

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «СКАЗКА»

ПРИНЯТА

на заседании  
Педагогического совета  
МАУДО ДЮЦ «Сказка»  
протокол №4 от 16.06.2020 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор  
МАУДО ДЮЦ «Сказка»  
В.Н. Пашкевич  
16 июня 2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Социальная игротека» (для детей с ОВЗ)  
(социально-педагогическая направленность)

Возраст учащихся: 8-17 лет.

Срок реализации: 1 год.

Автор-составитель:

Зинина Анастасия Юрьевна,  
педагог дополнительного образования

### Информационная карта программы

Ведомственная принадлежность	Управление образования администрации г. Хабаровска Хабаровского края
Наименование учреждения	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Сказка»
Дата образования и организационно-правовая форма учреждения	ДЮЦ «Сказка» образован в 1990 году. В настоящее время муниципальное автономное учреждение.
Адрес учреждения	681022, Хабаровский край, г. Хабаровск, ул. Сигнальная, дом 4, тел. 8 (4212) 98-04-53
Фамилия, имя, отчество педагога. образование	<u>Зинина Анастасия Юрьевна</u> высшее Хакасский государственный университет им.Н.Ф Катанова г. Абакан специальность: магистр психологии
Должность	педагог дополнительного образования, высшая квалификационная категория
Контактные телефоны	рабочий телефон 8 (4212) 98-04-53
Полное название образовательной программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Социальная игротека»
Специализация программы	социализация
Тип программы	общеразвивающая
Уровень освоения программы	стартовый (ознакомительный)
Цель программы	содействие социализации учащихся в процессе игровой деятельности.
Задачи программы	предметные: - познакомить с современными игровыми технологиями; - освоить первоначальные знания о системе интеллектуальных игр; - овладеть элементарными способами анализа различных интеллектуальных игр; - выполнять задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания. метапредметные: - развивать наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления; - овладеть умением понимать, проследивать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе; - организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий; - управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность. личностные:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- обогащать опыт восприятия окружающего мира, его оценки (выражая собственное мнение);</li> <li>- формировать нравственные и этические чувства через игровую деятельность.</li> </ul>
Срок реализации	1 год
Место проведения	МАУДО ДЮЦ «Сказка»
Возраст участников	8-17 лет
Контингент уч-ся	школьники с ОВЗ
Краткое содержание программы	<p>Программа объединяет в себе различные аспекты игровой деятельности, необходимые для практического применения в жизни.</p> <p>Программа состоит из разделов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «История возникновения игр»;</li> <li>- «Настольные игры»;</li> <li>- «Подвижные игры»;</li> <li>- «Народные игры»;</li> <li>- «Сюжетно-ролевые игры»;</li> <li>- «Логические игры»;</li> <li>- «Конкурсы».</li> </ul>
История осуществления реализации программы	Программа разработана в 2019 году.
Прогнозирование возможных (ожидаемых) позитивных результатов.	ориентирована на формирование и развитие коммуникативных навыков, обучающихся; знания, творческие умения и навыки, помогут эффективнее и естественнее влиться в среду современного общества, в окружающую действительность. Расширенный кругозор позволит более уверенно чувствовать себя в насыщенном мире. В работе принципиально важным является превращение приобретенных коммуникативных навыков в собственный опыт. Это позволит детям эффективно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, находить способы решения конфликтных ситуаций, уметь принимать решения и т.д.
Прогнозирование возможных негативных результатов.	Содержание программы может быть не полностью освоено учащимися в силу личностных особенностей ребенка (характер, особенностями здоровья, низкая мотивация к усвоению программы).
Прогнозирование коррекции возможных негативных результатов	Индивидуальное сопровождение школьника и дифференцированный подход при работе в группах.

**Раздел №1. Комплекс основных характеристик  
дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы «Социальная игротека»**

**1.1 Пояснительная записка**

- Программа разрабатывалась на основе следующих нормативных документов:
- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»;
  - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; даже не испытывает такого желания;
  - Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р и плана мероприятий на 2015-2020 годы по ее реализации (Распоряжение Правительства РФ № 729-р от 24 апреля 2015 г.);
  - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
  - Письма Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «По проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы)»;
  - Приказа Минтруда России от 05.05.2018 №298Н «Об утверждении профессионального стандарта педагога дополнительного образования детей и взрослых»;
  - Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226) «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
  - Письма Минпросвещения России от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования,

образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.19 г. № 1321. Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонафицированного финансирования дополнительного образования детей в городском, муниципальном районе Хабаровского края»;

- Устав МАУ ДО ДЮЦ «Сказка».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Социальная игротека» имеет **социально-педагогическую направленность**.

Классификация программы:

- модифицированная;
- интегрированная, включает теоретические и практические разделы;
- одноуровневая, уровень освоения программы **стартовый** (ознакомительный) – 1 год обучения;
- адаптированная для детей с ОВЗ.

Актуальной проблемой современного образования является тенденция к увеличению числа детей, имеющих ограниченные возможности здоровья (ОВЗ). Здоровье и благополучие детей – главная забота семьи, государства и общества. Одной из задач деятельности учреждений дополнительного образования является социализация детей в условиях современной жизни и их творческое развитие. Особое внимание уделяется работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами, как категорией детей, особо нуждающихся в помощи и поддержке близких людей и общества. Главные проблемы детей с ОВЗ заключаются в нарушении их связи с миром, в ограничении мобильности, в бедности контактов со сверстниками и взрослыми, в ограниченности доступа к культурным ценностям.

**Актуальность программы** определяется необходимостью успешной социализации ребёнка с особыми образовательными потребностями в современном обществе, его жизненным и профессиональным самоопределением, продуктивным освоением социальных ролей в широком диапазоне и творческой реализацией. Программа объединяет в себе различные аспекты игровой деятельности, необходимые для практического применения в жизни.

Программа ориентирована на формирование и развитие коммуникативных навыков, обучающихся; знания, творческие умения и навыки, помогут эффективнее и естественнее влиться в среду современного общества, в окружающую действительность. Расширенный кругозор позволит более уверенно чувствовать себя в насыщенном мире. В работе принципиально важным является превращение приобретенных коммуникативных навыков в собственный опыт. Это позволит детям эффективно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, находить способы решения конфликтных ситуаций, уметь принимать решения и т.д.

**Отличительной особенностью программы** является то, что в ее основе лежат игровые технологии. Дети учатся на занятиях самостоятельно определять цель, содержание и правила игр, изображая чаще всего, окружающую жизнь, деятельность человека и отношения между людьми. Творческая игра учит детей обдумывать, как осуществить тот или иной замысел. В творческой игре развиваются ценные качества: активность, самостоятельность, самоорганизация.

По классификации, предложенной В. А. Лапшиным и Б. П. Пузановым, к основным категориям детей с ограниченными возможностями здоровья относятся:

- Дети с нарушением слуха (глухие, слабослышащие, позднооглохшие);
- Дети с нарушением зрения (слепые, слабовидящие);
- Дети с нарушением речи (логопаты);
- Дети с нарушением опорно-двигательного аппарата;
- Дети с умственной отсталостью;
- Дети с задержкой психического развития;
- Дети с нарушением поведения и общения (с выраженными расстройствами эмоционально-волевой сферы);
- Дети с задержкой и комплексными нарушениями развития.

Учащимся предоставляется возможность реализации индивидуальной образовательной траектории в рамках данной программы через участие в разных студиях Центра, а также в мероприятиях

**Адресат программы.** Программа рассчитана на детей 8-17 лет с ограниченными возможностями здоровья (нарушение нормального темпа психического развития, когда отдельные психические функции (память, внимание, мышление, эмоционально-волевая сфера) отстают в своём развитии от принятых психологических норм для данного возраста).

## 1.2 Цель и задачи программы

**Цель:** содействие социализации учащихся в процессе игровой деятельности.

**Задачи:**

*предметные:*

- познакомить с современными игровыми технологиями;
- освоить первоначальные знания о системе интеллектуальных игр;
- овладеть элементарными способами анализа различных интеллектуальных игр;
- выполнять задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания.

*метапредметные:*

- развивать наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления;
- овладеть умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;

- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность.

*личностные:*

- обогащать опыт восприятия окружающего мира, его оценки (выражая собственное мнение);
- формировать нравственные и этические чувства через игровую деятельность.

### **1.3. Особенности реализации программы**

#### **Условия реализации программы**

*Форма обучения* – очная. Возможна реализация данной программы с применением электронных и дистанционных технологии на платформе Zoom, а также использование мессенджера WhatsApp.

*Уровень освоения* содержания программы - *общекультурный (стартовый).*

#### *Количество и категория целевой группы*

Программа рассчитана на обучающихся 8-17 лет, посещавших занятия детских объединений МАУДО ДЮЦ «Сказка» в течении учебного года. Также возможно зачисление в группу детей, не посещавших учреждение в течении учебного, заинтересованных в занятиях данного направления, на основании заявления родителя (законного представителя).

Зачисление детей для обучения по данной программе осуществляется без предварительного отбора в соответствии с рекомендациями СанПиН 2.4.4.3172-14.

Рекомендуемый состав групп по дополнительной общеразвивающей программе «Социальная игротека» - 10-16 человек.

#### *Объем и срок освоения программы*

##### *Объем программы и режим работы*

Период	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Количество часов в год
1 год обучения	2	6	43	258
Итого по программе				<b>258</b>

Основной формой организации образовательного процесса по программе является занятие. Продолжительность занятий 40-45 минут с обязательным 10-минутным перерывом между ними для отдыха детей и проветриванием кабинета. При организации занятий с использованием электронных, дистанционных форм продолжительность занятия составляет 30 минут.

## 1.4 Ожидаемый результат и способы проверки Формы аттестации/контроля по программе

Планируемые результаты реализации программы	Формы аттестации (контроль)
<b>Предметный уровень</b>	
<p><i>Знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- первоначальные знания о игровых технологиях;</li> <li>- первоначальные знания о системе интеллектуальных игр;</li> <li>- об элементарных способах анализа различных интеллектуальных игр;</li> <li>- знать названия и правила игр, необходимые зачины и считалки, разучивание которых предусмотрено программой; роль ведущего или водящего, отведенную в игре;</li> <li>- самостоятельно выбрать необходимый реквизит, атрибуты для проведения игры;</li> <li>- самостоятельно изготовить простейшие атрибуты для разученных игр;</li> <li>- объяснить правила и ход игры, самостоятельно провести, организовать каждую из разученных игр.</li> </ul> <p><i>Умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления;</li> <li>- правильно выполнять условия игрового задания, использовать их в игровой и конкурсной деятельности.</li> </ul>	<p>1. Практические задания: разучивание игр: «Башмачник», «В молчанку», «Воробьи и вороны», «Вы поехали на бал!», «Горелки», «Гори, гори ясно», «Двое слепых», «Жмурки», «Золотые ворота», «Иголку искать».</p> <p>Индикатор: наблюдение за участием каждого ребенка в проведении эксперимента с фиксацией результатов в таблице наблюдений.</p>
<b>Метапредметный уровень</b>	
<p><i>Регулятивные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовность использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни;</li> <li>- овладение основами логического мышления, способность выявлять с помощью сравнения отдельные признаки, характерные для сопоставления факта и вопроса о нём, устанавливать аналогии, анализировать результаты сравнения, объединять факты и вопросы по видам;</li> <li>- уметь кратко формулировать ответы на вопросы и аргументировать их, вычленять в устном или письменном вопросе главное.</li> </ul> <p><i>Познавательные умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;</li> <li>- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;</li> <li>- находить ошибки при выполнении заданий,</li> </ul>	<p>Наблюдение за участием каждого ребенка в процессе диагностики.</p>

<p>отбирать способы их исправления.</p> <p><u>Коммуникативные умения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать в группе, учитывая мнение партнёров;</li> <li>- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения, дружбы и взаимопомощи;</li> <li>- доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.</li> </ul>	
<b>Личностный уровень</b>	
<p><i>Знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- восприятие окружающего мира его оценки;</li> </ul> <p><i>Умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- адекватное восприятие содержательной оценки своей работы педагогом и товарищами;</li> <li>- эмоционально-целостное отношение к окружающему миру;</li> <li>- формирование нравственных и этических чувств на основе знакомства и применения игровой деятельности</li> </ul>	Наблюдение за участием каждого ребенка в процессе диагностики

## 1.5. Содержание программы

### Учебный план 1 год обучения

№	Название раздела, темы	Общее	Теория	Практика	Контроль	Формы организации занятий	Формы контроля/ аттестации
1.	Введение в курс	2	2	0		лекция (инструктаж)	Устный опрос
2.	История возникновения игры	40	4	26	0	<ul style="list-style-type: none"> <li>- игра-путешествие;</li> <li>- сюжетно-ролевая игра;</li> <li>- игра – заочная экскурсия;</li> <li>- игра-соревнование;</li> <li>- игра-конкурс;</li> <li>- викторина;</li> <li>- кроссворды и головоломки;</li> <li>- подвижные игры.</li> </ul>	наблюдение, игра, беседа, диагностическая таблица, творческое задание.
3.	Настольные игры	46	12	59	0		
4.	Подвижные игры	62	5	46	0		
5.	Народные игры	18	8	29	0		
6.	Сюжетно-ролевые игры	24	14	17	0		
7.	Логические игры	32	4	29	0		
8.	Конкурсы	34	2	1	1		
<b>Итого:</b>		<b>258</b>	<b>51</b>	<b>207</b>	<b>1</b>		

## Содержание учебного плана 1 год обучения.

### Раздел 1. Вводное занятие

*Теория:* знакомство с основными правилами техники безопасности. основные цели и задачи объединения. Способы их достижения. Какие бывают умственные способности. Что значит физическое совершенство. Как научиться правильно себя вести. Как развить фантазию.

*Практика:* Упражнения на знакомство

*Формы проведения занятий:* Лекция (инструктаж), беседа.

### Раздел «История возникновения игры»

*Теория:* История древнейших игр. Игра и её роль в жизни ребёнка. Увлекательные истории. Обычаи и традиции.

*Практика:* диагностические упражнения на мотивацию познавательных процессов – тест «Елочки». На познавательные процессы: на зрительное восприятие рисунков, на слуховое восприятие текста, на внимание – тест «Таблица Шульте», на зрительную память – запоминание образов, на слуховую память – запоминание набора слов, на логику – тест «Что лишнее», на развитие речи – работа по картинкам, на поведение в обществе – тест на развитие самоконтроля, на определение уровня развития мелкой моторики и координации движения рук – методика «Домик», на выявление уровня активности процесса воображения – упражнение М. Корне «История про мальчика». Игры: «Знаем ли мы пословицы», «Родственные связи», «Кто сегодня именинник». Логические игры на родственные связи. Поведение: «У нас в гостях старенькая бабушка». Развитие речи: устаревшие слова, народные приметы, игра «Первобытный человек» (общение без слов). Память: долговременная (с давно прошедших занятий). Внимание: корректурная проба (зачеркивание букв).

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры, тестирование.

### Раздел «Настольные игры»

*Теория:* История настольных игр. Самая первая настольная игра. Правила настольных игр.

*Практика:* Игры на частоту событий. Длительность звука и чувство ритма в музыке. Азбука «Морзе» (повторение ритмического рисунка). Игра «Маленькие и большие ножки». «Кулачки и ладошки». Игры «Пропусти число», «Сосчитай». Развитие речи: «пословицы и поговорки», «Alias», «Скажи иначе», «Имоджинариум». Память: «Маджонг». Логика: «Монополия», «найди пару», «Русское лото», «Что сначала, что потом», «Перепутанные картинки», «Вместе расскажем историю». Внимание: «Мафия», «Путанки» (с расшифровкой), «Активити», «Крокодил» и др.

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры, тестирование.

## **Раздел «Подвижные игры»**

*Теория:* понятия «команда», «командные игры», понятия направления и частей света, характеристики: слева, справа, впереди, сзади, юг, север, восток, запад. Работа с компасом.

*Практика:* Игры на сплочение, на развитие коммуникативных навыков, на командообразование. Игры на определение направления, умение располагать предметы на плоскости «Сложи узор», «Посади огород». Ориентирование с помощью плана «Где находится», «Путешествие по карте с завязанными глазами», «Найди клад». Игра на общение: «Тимур и его команда», «Путешествие». Развитие речи: описание местонахождения, игра «Кто, где и какой». Игры на улице: «Повороты и движения по команде». Игры на расположение «Комната Шерлока Холмса». Логика: задачи Шерлока Холмса. На поведение: «Каждой вещи свое место». Игры в помещении: «Повторяем движения», «Перенос спичек», «Ним-Ним», «Кто быстрее зашнурует, пришьет пуговицу», «Перенести стакан воды», «Что за палочки такие». Игры с мячом «Я знаю», «Поймай птиц», «Летает – не летает». Поведение в обществе «Автобус».

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры, занятия на природе.

## **Раздел «Народные игры»**

*Теория:* Игры народов мира. Знакомство с народами мира. Изучение культуры, традиции и самобытности народа. Различие и сходство игр разных народов.

*Практика:* проигрывание русских народных игр, игр народов мира. Знакомство, разучивание, сравнение, распределение ролей. Проведение народных гуляний. Открытое мероприятие «Калейдоскоп игр».

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры, занятия на природе.

## **Раздел «Сюжетно-ролевые игры»**

*Теория:* знакомство со структурой ролевой игры: роли, которые берут на себя дети в процессе игры. Игровые действия, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли и отношения между ними. Игровое употребление предметов, условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребёнка.

*Практика:* первая проба социальных сил и первое их испытание. Значительная часть творческих игр – это сюжетно – ролевые игры в «кого-нибудь» или «во что-нибудь». Дети изображают людей, животных, работу врача, парикмахера, водителя и др. Повышаем уровень ролевых взаимоотношений которые способствуют улучшению реальных взаимоотношений.

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры, занятия на природе.

## **Раздел «Логические игры»**

*Теория:* понятие «логическая игра». Разновидности логических игр. Логические игры по ТВ. Правила логических игр.

*Практика:* игры «Найти логическую пару». Память: «Имена котят», «Названия трудно запоминаемых фигур». Игра «В гостях». «Изделия из объемных фигур». Внимание: первое правило внимания – организация рабочего места, «Что изменилось», игра «Школьные принадлежности». Интеллектуальные игры «Квиз плиз», «Где логика» и т.д.

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры.

## **Раздел «Конкурсы»**

*Теория:* знакомство с понятием конкурс, конкурсная программа, виды конкурсов. Отличительные особенности конкурса от соревнований.

*Практика:* конкурсные программы к памятным датам (день амурского тигра, день здоровья, новый год, 23 февраля, 8 марта, день смеха, ура каникулы и т.д.).

*Формы организации занятий:* беседа, наблюдение, игры, конкурсные мероприятия.

## **Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком МАУДО ДЮЦ «Сказка» (*Приложение №2*).

### **2.2. Условия реализации программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Социальная игротека» реализуется на базе МАУДО ДЮЦ «Сказка» города Хабаровска.

В реализации программы участвуют педагоги дополнительного образования. При организации открытых занятий, соревнований, праздников принимают участие специалисты МАУДО ДЮЦ «Сказка»: педагог-организатор, методист, педагог-психолог, педагоги дополнительного образования, заведующая костюмерной.

Информация о деятельности детского отражается на официальном сайте МАУДО ДЮЦ «Сказка»: <http://skazka-centr.ru/>.

*Материально-техническое обеспечение программы:*

1. Занятия по данной программе проходят в кабинете МАУДО ДЮЦ «Сказка», оборудованном в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14 к организации образовательного процесса. Также имеется возможность использования других оборудованных учебных кабинетов образовательной организации для подготовки и проведения мастер-классов, творческих

мастерских, занятий-конкурсов и занятий-соревнований, открытых занятий, праздников, с участием ребят других детских объединений ДЮОЦ «Сказка».

2. Подборка информационной и справочной литературы, видео- и аудиоматериалы, наглядные и дидактические пособия.

3. Комплект аппаратуры: ноутбук, проектор (или телевизор, интерактивная доска).

4. Настольные игры («Монополия - Хабаровск», «Крокодил», «Русское лото», «Мафия» и т.д.)

5. Реквизит для проведения подвижных игр и конкурсных мероприятий.

6. Медицинская аптечка.

Имеется возможность использовать дополнительное оборудование ДЮОЦ «Сказка» – фотоаппарат, видеокамеры, микрофоны и другое, в том числе костюмы и реквизиты других детских объединений учреждения для участия в праздничных мероприятиях и открытых занятиях-соревнованиях, хранящиеся в отдельно оборудованной костюмерной.

### **2.3. Формы аттестации (контроля)**

*Формы контроля:*

- текущий контроль как оперативная проверка результатов освоения программы позволяет установить степень освоения программного материала учащимися, их отношение к занятиям, старание, прилежание (в течение учебного года);

- промежуточная аттестация выявляет достигнутый на данном этапе уровень знаний, умений, навыков учащихся в соответствии с пройденным материалом программы;

- итоговая аттестация предполагает проверку образовательных результатов по всем разделам образовательной программы и позволяет проанализировать степень усвоения программы.

*Формы аттестации:* устный опрос, тестирование, творческое задание.

*Уровень теоретической подготовки* определяется через теоретические занятия по разделам программы в форме устного опроса, тестирования.

*Уровень практической подготовки* определяется через выполнение творческого задания и проведения диагностики.

*Уровень социально-психологической, морально-волевой подготовки и воспитания:* отслеживается через создание и наблюдение педагогических ситуаций, во время проведения игр и выполнения творческого задания.

*Формы фиксации образовательных результатов:* материалы анкетирования, тестирования, протоколы аттестации, фото- и видеоматериалы.

### **2.4. Оценочные материалы**

Мониторинг проводится через целенаправленные наблюдения за деятельностью детей в свободное и специально - организованное время.

Основные направления мониторинга при реализации программы:

- отслеживание эмоционального комфорта ребенка на занятиях в объединении и после него;
- развития различных индивидуально-личностных сфер (мышление, мотивация на изменения, адаптация к новым условиям).

Результативность дополнительной общеразвивающей программы отслеживается по следующим критериям:

- рост активности воспитанников; рост мотивации к активной познавательной деятельности;
- уровень достижения воспитанниками таких образовательных результатов, как сформированность коммуникативных и исследовательских компетентностей, креативных и организационных способностей, рефлексивных навыков;
- качественное изменение в личностном развитии;
- удовлетворенность воспитанников занятиями в кружке.

Способом определения результативности программы являются диагностические материалы (*Приложения №1-3*), проводимые в начале и в конце учебного года педагогами, реализующими данную программу. Для организации диагностирования учащихся возможно привлечение специалистов МАУДО ДЮЦ «Сказка» и КГКОУ «Школа-интернат №4».

## 2.5. Методические материалы программы

*Занятия можно разделить на следующие этапы:*

- теоретическая часть,
- техника безопасности,
- практическая часть (организация игр).

Все перечисленные периоды занятий будут рассмотрены ниже.

При проведении занятий используется всё разнообразие исторически сложившихся *методов*.

*Словесные методы обучения:*

- устное изложение;
- беседа (например, о правилах игры, истории игр, анализ о пройденной игре и т.д.).

*Наглядные методы обучения:* разработанные занятия в дистанционной форме <https://cloud.mail.ru/public/3U5k/59NDSzXaS>

*Практические методы обучения:*

- проведение игр;
- проведение конкурсных мероприятий.

В ходе обучения преобладают *групповые и индивидуально-групповые формы* деятельности учащихся. Также на начальном этапе обучения деятельность детей организовывается *по звеньям*. Часто занятие разделено на несколько частей, например, – первая часть может быть теоретической, а другая часть практической.

## 2.6. Список литературы

### для педагогов:

1. Аржакаева Т.А., Вачков И.В. Программа развивающих занятий с 1 по 4 класс «Психологическая азбука». – М.: Генезис, 2012
2. Аржакаева Т.А., Вачков И.В., Попова А.Х. Программа развивающих занятий.– М.: Генезис, 2013
3. Баранова Ю.Ю. Программа коррекционной работы. Рекомендации по разработке. Начальная школа/ Ю.Ю. Баранова, М.И. Солодкова. – М.: Просвещение, 2014
4. Башаева Т.В. «Развитие восприятия у детей»
5. Волина В.В. «Игра – дело серьезное», «Праздник числа» и др.
6. Викентьев И.Л., Кайков И.К. «Лестница идей»
7. Гаврилина С.Е. и др. «100 кроссвордов по любимым сказкам»
8. Гельфан Е.М., Рябинин Б.С. «Игры и упражнения для маленьких и больших»
9. Головин Б.Н. «Как говорить правильно»
10. «Развитие творческого мышления»
11. Злотин Б.Л., Зусман А.В. «К творческой педагогике»
12. Калугин М.А., Новоторцева Н.В. «Развивающие игры для младших школьников»
13. Кордемский Б.А. «Математическая смекалка»
14. Кордемский Б.А., Ахадов А.А. «Удивительный мир чисел»
15. Кузнецова «Гармоничное развитие личности младших школьников»
16. Литвинова М.Ф. «Русские народные подвижные игры»
17. Матюшкин А.М. «Развитие творческой активности школьников»
18. Медведева И. «Подумай, скажи, сделай»
19. Нагибин Ф.Ф., Канин Е.С. «Математическая шкатулка»
20. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»
21. Субботина Л.Ю. «Развитие воображения»
22. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. «Развитие логического мышления»
23. Тихомирова Л.Ф. «Развитие интеллектуальных способностей детей»
24. Цукарь А. «Уроки развития воображения»
25. Черемошкина Л.В. «Развитие памяти детей»
26. Черемушкина Л.В. «Развитие познавательных способностей детей»
27. М.Ю.Картушина «Забавы для малышей. Театральные развлечения для детей».
28. М.Б.Зацепина «Развитие ребенка в театральной деятельности».
29. Н. Сорокина «Театр. Творчество. Дети».
30. И.Каплунова, И.Новосельцева «Музыка и чудеса. Музыкально–двигательные фантазии».

### для детей:

1. Гаврилина С.Е. и др. «Учимся запоминать»
2. Гарднер М.А. «А ну-ка догадайся», «Есть идея», «Математические чудеса

и тайны», и др.

3. Докучаева Н.Н. «Игры в компании друзей»
4. Дьюдени Г.Э. «Кентерберийские головоломки», «520 головоломок» и др.
5. Калугин М.А. «После уроков: кроссворды, викторины, головоломки»
6. Королев В.А. «Игры для всех»
7. Кэрролл «Логическая игра» и др.
8. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи»
9. Ткачева М.В. «Вращающиеся кубики»
10. Серия «Знаменитые головоломки мира»

**Интернет - ресурсы:**

1. <http://festival.1september.ru>
2. <http://ped-kopilka.ru>
3. <http://www.uchportal.ru>
4. <http://www.prodlenka.org>
5. <http://www.proshkolu.ru>

## Мониторинг результатов обучения

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества (уровень)	% / кол-во чел.	Методы диагностики
1. Теоретическая подготовка детей: 1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	уровень - ниже среднего (овладели менее чем ½ объема знаний);		Собеседование, соревнования, тестирование, анкетирование,  Наблюдение, итоговая работа,
		средний уровень (объем освоенных знаний составляет более ½);		
		уровень - выше среднего (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой)		
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования	уровень - ниже среднего (избегают употреблять специальные термины);		Собеседование, тестирование, опрос, анкетирование, наблюдение
		-средний уровень (сочетают специальную терминологию с бытовой);		
		уровень – выше среднего (термины употребляют осознанно и в полном соответствии с их содержанием)		
2. Практическая подготовка детей: 2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	уровень – выше среднего (овладели менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);		Наблюдения, соревнования, итоговые работы
		- средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более ½);		

(по основным разделам)		уровень – выше среднего (дети овладели практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой)		
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании	уровень – ниже среднего (испытывают серьезные затруднения при работе с оборудованием)		Наблюдение
		- средний уровень (работает с помощью педагога)		
		уровень – выше среднего (работают самостоятельно)		
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	- начальный (элементарный, выполняют лишь простейшие практические задания)		Наблюдение, итоговые работы
		- репродуктивный (выполняют задания на основе образца)		
		- творческий (выполняют практические задания с элементами творчества)		
3. Общеучебные умения и навыки ребенка: 3.1. Учебно-интеллектуальные умения: 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	уровень – ниже среднего (испытывают серьезные затруднения, нуждаются в помощи и контроле педагога)		Наблюдение, анкетирование,
		- средний уровень (работают с литературой с помощью педагога и родителей)		
		уровень – выше среднего (работают самостоятельно)		

3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании	Уровни по аналогии с п. 3.1.1.		Наблюдение, опрос
3.2. Учебно - коммуникативные умения: 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни по аналогии с п. 3.1.1.		Наблюдение, опрос
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи подготовленной информации	Уровни по аналогии с п. 3.1.1.		Наблюдение
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Самостоятельно готовят и убирают рабочее место	Уровни по аналогии с п. 3.1.1.		Наблюдение
3.3.2. Навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности	Соответствие реальных навыков соблюдения ТБ программным требованиям	уровень – ниже среднего (овладели менее чем ½ объема навыков соблюдения ТБ);		Наблюдение
		- средний уровень (объем освоенных навыков составляет более ½);		
		уровень – выше среднего (освоили практически весь объем навыков)		
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	- аккуратно - неаккуратно		Наблюдение, Итоговые работы

**«Анкета выявления удовлетворенности для обучающихся»** А.А. Андреева, измененная в соответствии с поставленными задачами, а также с возрастом испытуемых.

Прочитайте утверждения и оцените степень согласия с ним по шкале:

☺ - полностью согласен

☹ - не знаю

☹ - не согласен

1	Объединение в котором я обучаюсь можно назвать дружным.	☺ ☹ ☹
2	В компании своих одноклассников я чувствую себя комфортно.	☺ ☹ ☹
3	Педагог относится ко мне доброжелательно.	☺ ☹ ☹
4	Мне нравится посещать занятия в объединении.	☺ ☹ ☹
5	На занятиях педагог создает дружную атмосферу.	☺ ☹ ☹
6	Я считаю, что педагог объясняет все очень понятно.	☺ ☹ ☹
7	Я доволен(а), что обучаюсь именно у своего педагога.	☺ ☹ ☹
8	Я испытываю чувство радости находясь на занятиях.	☺ ☹ ☹
9	Педагог отвечает на все мои вопросы, если вдруг мне что-то непонятно.	☺ ☹ ☹
10	Наш коллектив принимает участие в различных конкурсах и мне это нравится.	☺ ☹ ☹

## **Методика на исследование прогностической деятельности «Угадайка» (Л.И. Переслени, В.Л. Подобед).**

Методика исследования прогностической деятельности позволяет выявить качественно-количественные характеристики прогностической деятельности и определить информативные показатели для оценки ее особенностей у детей в норме и с трудностями обучения. В процедуре проведения обследования используется ситуация, в которой испытуемый должен самостоятельно выявить порядок чередования двух событий с учетом правильности или ошибочности своих предсказаний.

*Материал:* три набора карточек размером 4х4 см с написанными на одной стороне геометрическими фигурами «Круг» или «Квадрат». Размер фигур 2-2,5 см.

— I набор имеет 20 карточек с последовательностью фигур "КрКвКрКв...", повторяющихся в 10 циклах;

— II набор - 60 карточек с последовательностью букв "КвКвКрКр...-", повторяющихся в 15 циклах;

— III набор - 60 карточек с последовательностью букв "КрКвКв... ", повторяющихся в 20 циклах.

С оборотной стороны мелкими цифрами отмечен порядковый номер карточки. Нумерация каждого набора начинается с единицы. Перед предъявлением I набора экспериментатор показывает ребенку две карточки с написанными на них фигурами "Круг" или "Квадрат". Эти карточки дополнительные и не входят в состав основных наборов.

### ***Проведение***

Ребенку сообщается, что фигуры «Круг» и «Квадрат» в наборе, который держит в руке экспериментатор, чередуются в определенном порядке. Нужно догадаться, в каком порядке чередуются буквы. Затем ребенку предлагают угадать, какая фигура нарисована на верхней карточке (на стороне, невидимой ребенку) I набора. После того, как ребенок назовет фигуру, которая по его предположению, написана на верхней карточке, экспериментатор переворачивает ее и показывает ребенку, чтобы он увидел, правильна ли была догадка. Отработанные карточки складываются в стопку изображением фигур вниз.

По окончании предъявления карточек I набора, одоблив действия ребенка, экспериментатор добавляет, что порядок чередования фигур во II наборе будет иным, чем в I наборе. Затем ребенок предсказывает элементы II набора. Отработанные карточки II набора также складываются в стопку изображением символов вниз отдельно от первой (ниже). По окончании предсказаний II набора, без предупреждения об изменении порядка чередования фигур, но акцентировав

внимание ребенка на необходимости допускать как можно меньше ошибок, аналогичным образом предъявляется III набор. Отработанные карточки складываются в третью стопку. Ошибки, допускаемые ребенком, фиксируются в протоколе (раздельно для трех наборов записываются номера карточек, в предсказании символа которых допущена ошибка).

После предъявления всех трех наборов, испытуемый опрашивается о порядке чередования фигур в каждом из трех наборов.

### **Краткая характеристика четырех основных показателей**

Показатель 1. Этот показатель отражает эффективность формирования адекватного прогноза и оценивается количеством ошибок, допущенных испытуемым в процессе прогнозирования, направленного на выявление порядка чередования элементов второго и третьего наборов в отдельности.

Показатель II. Он характеризует сформированность процессов регуляции, о чем можно судить по общему количеству ошибок "отвлечения", допущенных при прогнозировании II и III наборов. Эти ошибки отражают, главным образом, устойчивость произвольного внимания.

Показатель III. Он дает возможность получить дополнительные данные об особенностях долговременной памяти, обусловленных состоянием механизмов "считывания" информации.

Показатель IV. Успешность прогнозирования в значительной степени зависит от тех стратегий, которые избирают субъект в познавательной деятельности, обеспечивающей активное восприятие информации. Как известно, стратегия - система правил, выбираемая человеком в процессе решения задачи. Выделяются рациональные и нерациональные (наугад) стратегии угадывания. Три стратегии рациональные: 1) стратегия сравнения априорного прогноза с реальной последовательностью; 2) стратегия с приоритетом для входной информации; 3) стратегия с приоритетом для априорного прогноза.

### **Протокол исследования по методике «Угадайка»**

Шифр \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ Время \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

#### **Инструкции:**

**№1** «У меня есть две карточки, на первой нарисован круг, а на второй квадрат (демонстрация). А сейчас я предлагаю тебе угадать, какая фигура нарисована на других карточках».

**№2** «Ты также должен отгадать, какая фигура на карточке, но только теперь порядок фигур будет другим». (фиксируем в разделе II набор не правильные ответы детей)

**№3** «Ты продолжаешь отгадывать, какая фигура изображена на карточке. Только постарайся допускать как можно меньше ошибок».(фиксируем в разделе III набор не правильные ответы детей)

II набор					III набор				
1	Б <sub>1</sub>	6	Б <sub>21</sub>	11	Б <sub>41</sub>	8	А <sub>22</sub>	15	А <sub>43</sub>
	Б <sub>2</sub>		Б <sub>22</sub>		Б <sub>42</sub>		Б <sub>23</sub>		Б <sub>44</sub>
	А <sub>3</sub>		А <sub>23</sub>		А <sub>43</sub>		Б <sub>24</sub>		Б <sub>45</sub>
	А <sub>4</sub>		А <sub>24</sub>		А <sub>44</sub>		А <sub>25</sub>		А <sub>46</sub>
2	Б <sub>5</sub>	7	Б <sub>25</sub>	12	Б <sub>45</sub>	9	Б <sub>26</sub>	16	Б <sub>47</sub>
	Б <sub>6</sub>		Б <sub>26</sub>		Б <sub>46</sub>		Б <sub>27</sub>		Б <sub>48</sub>
	А <sub>7</sub>		А <sub>27</sub>		А <sub>47</sub>		А <sub>28</sub>		А <sub>49</sub>
	А <sub>8</sub>		А <sub>28</sub>		А <sub>48</sub>		Б <sub>29</sub>		Б <sub>50</sub>
3	Б <sub>9</sub>	8	Б <sub>29</sub>	13	Б <sub>49</sub>	10	Б <sub>30</sub>	17	Б <sub>51</sub>
	Б <sub>10</sub>		Б <sub>30</sub>		Б <sub>50</sub>		А <sub>31</sub>		А <sub>52</sub>
	А <sub>11</sub>		А <sub>31</sub>		А <sub>51</sub>		Б <sub>32</sub>		Б <sub>53</sub>
	А <sub>12</sub>		А <sub>32</sub>		А <sub>52</sub>		Б <sub>33</sub>		Б <sub>54</sub>
4	Б <sub>13</sub>	9	Б <sub>33</sub>	14	Б <sub>53</sub>	11	А <sub>34</sub>	18	А <sub>55</sub>
	Б <sub>14</sub>		Б <sub>34</sub>		Б <sub>54</sub>		Б <sub>35</sub>		Б <sub>56</sub>
	А <sub>15</sub>		А <sub>35</sub>		А <sub>55</sub>		Б <sub>36</sub>		Б <sub>57</sub>
	А <sub>16</sub>		А <sub>36</sub>		А <sub>56</sub>		А <sub>37</sub>		А <sub>58</sub>
5	Б <sub>17</sub>	10	Б <sub>37</sub>	15	Б <sub>57</sub>	12	Б <sub>38</sub>	19	Б <sub>59</sub>
	Б <sub>18</sub>		Б <sub>38</sub>		Б <sub>58</sub>		Б <sub>39</sub>		Б <sub>60</sub>
	А <sub>19</sub>		А <sub>39</sub>		А <sub>59</sub>		А <sub>40</sub>		
	А <sub>20</sub>		А <sub>40</sub>		А <sub>60</sub>		Б <sub>41</sub>		
7	Б <sub>20</sub>	14	Б <sub>41</sub>		Б <sub>42</sub>				
	Б <sub>21</sub>		Б <sub>42</sub>						

**№4** «Скажи, пожалуйста, в каком порядке я предъявляла фигуры в первый раз (во второй и третий)?» (в таблице необходимо записать, что говорит ребенок.)

I набор

II набор

III набор

### Методика «Рукавички» (Г.Л. Цукерман)

Цель: выявление уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества (кооперация).

Метод оценивания: наблюдение за взаимодействием учащихся, работающих парами и анализ результата.

Описание задания: детям, сидящим парами, дают каждому по одному изображению рукавички и просят украсить их одинаково, т. е. так, чтобы они составили пару. Дети могут сами придумать узор, но сначала им надо договориться между собой, какой узор они будут рисовать.

Каждая пара учеников получает изображение рукавичек в виде силуэта (на правую и левую руку) и одинаковые наборы цветных карандашей.

Критерии оценивания:

—продуктивность совместной деятельности оценивается по степени сходства узоров на рукавичках;

—умение детей прийти к общему решению, умение убеждать, аргументировать и т. д.;

— взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли дети друг у друга отступления от первоначального замысла, как на них реагируют;

— взаимопомощь по ходу рисования;

—эмоциональное отношение к совместной деятельности: позитивное (работают с удовольствием и интересом), нейтральное (взаимодействуют друг с другом в силу необходимости) или отрицательное (игнорируют друг друга, ссорятся и др.).

**Низкий уровень:** в узорах явно преобладают различия или вообще нет сходства. Дети не пытаются договориться или не могут прийти к согласию, каждый настаивает на своем.

**Средний уровень:** сходство частичное — отдельные признаки (цвет или форма некоторых деталей) совпадают, но имеются и заметные различия.

**Высокий уровень:** рукавички украшены одинаковым или очень похожим узором. Дети активно обсуждают возможный вариант узора; приходят к согласию относительно способа раскрашивания рукавичек; сравнивают способы действия и координируют их, строя совместное действие; следят за реализацией принятого замысла.

## Календарный учебный график занятий

№	Дата	Месяц	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>Сентябрь</b>							
1			Вводное занятие. Правила ТБ. Игры на внимание	3	3	0	устный опрос
2			История древнейших игр. Игра и её роль в жизни ребёнка.	3	1	2	наблюдение
3			Игры на память. Игры на логику	3	0	3	наблюдение
4			Игра «История про мальчика». Игры на развитие речи	3	1	2	наблюдение
5			Игры на развитие мелкой моторики	3	1	2	наблюдение
6			Игра «Первобытный человек», Игра «В гостях старенькая бабушка»	3	1	2	наблюдение
7			Игра «Знаем ли мы пословицы», «Устаревшие слова». Игра «Кто сегодня именинник»	3	1	2	наблюдение
8			Конкурсное мероприятие «День амурского тигра»	3	1	2	наблюдение
				24	9	15	
<b>Итого:</b>							<b>24</b>
<b>Октябрь</b>							
9			История настольных игр. Самая первая настольная игра.	3	2	1	наблюдение
10			Игры на частоту событий	3	1	2	наблюдение
11			Игра «Азбука Морзе»	3	0	3	наблюдение
12			Игра «Маленькие и большие ножки», «Кулачки и ладошки»	3	0	3	наблюдение
13			Игра «Пропусти число», «Сосчитай»	3	0	3	наблюдение
14			Игры на развитие речи. Игра «Alias»	3	1	2	наблюдение
15			Игра «Скажи иначе». Игра «Имаджинариум»	3	0	3	наблюдение
16			Игры на развитие логики	3	0	3	наблюдение
17			Конкурсная программа «Праздник осени»	3	0	3	наблюдение
				27	4	23	
<b>Итого:</b>							<b>27</b>
<b>Ноябрь</b>							
18			Игра «Найди пару»	3	0	3	наблюдение
19			Игра «Что сначала, что потом»	3	0	3	наблюдение

20			Игра «Перепутанные картинки»	3	0	3	наблюдение
21			Игра «Вместе расскажем историю»	3	0	3	наблюдение
22			Игры на развитие внимания	3	2	1	наблюдение
23			Игра «Путанки»	3	0	3	наблюдение
24			Игра «Активити»	3	0	3	наблюдение
25			Игра «Активити»	3	0	3	наблюдение
26			Игра «Крокодил»	3	0	3	наблюдение
				27	2	25	
<b>Итого:</b>							<b>27</b>
<b>Декабрь</b>							
27			Игры на развитие памяти	3	3	0	наблюдение
28			Игра «Маджонг»	3	0	3	наблюдение
29			Игра «Мемори»	3	0	3	наблюдение
30			Игры народов мира.	3	2	1	наблюдение
31			Русские народные игры	3	1	2	наблюдение
32			Русские народные игры	3	0	3	наблюдение
33			Народные игры азиатских стран	3	1	2	наблюдение
34			Народные игры европейских стран	3	1	2	наблюдение
35			Народные игры восточных стран	3	1	2	наблюдение
36			Новогодняя конкурсная программа «Здравствуй, здравствуй Новый год!»				наблюдение
				3	0	3	
				30	9	21	
<b>Итого:</b>							<b>30</b>
<b>Январь</b>							
37			Народные игры Америки	3	1	2	наблюдение
38			Зимние забавы	3	0	3	наблюдение
39			Зимние забавы	3	0	3	наблюдение
40			Зимние забавы	3	0	3	
40			Открытое мероприятие «Калейдоскоп игр»	3	0	3	наблюдение
41			Сюжетно-ролевые игры	3	2	1	наблюдение
42			В магазине	3	1	2	наблюдение
43			В городском транспорте	3	1	2	наблюдение
45			В кинотеатре, театре, музее	3	1	2	наблюдение
				27	7	20	
<b>Итого:</b>							<b>27</b>
<b>Февраль</b>							
46			В больнице	3	1	2	наблюдение
47			В зоопарке	3	1	2	наблюдение
48							наблюдение
			В лесу	3	1	2	
49			В гостях	3	1	2	наблюдение
50			Игры по выбору детей	3	0	3	наблюдение
51			Понятие «логическая игра». Разновидности логических игр.				наблюдение
				3	2	1	
52			Игра «Найти логическую пару»	3	0	3	наблюдение
53			Конкурсное мероприятие «23	3	0	3	наблюдение

			февраля»				
54			Игра «что изменилось»	3	0	3	наблюдение
				27	6	21	
Итого:							<b>27</b>
<b>Март</b>							
57			Квиз-плиз «Великие женщины»	3	0	3	наблюдение
58			Игра «Где логика?»	3	0	3	наблюдение
59			Конкурсное мероприятие «8 марта»	3	0	3	наблюдение
60			Подвижные игры. Разновидности.	3	2	1	наблюдение
61			Игры на сплочение	3	1	2	наблюдение
62			Игра «Тимур и его команда»	3	0	3	наблюдение
63			Игра «Кто, где и какой»	3	0	3	наблюдение
64			Игра «Комната Шерлока Холмса»	3	0	3	наблюдение
65			Игра «Перенос спичек»	3	0	3	наблюдение
67			Игра «Что за палочки такие»	3	0	3	наблюдение
68			Игра «Ним-Ним»	3	0	3	наблюдение
69			Игра «Летает-не летает»	3	0	3	наблюдение
				36	3	33	
Итого:							<b>36</b>
<b>Апрель</b>							
70			Конкурсная программа «День смеха»	3	1	2	наблюдение
71			Игра «Казачьи разбойники»	3	0	3	наблюдение
72			Игра «12 палочек»	3	0	3	наблюдение
73			Игра «Классики»	3	0	3	наблюдение
74			Конкурсное мероприятие «День космонавтики»	3	1	2	наблюдение
75			Игры со скакалкой	3	0	3	наблюдение
76			Игра «Салютики»	3	0	3	наблюдение
77			Игра «Поиск сокровищ»	3	0	3	наблюдение
78			Повторение раздела «история возникновения игр»	3	1	2	наблюдение
79			Повторение раздела «настольные игры»	3	1	2	наблюдение
				30	4	26	
Итого:							<b>30</b>
<b>Май</b>							
80			Конкурсное мероприятие «Мир! Труд! Май!»	3	0	3	наблюдение
81			Конкурсное мероприятие «день победы»	3	0	3	наблюдение
82			Дети войны. Во что играли наши бабушки и дедушки.	3	1	2	наблюдение
83			Повторение раздела «народные игры»	3	1	2	наблюдение
84			Повторение раздела «сюжетно-ролевые игры»	3	1	2	наблюдение
85			Повторение раздела «логические	3	1	2	наблюдение

			игры»				
86			Повторение раздела «подвижные игры»	3	1	2	наблюдение
87			Подготовка к итоговому творческому заданию	3	1	2	наблюдение
88			Итоговое тестирование, творческое задание.	3	0	3	творческое задание
89			Подведение итогов. Анализ творческих заданий.	3	1	2	анализ
				30	7	23	
<b>Июнь</b>							
90			Игра «Картинки»	3	1	2	наблюдение
91			Игра- упражнение «Запомни слова»	3	0	3	наблюдение
92			«Каскад слов», «Каскад цифр»	3	0	3	наблюдение
93			Игра «Я кладу в мешок...»	3	0	3	наблюдение
Итого:							<b>30</b>
<b>Июль</b>							
100			«Фотоаппарат детектива»,	3	0	3	наблюдение
101			«Запомни фразы»	3	0	3	наблюдение
Итого:							<b>30</b>
<b>Выполнение учебного плана за год:</b>				<b>258</b>	<b>51</b>	<b>207</b>	