

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  
«30» августа 2019 г.

**Дополнительная  
общеразвивающая программа  
«Учусь играть»**

Срок реализации – 2 год  
Возраст детей – 5-7 лет

**Разработчик:**  
Николаева А.С., Морозова А.Н.

Самара, 2019

## Пояснительная записка

Младший школьный возраст является наиболее ответственным этапом школьного детства, определяющим большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка. Игра в тех формах, в каких она существовала в дошкольном детстве, в младшем школьном возрасте начинает утрачивать свое развивающее значение и постепенно заменяется учением и трудовой деятельностью, суть которых состоит в том, что данные виды деятельности в отличие от игры, доставляющие просто удовольствие, имеют определенную цель. Сами по себе игры становятся новыми. Большой интерес для детей дошкольного возраста представляют игры в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ребенку проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими учащимися.

Участие детей в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление. Вопрос о природе и сущности игры волновал и до сих пор продолжает привлекать внимание многих исследователей.

Л.С. Выготский видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу определяющую «зону ближайшего развития». Таким образом, игра создает положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно.

**Общеразвивающая программа «Учусь играть» рассчитана на 2 года для детей 5-7 лет. Количество детей в группе на 1, 2 годы обучения 15 человек. Программа имеет социально-педагогическую направленность. Продолжительность занятий 1, 2 года обучения – 4 часа в неделю (144 часа в год).**

**Актуальность программы.** Игра — самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяют общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни, что делает каждого ребенка активным членом игрового коллектива, создаёт между детьми отношения, основанные на дружбе, справедливости, ответственности перед товарищами. Дети играют потому, что это доставляет им удовольствие. Вместе с тем, ни в какой другой деятельности нет таких строгих правил, такой обусловленности поведения, как в игре. Вот почему игра дисциплинирует детей, приучает их подчинять свои действия, чувства и мысли

поставленной цели. В игре воспитывается интерес и уважение к труду взрослых: дети изображают людей разных профессий и при этом подражают не только их действиям, но и отношению к труду, к людям.. Игра — важное средство эстетического воспитания дошкольников, так как в этой деятельности проявляется и развивается творческое воображение, способность к замыслу, развивается ритм и красота движений. Обдуманый подбор игрушек помогает формированию художественного вкуса.

Таким образом, игра связана со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы в клубе. В ней отражаются и развиваются знания и умения, полученные на занятиях, закрепляются правила поведения, к которым приучают детей в жизни. Игра является важнейшей самостоятельной деятельностью ребенка и имеет большое значение для его физического и психического развития, становления индивидуальности и формирования детского коллектива. Игра становится фактором социального развития личности. Поэтому программа «Учусь играть» - актуальна на современном этапе воспитания и развития подрастающего поколения.

Процесс игры связан с приятными для детей физическими и двигательными действиями, в игре всегда заложен элемент нового, непознанного. Ведь одна и та же игра, даже периодически повторяемая, не похожа на предыдущие варианты, действия ее участников не идентичны.

Уже одно предвкушение предстоящей игры вызывает у детей положительные эмоции.

С помощью игрового метода педагог может быстро создать радостную атмосферу общения, побудить у детей желание скорее включиться в предложенную деятельность. При этом неверно думать, что в игровой ситуации, когда задания выполняются на игровой основе, не решаются нравственные проблемы. В подвижной игре, особенно коллективной или групповой, всегда подразумевается выполнение долга. Чувство чести, межличностные отношения выступают в игре наиболее темпераментно и ярко.

**Цель программы:** создание максимально благоприятных условий, игровых ситуаций для раскрытия и развития творческих способностей каждого учащегося, его самореализации.

**Задачи:**

**Обучающие задачи:**

- увлечь детей познавательной деятельностью;
- способствовать формированию понимания ценности знания;
- познакомить детей с различными видами игр

**Воспитательные задачи:**

- воспитать эмоционально - ценностное отношение к окружающей действительности;

- способствовать воспитанию уважительного отношения к другой личности (к детям и взрослым).

#### **Развивающие задачи:**

- способствовать развитию кругозора;
- способствовать развитию способностей ребенка: творческого мышления, памяти, речи, воображения и т.д.;
- способствовать развитию коллективизма и индивидуальных качеств каждой личности

#### **Формы работы:**

- рассказ;
- сообщение;
- беседа;
- творческие занятия;
- продуктивные игры;
- игра на внимание;
- игра на взаимодействие;
- игры народов мира и т.д.

#### **Методы обучения:**

1. Словесный метод - передача необходимой для дальнейшего обучения информации.
2. Поисковый метод - сбор информации по заданной теме.
3. Исследовательский метод - изучение документальных и исторических материалов для развития эмоциональной, мыслительной, интеллектуально-познавательной деятельности.
4. Игровой метод - применение знаний на практике.

#### **Ожидаемые результаты**

##### **Предметные**

должны **знать:**

- различные виды игр;
- считалки, подвижные игры, игры на взаимодействие, игры на внимание, игры народов мира.

должны **уметь:**

- играть в различные виды игр;
- взаимодействовать в команде;

##### **Личностные и метапредметные результаты**

Развитие стремления к общению с искусством, формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира.

### **Познавательные УУД**

1. Отвечать на простые вопросы педагога, находить нужную информацию.
2. Сравнивать информационный материал: находить общее и различие (в играх)
3. Понимание предлагаемой информации

### **Коммуникативные**

1. Учиться согласованно работать в группе.
2. Уметь слушать и понимать высказывания собеседника, формулировать собственное мнение

### **Формы и методы контроля**

1. Выставка рисунков на различные темы
2. Фотоотчет (по необходимости)

### **Материально-техническое обеспечение программы**

1. Спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, бадминтон.
2. Инвентарь для проведения состязаний и аттракционов - набор мелких игрушек, набор мелких шариков и прочее.
3. Настольные и настольно-печатные игры.
4. Фотоаппарат и другое.

### **Учебно-тематический план 1 года обучения**

№	Название темы	Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие игры на общение.	8	2	6
2	Подвижные игры. Спортивные состязания.	20	0	20
3	Народные игры. Игры в семейном кругу.	8	0	8
4	Познавательные игры.	26	6	20
5	Игры творческого характера.	16	8	8
6	Развивающие игры. Конкурсы. Викторины.	30	10	20
7	Игровое творчество.	14	0	14
8	Игры в шашки, шахматы. Настольно-печатные игры.	8	0	8
9	Мероприятия воспитательно-познавательного характера.	12	2	10
10	Итоговое занятие.	2	0	2
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>28</b>	<b>116</b>

### **Содержание деятельности 1 год обучения**

**Вводное занятие.** Почему мы любим играть? Во что играют дети? Упражнения на знакомство

### **Работа в группе**

«Соблюдаем простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить».

### **Игры на общение**

Игры и игрушки. История появления любимых игрушек. Конкурс рисунков «Моя игрушка»

**Мои любимые игры дома, во дворе.** Основные понятия игры: правила игры, водящий. Спортивная игра

### **Игры на внимание**

Игры с подражанием

Игровая кладовая «Вместе весело играть (отличительные особенности каждого вида игр)». Соревнование

### **Игры на командообразование**

Словесные игры

Игры со словами и в слова

Русские народные игры

Игры народов мира

Подвижные игры

Игры с мячом

### **Конкурс рисунков «Я люблю играть»**

Считалочки, загадки и т.д.

Игра-путешествие «По сказкам А.С. Пушкина».

Игра «Зашифрованное слово»

### **Настольные игры**

#### **Игры на внимание**

Игра-путешествие «Мир животных»

Детские игры: мирилки, дразнилки, считалки и т.д.

Загадки, небылицы.

Игры народов мира

Конкурс загадок о временах года.

Сюжетно-ролевые игры

Игры для мелкой моторики

Подготовка к аукциону поговорок и пословиц о зиме.

Аукцион поговорок и пословиц о зиме.

Школа Дедушки Мороза (письма деду Морозу, подарки для любимых)

#### **Игры-забавы**

«Счастье к нам приход (мероприятие, посвященное Новому году)

Конкурс рисунков (тематика рисунков, посвященная Новому году)

Зимние подвижные игры на дворовой площадке

Игры-соревнования на свежем воздухе «Рождественские веселые старты»

Подготовка игры «Крокодил». Подобрать конкурсы и команды.

Игра «Крокодил».

#### **Игры-соревнования**

**Игры-путешествия** (различные игры по усмотрению педагога). Пример: «Путешествие сказочной стране;

Интеллектуальная игра «Мозаика»

Игры на развитие внимания

#### **Игровое творчество.**

Игровая программа «Угадай животное по трем подсказкам».

Состязание на дворовой площадке «Широкая Масленица».

Викторина «Моя мама самая красивая».

Воспитательно-познавательное мероприятие, посвященное 8 Марта

Игры - соревнования  
 Игры - путешествия  
 Игра-путешествие «По загадочным островам».  
 Русские народные игры  
 Игры с парашютом  
 Игры с мячом  
 Игры по интересам  
 Игры-соревнования на свежем воздухе.  
**Игровое творчество. Подготовка к итоговому занятию.**

### Учебно-тематический план 2 года обучения

№	Название темы	Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. ТБ.	4	2	2
2	Сюжетно-ролевые игры	22	-	22
3	Дидактические игры.	21	-	21
4	Народные игры	30	-	30
5	Подвижные игры	20	-	20
6	Развивающие игры. Конкурсы. Викторины.	10	2	8
7	Игровое творчество.	14	-	14
8	Настольные игры.	21	-	21
10	Итоговое занятие.	2	-	2
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>4</b>	<b>140</b>

### Содержание деятельности 2 год обучения

**Вводное занятие. Техника безопасности.** Знакомство с техникой безопасности  
 Установление позитивной атмосферы в группе.

#### Сюжетно-ролевые игры

Данный блок характеризуется тем, что в процессе сюжетно-ролевых игр происходит:

- формирование положительного отношения к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе;
- формирование социальных мотивов;
- формирование эмоционального мира ребёнка;
- развитие интеллекта ребёнка;
- развитие воображения и творчества ребёнка;
- развитие речи.

В данном блоке используются преимущественно следующие виды игр:

- игры на бытовые сюжеты («семья», «день рождения куклы» и др.);
- игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей («парикмахерская», «автобус», «транспорт», «пешеходы», «поликлиника» и др);
- игры на героико-патриотические темы («космос»);
- игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач;
- режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах - и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни.

#### Дидактические игры.

Данный блок характеризуется тем, что в процессе сюжетно-ролевых игр происходит:

- развитие двигательного аппарата;
- развитие психомоторики;
- развитие навыков поведения в соответствии с правилами; развитие механизма идентификации и эмпатии;
- развитие умения планировать и оценивать предстоящие действия;
- развитие умения ориентироваться в ситуации;
- развитие таких личностных качеств, как самоконтроль, терпение, настойчивость.

В данном блоке используются:

- игры, требующие воспроизведения действий («собери фигуру» и т.д.);
- игры, в которые включены элементы поиска и творчества («угадай, кто где живёт», «собери фигуру», «один – много»).

**Народные игры.**

Данный блок характеризуется тем, что в процессе народных игр происходит: отражение истории той или иной нации; духовное формирование личности; развитие нравственных качеств; национальное воспитание; формирование и развитие позитивных эмоций.

В данном блоке используются преимущественно следующие игры:

- бурятские народные;
- башкирские народные;
- армянские народные;
- русские народные;
- афганские народные;
- азербайджанские народные;
- белорусские народные.

**Подвижные игры.**

В процессе подвижных игр происходит:

- формирование телесно-двигательного и духовного компонентов физической культуры личности ребенка;
- развитие двигательных способностей, физической подготовленности, построения здоровья;
- познание своего внутреннего «Я», для создания собственных представлений о своем влиянии на среду, о месте и роли в коллективе играющих;
- отражение имеющегося опыта осмысленных и целенаправленных телесных движений;
  - развитие способности в адекватной оценке пространственных, временных и пространственно-временных отношений, своевременной реакции ребенка на складывающуюся и состоявшуюся ситуацию, на постоянно меняющиеся условия игры, его оперативное мышление.
- В данном блоке преимущественно используются следующие игры:
  - сюжетные игры («кошки-мышки», «пингвин с мячом», «расторопные мотальщики»;
  - бессюжетные игры («бегом с обручем», «боулинг», «дартс» и др.);
  - игры – забавы («прыжки по кочкам», «попади снежком в корзину», «брось орех в цель»).

**Настольные игры.**

Данный блок характеризуется тем, что в процессе настольных игр происходит:

- формирование отношения к успехам и неудачам;
- формирование социальной позиции;



- формирование самооценки;
- развитие речи;
- развитие устного счёта и т.д.

В блоке используются следующие виды игр:

- игры, в которых всё решает случай («волшебный мешочек», «круги», «расколдуй сказку»);
- игры, в которых роль случая и мастерства присутствуют одновременно (пазлы «сказки», «армрестлинг» и др.);
- игры, в которых элемент случайности исключен (шашки и т.д.).

## Список литературы

1. Зюзько М.В. 5 шагов к себе: Кн. для учащихся. – М: Просвещение, 1992. – 173с.
2. Карнеги Д. Как перестать беспокоиться и начать жить. Пер. с англ. – М: Оникс, 1994. – 224с.
3. Шрайнер К. Как снять стресс. Пер. с англ. – М: Универс, 1993. – 272с.
4. Гущев Ю.А. Экспресс-аренда: Развлекательно-познават. экон.-мат. игра. – М: Просвещение, 1994.- 64с.
5. Прутченков А.С., Самкова В.А. Эколого-экономическая игра «Голубая планета». – М: Новая школа, 1996. - 48с.
6. Тимофеев О. Н. Рецепты веселой вечеринки: Игры, розыгрыши, забавы. – Ярославль: Академия развития, 2002.- 192с.
7. Летнее настроение. Практическое пособие для организаторов и участников программ летнего отдыха.- Волгоград: ГУУ «ВИМПСР», 2004. – 153с.
8. Детские подвижные игры народов СССР: Под ред. Т.И.Осокиной. – М: Просвещение, 1989. – 239с.
9. Е.Н. Филипенко. «Нескучные каникулы». Ярославль. Академия развития. 2010 г.