

Администрация Среднеахтубинского муниципального района
Волгоградской области
Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
"ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР"
Среднеахтубинского района Волгоградской области

ПРИНЯТО:

Методическим советом
МКУДО ДЮЦ
Среднеахтубинского района
Протокол № 01 «25»07.2022 г.

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 72 от «25»07.2022 г.

Директор ДЮЦ Э.В. Лысенкова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«ИГРОТЕКА»

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель
Кудрявцева Румия Закирьевна,
педагог дополнительного образования

Средняя Ахтуба, 2022

Раздел 1 "Комплекс основных характеристик образования".

Пояснительная записка

Направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» имеет социально-гуманитарную направленность, поскольку способствует развитию коммуникативных, интеллектуальных, а также лидерских способностей обучающихся, корректирует психические свойства личности, организует социальный досуг обучающихся. Основу программы составляет фактор всестороннего воспитания детей младшего возраста средствами игры и общения.

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, физическом совершенствовании, в организации их свободного времени.

Актуальность и особенность программы.

Дополнительное образование детей и взрослых направлено на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени. Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности.

Игры – это наилучшее средство сделать процесс воспитания ребёнка приятным и полезным для него самого и для окружающих его взрослых. Играя, ребёнок познаёт мир вокруг себя, изучает те явления, с которыми ему приходится сталкиваться, взрослеет и учится общаться с людьми.

Также игра – это:

- мягкое корректирование воспитанности ребенка, незаметное вовлечение в ценностную палитру новых для него отношений;
- деликатное диагностирование социального развития;
- профессионально-изящная форма социально-педагогического тренинга;
- способ педагогической помощи ребенку в разрешении проблем жизни, вставших перед ним в реальной повседневности;
- один из простых и легких способов формирования товарищества и дружбы между детьми.

В программу «Игротека» входят игры и задания на развитие памяти, внимания и речи, фантазии и воображения, логические и подвижные игры, конкурсные программы, познавательные игры, викторины, праздники.

Программа разработана на основе Приказа Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным

общеобразовательным программам», Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. 3 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 3 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Педагогическая целесообразность усвоения данной программы связана с необходимостью социализации детей в обществе, с желанием общаться в среде подростков и взрослых свободно, без комплексов.

Новизна программы «Игротека» выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности учащихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

Реализация программы «Игротека» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности. В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. Принцип связи обучения с жизнью реализуется через использование на занятиях жизненного опыта учащихся, приобретенных знаний в практической деятельности, раскрытие практической значимости знаний.

2. Принцип положительной мотивации и благоприятного эмоционального климата обучения. Этот принцип, получивший свое оформление на основе фундаментальных исследований Ш.А. Амонашвили, М.Н.Скаткина, Г.И.Щукиной и других видных специалистов-дидактиков, введен в систему принципов обучения сравнительно недавно. В противовес мотиву долженствования, согласно которому ученик обязан осознать необходимость учения и беспрекословно выполнять все предписания педагога, гуманистический характер обучения предполагает сотрудничество и сотворчество педагога и обучающегося, а это возможно при постоянном стимулировании внутренних мотивов учения: интересов, потребностей, стремления к познанию, увлеченности процессом и результатом учения. Чтобы такие мотивы успешно формировались у обучающихся, этот принцип предусматривает преобладание на учебных занятиях спокойного, доброжелательного тона общения, уважение к внутреннему миру учащегося, оптимистический настрой и педагога, и учащихся, эмоциональный комфорт участников образовательного процесса. Как отмечает В. И. Загвязинский, указанный принцип регулирует коммуникативную сторону обучения, характер отношений в учебном коллективе, предусматривает деловое сотрудничество и сотворчество педагога и учащихся, создание атмосферы доверия и благожелательности, отношений товарищества, взаимопомощи и здоровой состязательности между учащимися.

Адресат программы: Программа предполагает участие детей в возрасте от 7 до 10 лет. Ведущей деятельностью ребенка младшего школьного возраста является учебная деятельность, внутри которой он проводит массу времени, которая определяет его психическое и социальное развитие. Но в тоже время, по данным

возрастных физиологов и школьных психологов, это время игры. Организм ребенка требует подвижности и игры, психика ребенка требует гибкого отображения мира в форме игры. А школа требует совсем иного – неподвижности и сосредоточенности, самоконтроля и познавательной деятельности. Игра может стать той отдушиной и тем видом деятельности, которая обеспечит потребности ребенка и будет способствовать его развитию. Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка. Программа предназначена для детей от 7 до 9 лет, рассчитана на 2 года обучения.

Наполняемость групп – 8-15 человек. Принимаются все желающие. При комплектовании групп педагог проводит собеседование для определения интересов, возможностей ребенка. При определенном уровне знаний и умений возможно обучение со второго года.

В программе учитываются как возрастные, так и индивидуальные особенности обучающихся, развитие мотивации происходит от элементарного любопытства к познанию основ игровых ситуаций, к созданию ситуации успеха и творчества.

Уровень программы, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы.

Срок реализации программы - 2 года с общим объёмом 288 часов. Продолжительность образовательного процесса 72 учебные недели (18 месяцев).

Уровень освоения программы: базовый.

Форма обучения: очная с использованием дистанционных технологий.

Режим занятий: Занятия проводятся два раза в неделю по 1,5 академических часа. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3648-20 длительность одного академического часа для детей школьного возраста– 40 мин., перерыв – 10 минут.

Особенности организации образовательного процесса.

Состав группы: постоянный, разновозрастной.

Основной формой организации деятельности в коллективе является групповое занятие. Однако, в программе предусматривается использование работы по звеньям и индивидуальные формы работы в период подготовки к концертам и конкурсам.

Учебные занятия могут проводиться не только в учебном кабинете, но и на спортивной площадке.

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных формах, которые обусловлены видом конкретной игры:

- групповых (настольные игры-бродилки, подвижные игры, викторины, конкурсы, праздники);
- индивидуальных (кресворды, сканворды, ребусы).

Цель: интеллектуальное развитие младшего школьника в игровой деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- Формировать устойчивый интерес к игровой деятельности
- Знакомить детей с различными видами игровой деятельности

Развивающие:

- Активизировать мыслительные процессы;
- Развивать память, внимание, воображение, логику, фантазию, гармоничному развитию личности.
- Раскрытие творческих способностей в процессе игры

Воспитательные:

- Формировать творческую, интеллектуальную, нравственную личность
- Воспитывать уважительное отношение к окружающим, внимательность, целеустремлённость, дисциплину;
- Прививать навыки работы в коллективе, поощрять доброжелательное отношение друг к другу.

Учебно-тематический план 1 -го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Игра «Горячо-холодно» История возникновения игры. Инструктаж по ТБ	2	1	1	Входной контроль. Беседы, инструктажи.
2.	Подвижные игры с правилами. 1. Сюжетные игры. 2. Бессюжетные игры. 3. Игры-забавы.	36	6	30	Дидактические, многофункциональные игры.
3.	Общеразвивающие игры и упражнения. 1. С предметами: - мяч; - скакалка; - гимнастическая палка; - мешочки с песком ;- обруч. 2. Без предметов - бег	16	4	12	Игровые проекты, тестовые задания.
4.	Игры – викторины. 1.« В мире сказок». 2.« Страна Светофория». 3.«Мой родной город» 4. Викторина "Самый, самая, самое..."	16	4	12	Беседа, тестирование. Промежуточный контроль.
5.	Интеллектуальные игры. 1.«Своя игра». 2.«Созвездие умников». 3.«Битва эрудитов».	20	4	16	Игровые проекты, тестовые задания.
6.	Эстафеты 1. Спортивные. 2. Сказочные.	12	2	10	Педагогическое наблюдение
7.	Путешествие по стране Загадок 1. Конкурс «Лучший знаток загадок». 2. Путешествие в страну загадок «От "А" до "Я"». 3.«Русские народные сказки, пословицы и загадки». 4. Грамматические загадки.	20	4	16	Беседа, тестирование.
8.	Коллективно-творческие дела	12	2	10	Наблюдение. Праздники, концерты.

9.	Участие в конкурсах	8	2	6	Анализ участия детей в конкурсах. Рефлексия
10.	Итоговое занятие	2	1	1	Итоговый контроль
	Итого:	144	30	114	

Содержание программы первого года обучения

Раздел 1. Вводное занятие.

1. Игра «Давайте знакомиться».
2. Правила безопасности и поведения на занятиях объединения «Игротека»

Раздел 2. Подвижные игры с правилами.

1. Сюжетно - ролевые игры.

Сюжетно – ролевые игры – игры, в которых дети подражают бытовой, трудовой и общественной деятельности взрослых, например, игры в школу, дочка – матери, магазин, больницу и т.д. Они отлично развивают детскую инициативу, творчество, наблюдательность.

2. Бессюжетные игры.

Бессюжетные игры практически не отличаются от сюжетных, ведь в них также используются такие задания, как убежать от кого-то или наоборот, ловить кого-то, прыгать, перепрыгивать и подлезать. Просто в бессюжетных играх не существует ролей, которые должны выполнять дети. Теперь они не зайчики, убегающие от волка, а просто дети, которые убегают от ведущего. К бессюжетным играм относятся салки, догонялки, перебежки, прятки и тому подобное. Так же, как и сюжетные игры, бессюжетные развивают умение работать коллективно и слаженно, существуют и правила и ответственная роль. В подобные игры могут играть не только младшие, но и старшие школьники. Бессюжетные игры усложняются тем, что дети теперь не отыгрывают роли и должны действовать абсолютно самостоятельно. Таки игры требуют больше быстроты и ловкости, детям нужно быстрее ориентироваться в пространстве, и самим выбирать, необходимые для достижения цели, действия.

3. Игры-забавы.

Цель развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения, веселья.

Игры : «Прятки», «Жмурки», «Городки», «Салки»

Раздел 3. Общеразвивающие игры и упражнения.

1. С предметами:

- мяч;
- скакалка;
- гимнастическая палка;
- мешочки с песком;
- обруч.

2. Без предметов.

- бег;
- прыжки.

Раздел 4. Игры - викторины.

1. Игра «Волшебный мир сказок»
2. Викторина «Гигиена»
3. Викторина о цветах
4. Викторина по сказкам А. С. Пушкина
5. Игра «Самый, самый, самый...»

Раздел 5. Интеллектуальные игры.

1. Игра «Созвездие умников»
2. Игра «Самый умный»

Раздел 6. Эстафеты.

1. Спортивные
2. Сказочные
3. Мой веселый звонкий мяч.

Раздел 7. Путешествие по стране Загадок.

1. Конкурс «Лучший знаток загадок»
2. Путешествие в страну загадок «От "А" до "Я"»
3. Викторина «Русские народные сказки, пословицы и загадки»
4. Русские народные загадки для детей
5. Грамматические загадки

Раздел 8. Коллективно-творческие дела.

Участие в мероприятиях школы и филиала, проведение праздников и игровых программ.

Раздел 9. Конкурсы.

Участие в учрежденческих, городских, муниципальных, региональных, Международных дистанционных и очных олимпиадах и конкурсах.

Раздел 10. Итоговое занятие. Практическое применение знаний в играх.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 года обучения

№ п/п	Месяц, число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Уровень освоения программы	Место проведения занятия	Форма контроля
1.	сентябрь		Беседа. Игра	1,5	Вводное занятие.	Базовый	Учебный кабинет	Входной контроль. Беседа, инструктажи.
2.	сентябрь, октябрь, апрель, май		Беседа. Игра	27	Подвижные игры с правилами.	Базовый	Спортивная площадка, учебный кабинет	Дидактические, многофункциональные игры.
3.	ноябрь		Беседа. Игра	15	Общеразвивающие игры и упражнения.	Базовый	Учебный кабинет	Игровые проекты, тестовые задания.
4.	декабрь		Беседа. Игра	15	Игры – викторины.	Базовый	Учебный кабинет	Беседа, тестирование. Промежуточный контроль.
5.	январь		Беседа. Практическая работа.	15	Интеллектуальные игры.	Базовый	Учебный кабинет	Игровые проекты, тестовые задания.
6.	февраль		Беседа. Игра	9	Эстафеты	Базовый	Спортивный зал, учебный кабинет	Педагогическое наблюдение
7.	март		Беседа. Практическая работа.	9	Путешествие по стране Загадок	Базовый	Учебный кабинет	Беседа, тестирование.
8.	в течение года		Беседа. Практическая работа. Проведение праздников,	9	Коллективно-творческие дела	Базовый	Учебный кабинет. Филиал.	Наблюдение. Праздники, концерты.

			экскурсий					
9.	в течение года		Беседа. Участие в конкурсах	6	Участие в конкурсах	Базовый	ОО и другие организации	Анализ участия детей в конкурсах. Рефлексия
10.	май		Беседа. Практическая работа	1,5	Итоговое занятие	Базовый	Учебный кабинет.	Итоговый контроль

Учебно-тематический план 2 -го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие Инструктаж по ТБ. Правила поведения на занятиях	2	1	1	Входящий контроль. Беседа. Инструктаж.
2.	Игры для развития логического мышления. Задачи для развития логического мышления	32	2	30	Игровые , тестовые задания.
3.	Игры для развития экологической культуры - «Экология», -«Многоцветный круг». -«Съедобные и ядовитые грибы». -«Насекомые». -«Птицы».	18	2	16	Беседа, тестирование.
4.	Головоломки со спичками для детей	6	2	4	Беседа, тестирование.
5.	Игры народов мира Описание игр, правила.	22	2	20	Игровые проекты, тестовые задания. Промежуточный контроль.
6.	Ребусы. Шарады. Загадки. Кроссворды.	30	4	26	Игровые проекты, тестовые задания.
7.	Игры по ПДД «Светофория»	10	2	8	Игровые проекты, тестовые задания.
8.	Коллективно-творческие дела	10	2	8	Наблюдение. Праздники, концерты.
9.	Участие в конкурсах	12	2	10	Анализ участия детей в конкурсах. Рефлексия
10.	Итоговое занятие	2	1	1	Итоговый контроль
11.	Итого:	144	20	124	

Содержание программы второго года обучения

Раздел 1. Введение.

1. Инструктаж по ТБ
2. Правила поведения на занятиях объединения.

Раздел 2. Игры для развития логического мышления.

Задачи для развития логического мышления

Раздел 3. Игры для развития экологической культуры.

- «Экология»,
- «Многоцветный круг».
- «Съедобные и ядовитые грибы».
- «Насекомые».
- «Птицы».

Раздел 4. Головоломки со спичками.

Раздел 5. Игры народов мира.

1. Игры: Хромая уточка, Волк и козлята, Квадрат, Коты, Командные прятки, Колокол.
2. Игры стран Европы: Шотландские горские игры, Три камешка, Кварто, Мельница, Дартс Турне-касе, Лиса и гуси, Автогонки, Каштаны.
3. Игры Восточной Азии: Домино, Реверси, Гасинг, Маджонг, Атья-патья Рендзю Бахчен, Уголки, Шарик в ладони, Аист и Лягушка.

Раздел 6. Ребусы. Шарады. Загадки. Кроссворды.

Основные правила решения ребусов, шарад, кроссвордов.

Учимся разгадывать и составлять ребусы.

Учимся зашифровывать слова с помощью рисунков.

Учимся разгадывать шарады.

Учимся составлять и разгадывать кроссворды.

Раздел 7. ПДД «Светофория».

1. Игра «Азбука безопасности».
2. Игра «Страна Светофория»
3. Игра - праздник «Познавательное путешествие по ПДД».
4. Игра «Красный, желтый, зеленый»
5. Игра – викторина «Соблюдайте правила дорожного движения».

Раздел 8. Коллективно-творческие дела.

Участие в мероприятиях школы и филиала, проведение праздников и игровых программ.

Раздел 9. Конкурсы.

Участие в учрежденческих, городских, муниципальных, региональных, Международных дистанционных и очных олимпиадах и конкурсах.

Раздел 10. Итоговое занятие. Практическое применение знаний в играх.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 года обучения

№ п/п	Месяц, число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Уровень освоения программы	Место проведения занятия	Форма контроля
1.	сентябрь		Беседа. Игра	3	Вводное занятие	Базовый	Учебный кабинет	Входной контроль. Беседа, инструктажи.
2.	октябрь, ноябрь		Беседа. Игра	21	Игры для развития логического мышления.	Базовый	Спортивная площадка, учебный кабинет	Игровые, тестовые задания.
3.	декабрь		Беседа. Игра	12	Игры для развития экологической культуры.	Базовый	Учебный кабинет	Беседа, тестирование.
4.	январь		Беседа. Игра	6	Головоломки со спичками для детей	Базовый	Учебный кабинет	Беседа, тестирование.
5.	февраль		Беседа. Игра	15	Игры народов мира	Базовый	Учебный кабинет	Игровые проекты, тестовые задания. Промежуточный контроль.
6.	март		Беседа. Игра	21	Ребусы. Шарады. Загадки. Кроссворды.	Базовый	Спортивная площадка, учебный кабинет	Игровые проекты, тестовые задания.
7.	апрель		Беседа. Практическая работа.	9	Игры по ПДД «Светофория»	Базовый	Учебный кабинет	Игровые проекты, тестовые задания.
8.	в течение года		Беседа. Практическая работа.	9	Коллективно-творческие дела	Базовый	Учебный кабинет. Филиал.	Наблюдение. Праздники, концерты.

			Проведение праздников, экскурсий					
9.	в течение года		Беседа. Участие в конкурсах	9	Участие в конкурсах	Базовый	ОО и другие организации	Анализ участия детей в конкурсах. Рефлексия
10.	май		Беседа. Практическая работа	3	Итоговое занятие	Базовый	Учебный кабинет.	Итоговый контроль

Планируемый результат и способы результативности от изучения программы.

Требования к уровню подготовки учащихся направлены на овладение учащимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, её приобщения к национальным культурным ценностям.

Предметные результаты

По окончании обучения учащиеся будут иметь представление:

- о подвижных, спортивных играх и играх народов мира,
- о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры,
- разбираться в правилах той или иной игры,
- о соблюдении правил игры,

будут уметь:

- играть в коллективные интеллектуальные игры «Горячо-холодно», и др.,
- решать кроссворды, сканворды и ребусы,
- самостоятельно придумывать настольные игры,
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет уметь:

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им,
- выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи,
- уважительно относиться к позиции другого.

Личностные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет:

- 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 друзьями и педагогами.

Раздел № 2 "Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации"

Календарный учебный график

Год обучения. № группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки контрольных процедур	Продолжительность каникул
1 год Группа № 1	15.09.2022	31.05.2023	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа	декабрь 2022, май 2023	30.12.2022 г.- 08.01.2023 г.
2 год Группа № 1	15.09.2023	31.05.2024	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа	декабрь 2023, май 2024	30.12.2023 г.- 08.01.2024 г.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 8 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкаф для хранения материалов и оборудования).
2. Оборудование, необходимое для реализации программы:
 - реквизит для конкурсов, праздников, игр,
 - спортивные атрибуты,
 - настольные игры,
 - аппаратура для музыкального оформления,
 - ноутбук,
 - мультимедийный проектор.

Информационное обеспечение:

- презентации,
- обучающие игровые программы,
- мультфильмы.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с школьниками младших классов. Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе может привлекаться психолог, владеющий методиками работы с детьми младшего школьного возраста.

Формы аттестации: промежуточная и итоговая

Способы определения результативности:

- анкетирование,
- наблюдение,
- аналитический разбор,
- открытое занятие.

Формы подведения итогов реализации программы:

- игровые программы,
- конкурсные программы,
- досуговые программы,
- праздники.

Оценочные материалы.

Игра, по мнению современных педагогов и психологов, может выполнять диагностическую функцию. У диагностической игры есть значительный плюс в сравнении с другими методиками – она может применяться не единожды. Мониторинг процесса и результатов образовательного процесса осуществляется в два этапа:

- входная диагностика: диагностическая игра «Горячо-холодно»;
- итоговая диагностика: диагностическая игра «Космическое путешествие» и оценка творческого продукта (изготовленной игры).

Наблюдения педагога, как дети ведут себя во время игры, оформляются в протокол, и делается вывод об уровне сформированности игровой деятельности у ребенка.

Протокол наблюдения за игрой

Ф.И. ребенка _____ Дата проведения диагностической игры _____

№ п/п	Показатель	Критерии оценки			
		никогда	редко	часто	постоянно, всегда
		0	1	2	3
1	Организует деятельность в игре, помогает в деятельности во время игры, проявляет лидерские качества, может принять ответственность за свое решение				
2	Прилагает достаточно усилий для выполнения игрового задания				
3	Договаривается с другими, сам подходит к другим детям, задает вопросы, сам предлагает свою помощь				
4	Предлагает идеи, стратегию, план выполнения				
5	Контролирует себя сам, соблюдает правила игры				
6	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты				
7	Большинство окружающих				

	его слушают				
8	Сам внимательно слушает других				
9	Выстраивает стратегию игры, обычно выигрывает				
10	Обобщает ход игры, творчески развивает игру				
	Итого баллов:				
	Уровень сформированности игровой деятельности:	не сформирована 0-3 балла, низкий уровень 4-10 баллов, средний уровень 11-23 балла, высокий уровень 24-30 баллов			

**Критерии оценки творческого продукта
(самостоятельно изготовленная игра)**

№	Название игры, её автор	Показатели и критерии оценки				Всего баллов
		Оригинальность	Законченность	Аккуратность исполнения	Разработанность правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	Max.20

Уровень освоения программы определяется по сумме баллов, полученных за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт.

Критерии определения уровня освоения программы:

Уровень освоения программы	Сумма баллов за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт
Высокий 42 - 50	
Средний 15 – 41	
Низкий 01 - 14	

Подведение итогов реализации программы осуществляется в форме итоговой конкурсной игры «Ура, каникулы» с приглашением родителей. Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики». Результаты диагностики доводятся до сведения родителей. По результатам итоговой конкурсной игры «Ура, каникулы» за лучшие творческие продукты вручаются дипломы

Методические материалы.

1. Методические материалы для педагога: методические рекомендации, конспекты занятий, сценарии мероприятий, памятки:
2. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для младшего школьного возраста).
3. Диагностический инструментарий: протокол наблюдения в ходе диагностической игры, критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра).
4. Организационно-методические материалы: календарно-тематическое планирование учебного материала, инструкции по охране труда и технике безопасности.

Литература:

1. Белая, К.Ю. Разноцветные игры. / К.Ю. Белая, В.М. Сотникова. - М. : ЛИНКА- ПРЕСС, 2007. - 336 с.
2. Бондаренко, А.К. Воспитание детей в игре: пособие для воспитателя детского сада. /А.К.Бондаренко, А.И. Матусик.- М.: Просвещение, 1983.-192 с.
3. Григорьев, Д.В. Подвижные игры. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).
4. Гурин, Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников. / Ю.В. Гурин. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 160 с. – (Энциклопедия игр).
5. Давидчук, А. Н. Обучение и игра : Метод. пособие / А.Н. Давидчук. – М. : Мозаика- Синтез, 2006. – 168 с.
6. Жуков, М. Н. Подвижные игры: учеб. для студентов пед. вузов / М.Н. Жуков. - Гриф УМО. - Москва : Academia, 2002. - 159 с. - (Высшее образование).
7. Игры: обучение, тренинг, досуг. / Под ред. В.В Петрусинского. - М. : Новая школа, 1994. – 286 с.
8. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов./ Е.В. Карпова - Ярославль: Академия развития, 1997. - 240 с.
9. Леванова, Е.А. Игра в тренинге. Возможность игрового взаимодействия./ Е. А.Леванова, А. Н. Соболева, В. А. Плешаков, И. О. Телегина, А. Г. Волошина– СПб. : Питер, 2012. – 208с.
10. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).
11. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.
10. Шашина, В. П. Методика игрового общения : учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).
12. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гумант. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.