделять отличия и т.д.; умение ориентироваться в потоке учебной информации, осмыслять и усваивать ее, осуществлять поиск недостающей информации; умение выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий; умение осуществлять рефлексию процесса деятельности и ее результатов).

– Личностные УУД (положительное отношение к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания и умения, совершенствовать имеющиеся; осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; осваивать новые виды деятельности; участвовать в творческом, созидательном процессе; осознание себя как индивидуальности и одновременно как члена общества, признание для себя общепринятых морально-этических норм, способность к самооценке своих действий, поступков; осознание себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам).

– Коммуникативные УУД (умение слушать и понимать педагога и своих товарищей; умение планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга; умение договариваться, вести дискуссию, презентовать подготовленную информацию в наглядном и вербальном виде).

– Регулятивные УУД (умение принимать и выполнять поставленную задачу; умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; умение осуществлять самоконтроль в процессе запланированной деятельности; умение анализировать свои эмоциональные

состояния, возникающие в результате деятельности и оценивать их влияние на свое душевное равновесие).

Критерии и способы определения результативности

№	Критерии	Методы диагностики
Диагностика уровня достигнутых предметных результатов		
1	Владение предметными знаниями по образовательной программе	- опрос, зачет, анкетирование.
2	Владение практическими умениями и навыками по образовательной программе	- наблюдение; - участие в соревнованиях.
Диагностика уровня достигнутых метапредметных результатов		
1	Регулятивный компонент (умение управлять своей деятельностью, осуществлять контроль и ее коррекцию, проявлять инициативность и самостоятельность)	- наблюдение; - беседы с учащимися, родителями.
2	Личностный компонент (познавательный интерес, нравственные представления, гражданская позиция, креативность)	- анализ продуктов творческой деятельности;
3	Коммуникативный компонент (анализ уровня развития коммуникативных способностей, анализ достигнутого уровня навыков сотрудничества)	- наблюдение.
4	Познавательный компонент (диагностика активности мышления, интереса к содержанию и процессу обучения)	- наблюдение.
Диагностика уровня достигнутых личностных результатов		

1	Самосознание и самоопределение (образ «Я», анализ внутренней позиции, самооценка, самоуважение)	- методика диагностики личностного роста воспитанника; - интервьюирование; -наблюдение.
2	Смыслообразование (выявление преобладающей мотивации, границ знания/незнания, самоорганизация свободного времени)	-наблюдение
3	Морально-этическая ориентация (владение социальными нормами и правилами поведения, ценностные ориентиры, толерантность и др.)	- наблюдение.
4	Творческое мышление (постановка необычных, нестандартных вопросов и проблем, выдвижение необычных, нешаблонных решений в проблемных ситуациях, способность гибко применять разнообразные стратегии при решении проблем, вариативность способов воплощения идеи и др.)	- наблюдение; - педагогический эксперимент; - анализ продуктов творческой деятельности

Инструментарий мониторинга предметных, метапредметных, личностных качеств учащихся смотреть в приложении № 2.

Формы контроля и диагностики результатов

I этап - предварительный контроль

Выявление знаний, умений, способностей, интересов учащихся в начале обучения. Целью этого контроля является определение уровня подготовленности детей к обучению. Предварительный контроль осуществляется в процессе тестирования, анкетирования, опроса, наблюдения (см. Приложения).

II этап - промежуточный контроль

Целью этого этапа контроля является диагностирование прочности усвоения детьми программного материала; применение его на практике и наблюдение за динамикой развития личности ребенка. На этом этапе используют опрос, викторины, конкурсы, наблюдения.

III этап - итоговый контроль

Целью является диагностирование уровня качества обучения и развития ребенка в соответствии с поставленными задачами, т.е. происходит анализ знаний, умений, навыков, положительных изменений в развитии ребенка.

Воспитательная работа

Важным моментом в воспитательной работе является создание и укрепление детского коллектива. Игры, конкурсы, праздники носят не только развлекательный характер, но являются и воспитательным фактором в развитии личности. Они помогают детям выработать волю, упорство, проявить настойчивость. Участие в детских праздниках требует от детей особой подготовки, соблюдение дисциплины, умение сотрудничать с товарищами по команде и добиваться совместного успеха командой. Особенно большой воспитательный эффект дают коллективно – творческие дела, организуемые в подростковом клубе, а так же проектная деятельность. Все дети объединения «Игромир» охотно участвуют в мероприятиях воспитательно-познавательного характера, который регулярно проводится в детском объединении.

- 1. «Осенний калейдоскоп»** - вечер для детей и родителей. Готовится выставка поделок детей из природного материала, проводятся конкурсы, родители готовят блюда из овощей и фруктов.
- 2. Конкурсно - познавательная программа («Все об этикете»)**. Дети вспоминают правила этикета и учатся их соблюдению. Им предлагаются различные жизненные ситуации.
- 3. Конкурсно - развлекательная программа («Самый главный в году»)**. Новогодний праздник. Воспитанники д/о подбирают конкурсы и составляют конкурсную программу и готовятся к исполнению роли ведущих.
- 4. Шашечный турнир** проводится регулярно. Победители участвуют в соревнованиях по шашкам между подростковыми клубами.
- 5. В форме семейного праздника** традиционно проводится программа («Любимая мама»).
- 6. «Самара – любимый город»**. Дети объединения готовят викторины, беседы, конкурсы рисунков и стихов, посвященные родному городу.

Вся эта работа способствует сплочению детского коллектива, помогает социализации учащихся, воспитывает эмоционально-ценностные отношения к окружающему миру.

Работа с родителями

Работа с родителями в объединении «Игромир» начинается с дней открытых дверей. Родители вместе с детьми приходят в подростковый клуб и выбирают кружок, который удовлетворяет запросам и интересам ребенка, семьи. Педагоги клуба разъясняют цели и задачи, которые решают детские объединения клуба,

формы работы, чтобы родители могли сделать правильный выбор в интересах своего ребенка.

Не менее 2-х раз в год проводятся родительские собрания. На 1 собрании обычно предлагаются анкеты для родителей, чтобы узнать в каких условиях живет ребенок, какие методы воспитания предпочитают родители, а также выяснить, чем может помочь в работе детского объединения конкретная семья. Руководитель объединения ведет журнал консультации с родителями, которые проводятся индивидуально.

Родители с большим желанием включаются в совместную деятельность с детьми. Они приглашаются на воспитательно-познавательные, праздничные мероприятия.

Работает родительский актив, члены которого присутствуют на мероприятиях не только как зрители и болельщики, но и как жюри. Педагог в своей работе опирается на родительский и детский актив.

Такое взаимодействие детей и родителей способствует педагогике сотрудничества, формированию общих интересов, служит эмоциональной и духовной близости.

Учебно-тематический план 1 года обучения

№	Название темы	Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Коммуникативные игры.	8	2	6
2	Подвижные игры. Спортивные состязания.	20	0	20
3	Народные игры. Игры в семейном кругу.	14	1	13
4	Познавательные игры.	26	2	24
5	Развивающие игры. Конкурсы. Викторины.	32	2	30
6	Игровое творчество.	28	0	28
7	Игры в шашки, шахматы. Настольно-печатные игры.	14	1	13
8	Итоговое занятие.	2	0	2
	Итого:	144	10	134

Содержание деятельности

1) Вводное занятие. Игры на общение.

Игры на знакомство. Вводный инструктаж по технике безопасности. Практические занятия. Игры на сплочение детского коллектива. Коммуникативные игры «Здравствуйте», «Салки-обнималки», «Паровозик», «Кенгуру и кенгуренок», «Держи мяч».

2) Подвижные игры. Спортивные состязания.

Практические занятия. Игра с элементами ОРУ «Море волнуется – раз». Игра с мячом «Охотники и утки». Весёлые старты с мячом. Игра «Волк во рву». Весёлые старты со скакалкой. Игра с прыжками «Попрыгунчики-воробушки». Игры на свежем воздухе «Два Деда Мороза», «Метко в цель».

3) Народные игры. Игры в семейном кругу.

Практические занятия. Игры народов мира. Русская народная игра «У медведя во бору», «Филин и пташка», «Горелки», «Кот и мышь», «Блуждающий мяч», «Зарница».

4) Познавательные игры.

Вопросы на эрудицию и сообразительность. Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и не корректные вопросы. Правила формулировки вопросов.

Практические занятия. Игры «За страницами учебника математики», «За страницами учебника русского языка». Познавательная программа «Знатоки русского языка», игра-путешествие «По сказкам А.С. Пушкина».

5) Развивающие игры. Конкурсы. Викторины.

Викторина. Правила викторины. Практические занятия. Викторины на знание правил поведения в общественных местах (в театре, кинотеатре, музее, парке, магазине, в школе, в транспорте, на улице). Интеллектуальный марафон (телевизионные интеллектуальные игры).

6) Игровое творчество. Практические занятия. Освоение элементов актерского мастерства: работа над этюдами, упражнения на пластику движения, упражнения на память физических действий или упражнения с воображаемыми предметами, упражнения на развитие внимания, воображения и фантазии, групповые и индивидуальные занятия по технике речи.

7) Игры в шашки, шахматы. Настольно-печатные игры.

Разнообразие настольных игр. Практические занятия. Классические настольные игры (шашки, домино, лото и т.д.). Настольные игры на бумаге (крестики-нолики, морской бой, точки и др.). Настольно-печатные игры. Изготовление атрибутов настольных игр.

8) Итоговое занятие.

Практическое занятие. Отчетное мероприятие готовится из лучших номеров всех мероприятий, проведенных в течение учебного года. Приглашаются родители воспитанников, которые оценивают труд детей, видят рост каждого ребенка и коллектива в целом.

Учебно-тематический план 2 года обучения

№	Название раздела	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Игры на общение.	2	1	1
2	Настольные игры	20	2	18
3	Интеллектуальные игры. Викторины	32	2	30
4	Конкурсно-игровые программы	30		30
5	Подвижные игры	24	1	23
6	Проектная деятельность	30	2	28
7	Игры-путешествия	18	1	17
8	Театрализованные игры	23	2	21
9	Итоговое занятие	1	-	1
	ИТОГО:	180	11	169

Содержание деятельности

- 1) **Вводное занятие. Игры на общение.** Вводный инструктаж по технике безопасности. Практические занятия. Игры на сплочение детского коллектива «Глаза в глаза», «Зеркало».
- 2) **Настольные игры.** Разнообразие настольных игр. Игровые действия в настольных играх (бросание кубика, передвижение фигур (фишек), выкладывание карт). Везение и невезение в игре. Практические занятия. Игры за столом («шахматы», «Мафия», шашечный турнир, шахматно-шашечный турнир).
- 3) **Интеллектуальные игры. Викторины.** Вопросы на эрудицию и сообразительность. Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. Практические занятия. Подготовка к конкурсу пословиц и поговорок о временах года. Подготовка ведущих и изготовление атрибутов к интеллектуальным играм «Слабое звено», «Мозаика», «Умники и умницы», «Удача». Викторины «Мир природы весной», «Этот день Победы», «Металлург – моя малая Родина».
- 4) **Конкурсно-игровые программы.** Практические занятия. Конкурсно-игровые программы «Аукцион талантов», «Мы, играя, проверяем, что умеем и что знаем», «Рождественский калейдоскоп», «День Святого Валентина», «Мальчишник», «Сильный, умелый, смелый», «Девчонки-мальчишки», программа ко Дню Победы; игровые программы «100 к 1», «Всё о вежливости».
- 5) **Подвижные игры.** Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор. Практические занятия. Зимние подвижные игры, подвижные игры на свежем воздухе, Рождественские веселые старты,

зимние спортивные игры, эстафеты, игры с прыжками, игровые состязания на дворовой площадке. День здоровья (игры, эстафеты на свежем воздухе).

- 6) **Проектная деятельность.** Раскрыть понятие «проектная деятельность», изучить классификацию проектов. Практические занятия. Игровые поединки-шутки. Разработка конкурсно-развлекательной программы «Самый главный в году». Подготовка игровых программ с детьми 1 года обучения (игровая программа «Крестики-нолики», «Девчонки-мальчишки», программа ко Дню Защитника Отечества).
- 7) **Игры-путешествия.** Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Практические занятия. Игры «В поисках клада», «В стране почемучек», «Бродилки», игра-путешествие по улицам и площадям г. Самара.
- 8) **Театрализованные игры.** В ходе игры учащиеся выполняют обязанности участника игры (актера), ведущего (режиссера) и сценариста. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы). Практические занятия. Игровые диалог-импровизации с игрушками. Театрализованные и режиссерские игры.
- 9) **Итоговое занятие.** Практическое занятие. Учащиеся изготавливают и защищают групповой проект (оформление плаката «Мои любимые игры»).

Методическое обеспечение

Формы и методы, технологии

На дворовой площадке занятия д/о проходят в форме игр-турниров, эстафет и спортивных соревнований. Занятие может быть посвящено обучению народной подвижной игре или нескольким подвижным играм, занятия на дворовой площадке может проходить как спортивная игра. Игры на свежем воздухе помогают детям снять усталость после учебных нагрузок в школе. В нашем клубе проходят игры-путешествия, творческие конкурсы, аукционы знаний и мероприятия воспитательно-познавательного характера. Интересно проходят интеллектуальные игры.

Педагог применяет различные методы. В обстановке игры, непривычной ситуации используется эвристический метод, он способствует быстрому поиску решения или ответа. В проектной деятельности педагог использует метод «мозгового штурма», который помогает детям поставить ряд проблем, выделить главную и наметить возможные пути ее решения. Большое внимание уделяет эмпирическим методам (метод подражания), особенно часто он применяется в творческих конкурсах. Педагог прибегает к объяснительно -иллюстративным методам, чтобы дать детям знания о городе Самаре, о правилах дорожного движения, об этикете и др.

Игровые технологии дают возможность в доступной для детей игровой деятельности проявить себя, показать свои лидерские качества и получить эмоциональный заряд.

К.Т.Д. в клубе сплачивают коллектив, помогают совместно добиваться желаемого результата.

Технологии сотрудничества. Дети привыкают взаимодействовать в социуме со школой, другими клубами и со взрослыми.

Здоровьесберегающие технологии:

- подвижные игры на воздухе;
- спортивные состязания;
- эстафеты на дворовой площадке

способствуют оздоровлению детей.

При организации занятий желательно учесть следующие моменты:

1. У детей необходимо выработать положительную мотивацию, желание участвовать в занятиях, играх.
2. Психологическая обстановка должна быть доброжелательной, максимально способствующей раскрепощению фантазии, снятию психологических зажимов у детей.
3. Стиль отношений должен быть демократичным и взаимоуважительным. Дети не должны бояться педагога.
4. Для занятий лучше выбрать то время, когда дети успели отдохнуть от уроков и переключились с учебной деятельности на досуговую

Учебно-методическое обеспечение программы

В объединении «Игромир» для успешной реализации образовательной программы создан УМК, в который входят:

- «Выходи играть во двор» (спортивные игры, спортивные, народные подвижные игры и др.)

- «Эврика» - (игры - викторины, кроссворды, шарады, интеллектуальные игры и др.)

- «Шутки и смех - это для всех» - (игры – аттракционы, игры с залом, игры-шутки и др.)

- настольно-печатные игры познавательного содержания, шахматы, шашки, лото.

Дидактическое обеспечение программы

1. Набор карточек с вопросами для интеллектуальных игр.
2. Набор карточек для решения кроссвордов, ребусов.
3. Набор карточек с вопросами для проведения викторин.
4. Таблицы познавательного характера.

Материально-техническое обеспечение программы

1. Помещение для проведения занятий объединения.
2. Магнитофон, набор кассет.
3. Спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, бадминтон.
4. Инвентарь для проведения состязаний и аттракционов - набор мелких игрушек, набор мелких шариков и прочее.
5. Настольные и настольно-печатные игры.
6. Фотоаппарат и фото пленка.

ЛИТЕРАТУРА

1. С. Афанасьев. С. Каморин. Сборник «Спортландия» г. Кострома. Методический центр «Вариант» серия «Педазбука» 1998 г.
2. С. Афанасьев. С. Каморин. «Сто творческих конкурсов». Костромская обл. Комитет по делам молодежи, семьи и детства. 1998 г.
3. Ю.Н. Григоренко. У.Ю. Кострецова. «Кипарис». Москва. Педобщество «Россия» 1999 г.
4. Ю.Р. Майстровский. «Интеллектуальные игры для школьников». Самара. Самарский гос. муниципальн. центр детского и юношеского творчества. 1996г
5. Е.Н. Филипенко. «Нескучные каникулы». Ярославль. Академия развития. 2010 г.
6. С.А. Шмаков. «Игры учащихся – феномен культуры». Москва. «Новая школа» 1994 г.
7. В.П. Шашина. «Веселые игры для детских вечеринок». Ростов. Издательский дом «Феникс» 2005 г.
8. Интернет-ресурсы

Анкета. Второй год обучения.

Ответить на вопросы.

Подчеркнуть один из предложенных вариантов ответов.

1. Играешь ли ты в шахматы?

- хорошо
- плохо
- не очень хорошо

2. Умеешь ли ты составлять ребусы, кроссворды?

- да
- нет

3. Любишь ли ты придумывать новые игры?

- да
- нет
- иногда

4. В какие игры ты любишь играть?

- подвижные
- игры на общение
- познавательные

5. Любишь ли ты работать командой?

- да
- нет
- не всегда

6. Откуда предпочитаешь брать интересующую тебя информацию?

- книги
- журналы
- Интернет

Анкета. Первый год обучения.

Ответить на вопросы.

Подчеркнуть один из предложенных вариантов ответов.

1. С кем ты больше всего любишь играть?

- со сверстниками
- с родителями
- один

2. В какие игры ты больше всего любишь играть?

- подвижные
- интеллектуальные
- конкурсы и состязания

3. Что интересно для тебя в объединении «Игромир»?

- общение с товарищами
- общение с руководителем
- любишь играть

4. В какую роль в игровой программе ты любишь брать на себя?

- роль ведущего
- роль простого участника игры

5. Есть ли у тебя желание изготовить своими руками игры для объединения «Игромир»?

- да
- нет

6. Твое имя, фамилия, домашний адрес?

- имя _____
- фамилия _____
- домашний адрес _____

Ответить на вопросы.

1. Какие подвижные игры ты знаешь?

1. _____
2. _____
3. _____

2. Умеешь ли ты разгадывать ребусы?

- да
- нет

3. Умеешь ли ты разгадывать кроссворды?

- да
- нет

4. Какие считалки ты знаешь?

1. _____
2. _____
3. _____

5. Какие дразнилки ты знаешь?

1. _____
2. _____
3. _____

6. Играешь ли ты в шашки?

- да
- нет

7. Какие русские народные праздники, обряды ты можешь назвать?

1. _____
2. _____
3. _____

8. Выбирают ли тебя на роль ведущего в игре?

- да
- нет

9. Любишь ли ты сам придумывать новые игры?

- да
- нет