

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа п.Взлетный»
Энгельсского муниципального района Саратовской области

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 8 от 31.05.22

Утверждено
Директор МОУ «ОШ п.Взлетный»
Савицкая Е.А.
Приказ № 25 от 31.05.22



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Играем. Учимся. Рисуем»

Направленность: социально-гуманитарная
Объем программы: 28 часов
Срок реализации: 7 месяцев
Возраст детей: 6 – 8 лет

Кулягина Т.А.,
педагог
дополнительного
образования

п. Взлетный
2022 г.

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Играем. Учимся. Рисуем» социально-гуманитарной направленности (далее программа) разработана в соответствии с «Положением о разработке и условиях реализации дополнительных общеобразовательных программ» МОУ «ООШ п.Взлетный» приказ №146 от 31.08.2020 г.

Актуальность. В современном мире имеется достаточно средств для общения. Люди получают информацию со всех сфер: телевидение, радио, газеты, журналы, интернет и др. Труднее входить в контакт детям младшего школьного возраста, когда в их жизни наступает новый этап - школа. Необходимо помочь ребенку справиться с возникшими трудностями. Именно это является в современном мире актуальной проблемой, которую можно успешно решать через технологию игровых форм обучения и воспитания.

Игра для ребенка на данном этапе самое серьезное дело. Установлено, что во время игры в головном мозге активизируются процессы кровоснабжения, усиливается нейронная активность в области мозга, ответственного за память и обучаемость. Так же для ребёнка игра выступает как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля. Особое внимание уделяется развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики.

Отличительные особенности. Использование игровой деятельности после учебного процесса позволяет приблизиться к решению основной задачи здоровьесберегающей педагогики. Различные виды игр, вызывая возбуждение других участков мозга, усиливают кровообращение и создают возможность для отдыха участков, находившихся в раздраженном состоянии во время учебных занятий. После такого активного отдыха внимание детей повышается, в целом активизируя организм детей - ребенок готов выполнять домашнее задание. Программа «Играем. Учимся. Рисуем» посредством игровой двигательной активности решает вопрос перегрузки детского организма в младшем школьном возрасте, снятия физического и умственного утомления, отрицательных эмоций, полученных в школе в течение учебного дня.

Педагогическая целесообразность. Учеба в период младшего школьного возраста занимает огромное количество времени и теоретически становится ведущей деятельностью. И, тем не менее, игровая деятельность должна продолжаться, так как она позволяет решать задачи возрастного развития. Именно в этом возрасте через игру можно развивать, обучать, корректировать, воспитывать. Без этого важного «игрового» периода не бывает успешного обучения в школьном возрасте, а позже не происходит развития зрелой полноценной личности.

Данная программа дополняет и углубляет знания детей по таким предметам начальной школы, как математика (решение нестандартных и логических задач, ребусов с числами, ориентирование на листе бумаги), русский язык (игры со словами, фразеологические обороты, анаграммы, расширение словарного запаса), чтение (метафоры, пословицы, поговорки, стихи), окружающий мир (названия растений и животных).

Вариативность содержания программы заключается в предоставлении обучающимся возможности выбора сложности заданий с учетом их изменяющихся потребностей и возможностей. Для детей, показывающих высокий уровень усвоения материала, есть возможность участия в конкурсной деятельности.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 6-8 лет.

Возрастные особенности.

В этом возрасте дети не способны длительное время концентрировать внимание на предмете или задании, поэтому в течение занятия задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет снизить утомляемость обучающихся данного возраста.

Сроки реализации программы: 7 месяцев

Объем программы: 28 часов

Форма обучения: очная

Режим работы: 1 раз в неделю по 1 часу

Количество обучающихся в группе: 12-17 человек
Принцип набора в группу - свободный

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития обучающихся через систему развивающих игр.

Задачи программы:

образовательные:

- познакомить с видами и типами развивающих игр и заданий, их особенностями, стратегией, тактикой;

развивающие:

- развивать любознательность, познавательную активность, стремление к самообразованию;
- развивать речевые навыки: умение правильно формулировать и излагать свои мысли, отстаивать свою точку зрения, находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах;

воспитательные:

- воспитывать целеустремлённость, настойчивость в достижении результатов, самостоятельность, трудолюбие.

1.3 Планируемые результаты

Предметные:

- Будет иметь представление о видах и типах развивающих игр и заданий, их особенностях, стратегиях, тактик.

Метапредметные:

- Умеет осуществлять программирование, регуляцию и контроль собственной деятельности;
- Умеет эффективно осуществлять приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия) и выделять существенные связи, признаки, закономерности;

Личностные:

- Повысить уровень воспитания целеустремлённости, настойчивости в достижении результатов, самостоятельности, трудолюбия.

1.4 Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы контроля/аттестации
			Теория	Практика	
1.	Введение	2	1	1	педагогическое наблюдение
2.	Кто здесь самый смекалистый?	2	1	1	текущий
3.	Мыслим творчески	2	1	1	текущий
4.	Пойми меня и все вокруг	2	1	1	текущий
5.	Облако, похожее на слона	2	1	1	текущий
6.	Игры на развитие интуиции	2	1	1	текущий
7.	Эврика! Я нашёл решение!	2	1	1	текущий
8.	Повышаем уровень интеллекта	2	1	1	текущий
9.	Вокруг одни эрудиты	2	1	1	текущий
10.	От перестановки букв сумма не меняется	2	1	1	текущий
11.	Точка, точка, запятая...	2	1	1	текущий
12.	Логические игры народов мира	3	1	2	текущий
13.	Итоговая аттестация	2	-	2	педагогический наблюдение, фотоотчет
14.	Итоговое занятие	1	-	1	игровая мастерская
15.	Итого	28	12	16	

1.5 Содержание дополнительной образовательной программы

Тема 1. Введение (2 ч.)

Теория: Инструктаж по технике безопасности.

Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления, мелкой моторики.

Практика: Самостоятельное выполнение заданий с целью определения уровня знаний и умений обучающегося.

Тема 2. Кто здесь самый смекалистый? (2 ч.)

Теория: Игры на развитие смекалки.

Практика: Игры «Отгадай, чей голосок», «Кто подходил», «Цепочка слов», «Десять слов», «Составь слова», «Буквомешалка», «Сколько имен ты знаешь?», «Светофор», «Не собьюсь», «Мимо», «Игра «3, 13, 30», «Не забудь соседа», «Не спеши!», «Вопрос – ответ», «Разыгрывание фантов», «Где палочка?».

Тема 3. Мыслим творчески. (2 ч.)

Теория: Игры на развитие творческого мышления

Практика: Игры «Расскажи мне сказку», «Домашний театр кукол», «Загадай-ка!», «Веселые картинки», «Домик», «Фоторобот», «Интересный рисунок», «Придумай смешнее и сделай лучше»,

«Поздравим именинника», «Веселые распевки», «Преодолей препятствие», «Озорной хоровод», «Разыграем сказку», «Оригинальные фигурки».

Тема 4. Пойми меня и все вокруг. (2 ч.)

Теория: Игры на понимание и развитие ассоциативного мышления, мимики и жестов

Практика: Игры «Ну-ка пойми меня», «Сурдоперевод», «Шиворот-навыворот», «Следопыт», «Голоса зверей», «Азбука Морзе», «Ромашка», «Изображалки», «Живой календарь», «Мистер Смит», «Уразумей меня», «Мелодфон», «Догадайся сам».

Тема 5. Облако, похожее на слона. (2 ч.)

Теория: Игры на развитие художественно-образного мышления

Практика: Игры «Облака», «Пантомима», «Лесной подарок», «Ассоциации», «Тень», «Клякса», «Цепочка», «Спички», «Угадай эмоцию», «Живая иллюстрация», «Нарисуй фигуру», «Передай рисунок», «Скульптура».

Тема 6. Игры на развитие интуиции. (2 ч.)

Теория: Игры на развитие интуиции

Практика: Игры «Горячо – холодно», «Дорисовки», «Числовые ряды», «Занимательная арифметика», «Угадай рисунок», «Юный художник», «Рифмы».

Тема 7. Эврика! Я нашел решение! (2 ч.)

Теория: Эвристические игры на развитие логических связей.

Практика: Игры «Пчелиный рой», «Путешествие Гулливера», «Триста портных», «Артель косцов», «Жизнь Диофанта».

Тема 8. Повышаем уровень интеллекта. (2 ч.)

Теория: Игры, развивающие познавательные способности

Практика: Игры «Игра на двоих», «Следствие ведут знатоки», «Великие реставраторы», «Самые-самые», «Взломщик», «Найди пару», «Инструкции», «Интеллектуальный футбол», «Царь горы», «Познай мир», «Что из чего», «Такие разные слова».

Тема 9. Вокруг одни эрудиты. (2 ч.)

Теория: Игры на эрудицию и развитие смекалки

Практика: Игры «Цифры в квадрате», «Логические карты», «Составляем гороскоп», «Отгадай прозвище», «Алфавит», «Продолжи», «Угадай фильм», «Крокодил», «Загляни и опиши», «Заикалки», «Придумай слово», «Кто больше?», «Викторина».

Тема 10. От перестановки букв сумма изменяется. (2 ч.)

Теория: Лингвистические игры на обогащение словарного запаса

Практика: Игры «Волшебные превращения», «Измени букву», «Несерьезный словарь», «Калейдоскоп», «Бусинки», «Новатор», «Синоним», «Составь слово», «Словесный бой», «Балда», «Антибалда», «Буримэ», «Заблудившиеся слова», «Анаграммики», «Веселая школа», «Быки и коровы», «Мостики», «Акростики», «Логогрифы», «Игра Лео Мозера», «Императорский квадрат», «Эрудит».

Тема 11. Точка, точка, запятая... (2 ч.)

Теория: Игры на развитие мелкой моторики рук, усидчивости и терпения

Практика: Игры «Крестики-нолики», «Цветные крестики-нолики», «Богатырские крестики-нолики», «Большая битва крестиков и ноликов», «Погоня», «Морской бой», «Английский морской бой», «Герб нашей семьи», «Дружеский шарж», «Ребусы», «Самый догадливый», «Карикатура на самого себя», «Наскальное письмо», «Художник», «Инструктаж».

Тема 12. Логические игры народов мира. (3 ч.)

Теория: Игры на развитие умения решать проблемы

Практика: Чешская игра «Кто выше?», швейцарская игра «Циферблат», русские игры «Рассыпанные словосочетания», «Великие личности», украинская игра «Кто сильнее?».

Тема 13. Итоговая аттестация. (2 ч.)

Форма контроля: Игровая мастерская «Проведи игру сам».

Тема 14. Итоговое занятие. (1 ч.)

Практика: Подведение итогов обучения по программе. Заполнение анкеты удовлетворенности качеством образования по программе.

1.6 Формы аттестации/контроля

Реализация программы предусматривает текущий контроль и итоговую аттестацию обучающихся.

1. Текущий контроль включает следующие формы: наблюдения педагога, тренинги, опросы, творческие задания, независимые характеристики (отзывы, экспертные оценки). Педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся проводится педагогом регулярно, с целью фиксации темпов развития обучающихся.

2. Итоговая аттестация представляет собой оценку качества освоения обучающимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за весь период обучения и проводится по окончании обучения в форме игровой мастерской

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Методическое обеспечение программы

Реализация программы предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: теоретические и практические занятия. Соблюдается чередование занятий с высокой и низкой активностью. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Широко используются всевозможные игры различного назначения, содержания, формы: викторины, конкурсы, тесты, игры на общение, на развитие речи, мышления, памяти, внимания, логики, познавательно-обучающие игры и т.д. Особое внимание уделяется развитию речевых навыков, применяются упражнения по риторике, умению логически мыслить, аргументировано спорить, излагать свои мысли последовательно. Наряду с этим ведется тренинг на развитие всех видов памяти, на её объем и готовность. Часть занятий проводится в форме «заметок» - обмена познавательными сведениями.

Программа состоит из системы тренировочных упражнений, специальных заданий, дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т. д., что привлекательно для младших школьников. В системе заданий реализован принцип «спирали», то есть осуществляется возвращение к одному и тому же заданию, но на более высоком уровне трудности. Игры по каждой из тем могут быть включены в любые занятия другой темы в качестве закрепления.

В рамках одного занятия создаются условия, позволяющие обучающимся (под руководством педагога) самостоятельно творчески искать пути решения поставленной перед ними задачи.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: здоровье сберегающие, игровые, образовательные, личностно – ориентированного взаимодействия педагога с обучающимися, педагогика сотрудничества, технология деятельностного подхода, коллективно – творческая деятельность.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- метод организации учебной деятельности:
- словесный (объяснение, беседа, рассказ),
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы),
- практический;
- репродуктивный метод (неоднократное воспроизведение полученных знаний);
- эвристический метод (нахождение оптимальных вариантов исполнения);
- метод стимулирования и мотивации (формирование интереса ребенка);
- аналитический (сравнение и обобщение, развитие логического мышления);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений);
- исследовательский (овладение обучающимися методами самостоятельной творческой работы).

В основе учебного предмета лежат следующие методические принципы:

- единство технического и художественно - эстетического развития обучающегося;
- постепенность и последовательность;
- принцип эмоционального положительного фона обучения;
- индивидуальный подход к обучающемуся.

Большое внимание уделяется индивидуальному подходу. Важным условием для успешного освоения программы является организация комфортной творческой атмосферы, что необходимо для возникновения отношений сотрудничества и взаимопонимания между педагогом и обучающимися и у обучающихся между собой.

Программа «Играем. Учимся. Рисуем» направлена на развитие интеллектуальных умений учащихся на основе формирования у ребенка умений управлять процессами творчества: фантазированием, пониманием закономерностей, решением сложных проблемных ситуаций. Программа дает обучающемуся возможность раскрыть многие качества, лежащие в основе

творческого мышления, она призвана помочь учащимся стать более раскованными и свободными в своей интеллектуальной деятельности.

Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники (игроки). Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами или группами партнеров, это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Игра – это всегда распознавание типа поведения и выбор своей ответной системы действий. Поэтому рефлексия становится логическим завершением каждого интеллектуального поединка. Ибо именно она является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению. В игре всегда эффективно создается зона ближайшего развития, возможность подготовить сознание для восприятия нового. Программа предполагает развитие интеллектуально-творческой, успешной личности, приобретение учащимися опыта социальной практики в реальной жизни. Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки.

Программа позволяет создать для обучающегося интеллектуальную развивающую среду, способствующую всестороннему развитию его личности, сформировать у ребёнка потребность к пополнению своего кругозора новой информацией, развивать коммуникативные навыки, стимулировать субъективное осмысление каждым ребёнком реальной действительности и своей сопричастности с окружающим миром, организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы, стимулировать развитие рефлексивных способностей детей, их отношение к себе, как к субъекту общества.

Формы воспитательной работы: познавательные (получение новых знаний, навыков и умений); увеселительные (тематические праздники, игровые программы).

Методы воспитания:

- методы формирования сознания: рассказ, объяснение и разъяснение, этическая беседа, увещание, внушение, инструктаж, дискуссия, положительный пример;

- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения личности; упражнение, приучение, педагогическое требование, общественное мнение, поручение, воспитывающая ситуация, переключение в деятельности;

- методы стимулирования поведения и деятельности: соревнование, поощрение, одобрение и осуждение, сюжетно – ролевые игры.

- методы контроля, самоконтроля и самооценки деятельности и поведения: педагогическое наблюдение, беседы, опросы, анализ результатов общественно-полезной деятельности.

Технологии воспитательной работы: технология коллективного творческого дела, педагогика сотрудничества, технология «Создание ситуации успеха», игровые технологии.

По мере необходимости в соответствии с требованиями программы используется различный методический и дидактический материал:

1. Игровые задания по учебным темам
2. Цифровые библиотеки с иллюстративным материалом
3. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр.
4. Профессиональная литература: энциклопедии, словари, пособия;
5. Периодические издания: «Веселый затейник», «Сканворд», «Игротека»;
6. Настольные игры: «Лото», «Домино», шашки, «Монополия» и т.д.

Так же для подачи материала используются карточки заданий, практических работ, тесты, наглядные образцы (открытки, буклеты).

2.2 Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение

Для обеспечения реализации программы необходимы учебный кабинет с соответствующей мебелью и техническое оснащение кабинета: компьютер, колонки, принтер,

сканер, проектор. Оборудование для каждого обучающегося: линейки, простые карандаши, цветные карандаши, счетные палочки, фломастеры, ножницы, блокнот.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование и необходимую квалификацию.

2.3 Оценочные материалы

Основным механизмом выявления предметных, метапредметных и личностных результатов является педагогическое наблюдение. Позиции педагогического наблюдения представлены в виде таблицы.

Список литературы

Для педагога:

1. Айзенк Г. Быть умным модно. М., 2006
2. Афанасьев А.С. Юшкова А.Г. Путь к совершенствованию. М., 2001.
3. Афанасьев С. Каморин С. Триста творческих конкурсов. СКД, 2001
4. Афонькин, С. Ю. Учимся мыслить логически. Увлекательные задачи для развития логического мышления. СПб., 2002.
5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок. М., 2002.
6. Бураков Н. Б. Интеллектуальный тренинг. Бураков-Пресс, 2017.
7. Гик, Е.И. Игры. Энциклопедия, М., Росмэн, 2001.
8. Гриценко, Л.И. Теория и методика воспитания: личностно-социальный подход : учеб.пособие / Л.И. Гриценко. – 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2008.
9. Гришина Л.Н. Психология и педагогика. Учебное пособие МГИУ 2007.
10. Детские подвижные игры разных народов, М., Просвещение, 1998г.
11. Игротека для мальчиков, М., издательство АСТ Олимп, Премьера, составитель Е. Гудкевич, 2000 г.
12. Игры, забавы и развлечения для детей и взрослых, Нескучная Энциклопедия, Донецк, Сталкер, 2001 г.
13. Иванов И.П. Энциклопедия Коллективно-Творческих Дел. М., 1989
14. Калугин М. А. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Ярославль, 1997.
15. Коваленко В.И. Младшие школьники после уроков. М., 2007.
16. Когнитивная психология. Под ред. Дружинина В.Н., Ушакова Д.В. М., 2002.
17. Козаков В.И. Литературные викторины. М., 1994.
18. Малофеева Н. Развиваем интеллект. Лучшие логические игры. Эксмо, 2010.
19. Мандель Б. Педагогическая психология: ответы на трудные вопросы. Ростов н/Д, 2007.
20. Монтессори М. "Впитывающий разум ребенка" Скрытые возможности человека. Благотворительный фонд "Волонтеры", 2009 г.
21. Мищенко Л.В. 50 развивающих занятий с младшими школьниками. Феникс. Школа развития, 2008.
22. Новожилов В.И. Иванова Н.Г. Проверь себя в игре. СПб., 1998.
23. Обучающие игры для детей младшего возраста, Делай и играй, М., Росмэн, 2001 г.
24. Педагогика: учебник / под ред. Л.П. Крившенко. – М.: Проспект, 2008
25. Петрусинский В.В. Игры: обучение, труд, досуг. М., 1994.
26. Савушкин С. Как решать задачки. Строим логические цепочки. Карапуз, 2010.
27. Тутубалина Н.В. Познавательные викторины для детей младшего школьного возраста. Ростов н/Д., 2006.
28. Холодова, О. А. Юным умникам и умницам: задания по развитию познавательных способностей (7–8 лет). М., 2013.
29. Хуторской, А. В. Развитие одаренности школьников: методика продуктивного обучения. М., 2000.
30. Черепченко Л.А. Ребусы, чайнворды, криптограммы. Ростов н/Д, 2000.
31. Читаем, учимся, играем, журнал-сборник сценариев.
32. Шалаева, Г.П. Правила поведения для воспитанных детей, М., Эксмо, 2003.
33. Шашина, В.П. Веселые игры для детских вечеринок, Ростов-на-Дону, Феникс, 2006 г.
34. Шмаков С.А. Ее величество – игра. М., 1992

Для обучающихся:

1. Галанов, А.С. Развивающие игры для малышей, М., АСТ-Пресс.
2. Игры, ребусы, загадки для младших школьников, популярное пособие для родителей и педагогов, Ярославль, Академия развития, 2006.
3. Игнатъев Е. И. В царстве смекалки. М., 2008.

4. Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки, журнал-сборник, № 5,6,7, 2005 г., № 5, 2006 г.
5. Новые головоломки для детей и взрослых, Донецк, Сталкер, 2000г.
6. Я играю, мы играем, Праздники в школе и дома, М., Росмэн, 2000г.
7. 1000 заданий для умников и умниц, М., Аст-пресс книга.

Интернет – ресурсы:

1. [Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов](http://school-collection.edu.ru/) <http://school-collection.edu.ru/>
2. Интернет учителю начальной школы <http://mmc.rightside.ru/links/66-nachalka.html>
3. Педагогическая библиотека <http://www.pedlib.ru>
4. Проект «Открытый класс» <http://www.openclass.ru/pages/195>
5. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» <http://festival.1september.ru/>
6. Школа учителя <http://www.tolstoy-school.ru/teach/teach.htm>
7. AdMe.ru 15 сайтов, где можно потренировать мозги <https://www.adme.ru/zhizn-nauka/15-sajtov-gde-mozhno-potrenirovat-mozgi-872060/>
8. Копилка коллективных творческих дел <https://megapredmet.ru/1-77693.html>
9. Российская государственная библиотека <http://www.rsl.ru>
10. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <https://elibrary.ru/defaultx.asp>

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма контроля/ аттестации
1.	09.09.2022	Введение	1	кабинет начальных классов	групповая	педагогическое наблюдение
2.	16.09.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
3.	23.09.2022	Кто здесь самый смекаливый?	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
4.	30.09.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
5.	07.10.2022	Мыслим творчески	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
6.	14.10.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
7.	21.10.2022	Пойми меня и все вокруг	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
8.	28.10.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
9.	04.11.2022	Облако, похожее на слона	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
10.	11.11.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
11.	18.11.2022	Игры на развитие интуиции	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
12.	25.11.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
13.	02.12.2022	Эврика! Я нашёл решение!	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
14.	09.12.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
15.	16.12.2022	Повышаем уровень интеллекта	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
16.	23.12.2022		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий

				классов		
17.	06.01.20 23	Вокруг одни эрудиты	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
18.	13.01.20 23		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
19.	20.01.20 23	От перестан овки букв сумма не меняется	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
20.	27.01.20 23		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
21.	03.02.20 23	Точка, точка, запятая ...	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
22.	10.02.20 23		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
23.	17.02.20 23	Логическ ие игры народов мира	1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
24.	24.02.20 23		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
25.	03.03.20 23		1	кабинет начальных классов	групповая	текущий
26.	10.03.20 23	Итоговая аттестац ия	1	кабинет начальных классов	групповая	педагогическое наблюдение, фотоотчет
27.	17.03.20 23		1	кабинет начальных классов	групповая	педагогическое наблюдение, фотоотчет
28.	24.03.20 23	Итоговое занятие	1	кабинет начальных классов	групповая	педагогическое наблюдение, диагностика
Всего часов		28 ч.				

Контрольно-измерительные материалы Итоговая аттестация

Форма контроля: игровая мастерская «Проведи игру сам».

Группа делится на подгруппы по 4-5 человек. Каждый ребенок проводит заданную игру в своей подгруппе. Педагог записывает результаты наблюдения в таблицу.

Игры:

1. Игра «Буквомешалка»

Цуника - _____

Демдевь - _____

Лосьоб - _____

Басако - _____

2. Игра «3, 13,30». Обговариваются условия, что когда ведущий назовет какое-нибудь из чисел, входящих в название игры, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например, названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте. Можно условиться и о любых других действиях.

Ведущий игры называет эти числа не по порядку, а так, как ему вздумается, при этом еще и хитрит, растягивая первые слоги: «Три-и-и-надцать!», «Три-и-идцать!», «Три-и-и-и!» – и после окончания слова делает еще отмахку рукой. Сначала играют медленно, потом темп ускоряется. Кто ошибется и отреагирует на названное число неправильно, тот садится на стул.

3. Дидактическая игра «Расскажи мне сказку». Дети рассказывают сказку, используя игровые картинки.

4. Игра «Пойми меня». Первый игрок читает слово на выбранной карточке. Он должен объяснить его следующему игроку, не употребляя однокоренных слов, чтобы тот догадался, о чем идет речь; второй игрок объясняет третьему и т.д. Чья команда быстрее? (Слова ГЛОБУС, ДИРЕКТОР, ПЕРЕМЕНА, УКАЗКА, СОБРАНИЕ)

5. Игра – пантомима. Один из учащихся в группе читает текст, другие изображают.

Примеры текстов:

А. Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, ваши ноги устали, и вы решили отдохнуть. А вот и пенек! Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете.

И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пенек-муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не подавить их, отпрыгивайте в сторону...

Б. На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солнышко. Сугроб тихонечко стал оседать под лучами теплого солнца. И медленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные и слабенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали, огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит река, увлекая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озеро и исчезла.

В. А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата. Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу. Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги. Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза. Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного!

6. Игра «Занимательная арифметика». Каждому игроку предлагается дополнить числовой ряд. Примеры рядов:

- 1, 3, 5, ..., ..., ...
- 2, 4, 6, ..., ..., ...
- 3, 6, 9, ..., ..., ...
- 9, 7, 5, ..., ..., ...
- 10, 8, 6, ..., ..., ...

7. Игра «Самые-самые». Ведущий пишет на большом листе бумаги следующие буквосочетания: МИ, РЮГ, ШК, ОЛА– и предлагает участникам запомнить их в течение 15—20 секунд, а затем убирает листок. После этого желательно как-то отвлечь участников, возможно, спеть с ними песенку или рассказать стишок.

Через несколько минут ведущий раздает каждому по небольшому листку и просит воспроизвести на память ранее произнесенные буквосочетания. Не страшно, если большинство не сможет этого сделать. Запомнить такие бессмысленные буквосочетания достаточно сложно. Правильно ответит только тот, кто догадается прочитать их по-другому, с другими промежутками: МИР, ЮГ, ШКОЛА.

8. Игра «Буримэ» Ведущий должен написать на листке бумаги какие-нибудь слова и рифмы к ним. Карточки раздаются игрокам, причем так, чтобы у каждого оказалось по две пары созвучных слов. Например, «картошка» – «Сережка», «трамвай» – «гуляй» и т. д. Безусловно, игра получится намного интереснее, если слова-рифмы будут совершенно разными по смыслу. В этом случае усложняется задача игроков, которым надо свести все их воедино. После того как все участники разберут свои рифмы, им нужно приступить к выполнению своего основного задания – написания стихотворения с использованием этих рифм. Обязательно договоритесь друг с другом о времени, которое отводится на сочинительство каждого четверостишия.

9. Игра «Инструктаж». Задача игроков заключается в том, чтобы составить веселые инструкции. Нужно придумать описания действий о том:

- как открыть йогурт и не облиться содержимым стаканчика;
- как угостить конфетой свою любимую кошку, причем сделать так, чтобы она ее обязательно попробовала;
- как незаметно вынуть вкусную начинку из пирожков;
- как правильно открыть бутылку с газированной водой;
- как сделать маникюр черепахе;
- как отправить поздравительную открытку своему недругу;
- как избежать встречи со своим соседом.

Время на выполнение задания вы должны оговорить заранее.

Таблица результатов

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	Предметные результаты			Метапредметные результаты			Личностные результаты		
		в	с	н	в	с	н	в	с	н

Критерии оценивания

Критерии	Показатели	Уровневая оценка		
		Низкий уровень умений	Средний уровень	Высокий уровень
Предметные результаты				
Будет иметь представление о видах и типах развивающих игр и заданий, их особенностях, стратегиях, тактик.	Знание правил, особенностей игр и заданий и необходимого реквизита к ним	Показатель наблюдается в незначительной степени, требуется постоянная помощь педагога	Допускает неточности при объяснении правил игры, требуется незначительная помощь педагога	Легко и успешно может провести игру без помощи педагога
Умеет играть в различные виды игр: интеллектуальные, коммуникативные, логические, математические, со словами и буквами и т.д.;	Умение играть в различные игры	Показатель наблюдается в незначительной степени, требуется постоянная помощь педагога	Допускает неточности при игре, требуется незначительная помощь педагога	Легко и успешно может играть с детьми без помощи педагога
Метапредметные результаты				
Умеет осуществлять программирование, регуляцию и контроль собственной деятельности;	умение планировать свою деятельность	показывает незначительную степень умения планировать свою деятельность	При планировании деятельности требуется незначительная помощь педагога	При планировании деятельности помощь педагога не требуется
Умеет эффективно осуществлять приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия) и выделять существенные связи, признаки, закономерности;	Уровень владения приемами умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия)	приемами умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия) владеет недостаточно уверенно	приемами умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия) владеет достаточно уверенно	уверенно владеет приемами умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия);
Личностные результаты				

Умеет с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.	1. Словарный запас ребенка. 2. Умение точно выражать свои мысли	1. Словарный запас беден. 2. Ребенку сложно выразить свою мысль, требуется помощь педагога.	1. Словарный запас достаточно обогащен. 2. но при выражении мыслей иногда требуется помощь педагога.	1. Словарный запас большой. 2. Легко и грамотно выражает свои мысли.
Воспитаны целеустремлённость, настойчивость в достижении результатов, самостоятельность, трудолюбие.	Самостоятельно выполняет задания педагога до конца	Требуется постоянная помощь педагога	Требуются подсказки педагога. Самостоятельно выполнено 50% - 75% задания	Самостоятельно выполняет весь объем задания педагога
Применяет навыки доброжелательной коммуникации, уважительно и доброжелательно относится к сверстникам и педагогам;	доброжелательное отношение к другим детям и педагогам, уважение к противоположному мнению	Сложно срабатывается с детьми, наблюдаются конфликтные ситуации с детьми и педагогам	проявляет доброжелательное отношение к другим детям и педагогам	проявляет доброжелательное отношение к другим детям и педагогам, уважение к противоположному мнению

