Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Детская школа искусств «Гармония» п. Гайны

Утверждаю

МБУДО «ДШИ «Гармония» п.Гайны

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д.Г.Олехова

«24» августа 2022г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Игротека»**

*( стартовый уровень )*

Срок реализации – 1 год

Направленность – художественная

Возраст обучающихся: 7 – 12 лет

Преподаватель

**Исаева Наталья Ивановна**

п. Гайны

**Пояснительная записка**

Программа разработана на основании основных законодательных и нормативных актов российской Федерации:

*- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.*

*- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р).*

*- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей(утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 «41).*

*- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18. 11.2015 № 09-3242).*

Игра – один из современных прогрессивных методов обучения, который эффективно используется педагогами. Достоинства игр трудно переоценить. Пользуясь игровыми приемами можно не только решать познавательные и воспитательные задачи, но и устанавливать контакт с ребенком. Игры способствуют развитию творческого взаимодействия между детьми, умения выразить себя невербальными средствами, а именно: жестами, мимикой, движением. Помимо снятия физического переутомления, игры содействуют сплочению детского коллектива, формированию доброжелательной и безопасной атмосферы общения.

Также одной из характерных и ярких черт детей является любознательность. Они постоянно задают вопросы и хотят получить на них ответы. И если взрослые не могут или не хотят объяснить детям то, что их интересует, их любознательность пропадает. Поэтому единственный вариант знакомства детей с окружающим миром – получить ответы на вопросы. В данной программе уделяется особое внимание играм, расширяющим кругозор и интеллект детей. Ведь современная наука – интеграционна, а основные области знаний – межпредметны. Очевидно, что необходимо учить детей воспринимать информацию и правильно её использовать для принятия решений.

В целях развития и совершенствования познавательных и творческих навыков у подрастающего поколения была разработана программа объединения **«Игротека»** для детей 7-12 лет, где на многие вопросы призвана дать ответы эта программа.

Участие в данной программе позволит детям удовлетворить «жажду знаний» в разнообразных областях знаний, расширить кругозор и проявить познавательную активность, попробовать свои силы в новых формах взаимодействия со сверстниками, почувствовать вкус успеха.

Здесь рассматривается название программы **«Игротека»** в аспекте приобщения детей к досуговым мероприятиям, представляющим калейдоскоп интеллектуальных, подвижных, развивающих игр под общим девизом «Играя – познаю, познавая – играю!»

**Актуальность выбора определена следующими факторами:**

Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Именно в этом возрасте большую роль играет уровень развития таких познавательных процессов, как внимание, восприятие, наблюдение, воображение, память, мышление. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов.Развитие ребенкапроисходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиции деятельностного подхода.

**Идея программы** соответствует логике имитационной технологии: воспроизведение разнообразных объектов жизненной реальности в игровой форме, эмоционально привлекательной для участников и совпадающей с детскими мотивами «мне интересно» и «я хочу участвовать». Зрелищность и эмоциональная привлекательность достигается не только соревновательным эффектом, но и технологической стороной оформления творческих заданий и конкурсов.

**Цель программы:** развивать личность ребенка посредством вовлечения его в различные области знаний через игровую деятельность.

**Задачи:**

**Образовательные:**

* формировать и развивать различные виды памяти, внимания, воображения, а также логическое мышление;
* формировать и развивать общеучебные умения и навыки;
* интегрировать различные области знаний и виды деятельности.

**Метапредметные:**

* создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
* способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации;
* развивать творческие и интеллектуальные способности детей;
* развивать психические познавательные процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения.

**Личностные:**

* воспитывать систему межличностных отношений;
* формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
* воспитывать трудолюбие и достижение своей цели;
* поощрять самостоятельность участников программы в познавательной деятельности.

Данная программа рассчитана для детей 7 – 12 лет. Занятия проводятся в группах по 10-12 человек, количество групп – 3 (1 группа — 1 классы, 2 группа — 2-3 классы, 3 группа — 4-5 классы ). 1 и 2 группы занимаются по одному учебному плану, а 3 группа занимается по другому учебному плану. Для детей постарше подбираются более сложные задания. Продолжительность занятия 40 минут, для детей 7 лет – 30 минут.

**Форма обучения** – очная.

**Предполагаемые результаты:**

* активизация познавательного интереса детей;
* индивидуальная траектория интеллектуального роста каждого ребенка;
* расширение кругозора, эрудиции;
* положительный опыт общения в команде;
* высокий уровень сплоченности коллектива;
* формирование навыков и привычек нравственного поведения;
* обогащение эмоционального мира детей и формирование у них нравственных чувств;
* формирование у детей ответственности за свое здоровье;
* вооружение воспитанников знаниями о морали, формирование моральных норм; сознательной дисциплины, навыков культурного поведения;
* развивать патриотические чувства, гражданственность, духовные и нравственные ценности.

**Форма аттестации** - тестирование, участие в соревнованиях, зачет, викторина.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, протокол соревнований, познавательно-развлекательные программы, турниры, блиц - турнир по решению задач, познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».

**Итоговая аттестация** проводится в форме игры «Турнир-знатоков», с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение.

**Календарный учебный график**

Объём программы – 6 часов в неделю ( 192 часа в год ). По 2 часа в неделю на 1 и 2 группу ( по 64 часа в год на каждую группу ), 2 часа в неделю на 3 группу ( 64 часа в год ). Учебный год начинается с 15 сентября, завершается 31 мая.

**Учебно-тематический план для 1 и 2 групп**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Название темы** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Введение. Игры на знакомство. Инструктаж по технике безопасности. | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Подвижные игры разных народов мира. | 2 |  | 2 |
| 3. | Радужные странствия | 2 |  | 2 |
| 4. | Зимние забавы. | 4 |  | 4 |
| 5. | Морское путешествие. | 2 |  | 2 |
| 6. | Конкурсно-игровая программа «По секрету всему свету» | 2 |  | 2 |
| 7. | В стране головоломок. | 8 | 2 | 6 |
| 8. | Игры с правилами. | 8 | 2 | 6 |
| 9. | Логические задачи. | 8 | 2 | 6 |
| 10. | Сюжетно-ролевые игры. | 6 | 2 | 4 |
| 11. | Игры по выбору. | 4 |  | 4 |
| 12. | Совместная творческая деятельность. | 4 |  | 4 |
| 13. | Подвижные игры на улице и в помещении. | 8 | 2 | 6 |
| 14. | Игры на развитие внимания, памяти, мышления. | 4 |  | 4 |
| 15. | Веселые эстафеты. | 2 |  | 2 |
| 16. | «Все обо всем» | 4 |  | 4 |
| 17. | Игровая программа «Когда всем весело» | 2 |  | 2 |
| 18. | «Кот в мешке» | 2 |  | 2 |
| 19. | «Знатоки Пермского края» | 8 | 2 | 6 |
| 20. | День рождение воздушного шарика. | 4 |  | 4 |
| 21. | «Дог- шоу» | 2 |  | 2 |
| 22. | «В гости к сказкам» | 4 |  | 4 |
| 23. | «Паровозик из Мультяшково» | 4 | 2 | 2 |
| 24. | Игра «Самый умный» | 2 |  | 2 |
| 25. | «Дорожный калейдоскоп» | 2 | 1 | 1 |
| 26. | Час веселого настроения. | 2 |  | 2 |
| 27. | ПДД в игровой форме. | 4 | 2 | 2 |
| 28. | «По лесным тропинкам» | 2 |  | 2 |
| 29. | Игра «Счастливый случай» по сказкам А.С. Пушкина | 2 |  | 2 |
| 30. | «Это интересно!» | 4 |  | 4 |
| 31. | Экологический марафон. | 4 |  | 4 |
| 32. | Празднично-развлекательное мероприятие «Пуговичный калейдоскоп» | 2 |  | 2 |
| 33. | Игровое мероприятие «36,6 ( молодые доктора )» | 2 |  | 2 |
| 34. | «Счастливый случай» | 2 |  | 2 |
| 35. | Конкурсная программа «День фантика» | 2 |  | 2 |
| 36. | Итоговое занятие. | 2 |  | 2 |
|  | **Всего** | **128** | **18** | **110** |

**Учебно-тематический план для 3 группы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Название темы** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Введение. Игры на знакомство. Инструктаж по технике безопасности. | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Подвижные игры разных народов мира. | 4 |  | 4 |
| 3. | Радужные странствия | 1 |  | 1 |
| 4. | Зимние забавы. | 4 |  | 4 |
| 5. | Морское путешествие. | 1 |  | 1 |
| 6. | Конкурсно-игровая программа «По секрету всему свету» | 2 |  | 2 |
| 7. | В стране головоломок. | 2 | 1 | 1 |
| 8. | Игры с правилами. | 2 | 1 | 1 |
| 9. | Логические задачи. | 2 | 1 | 1 |
| 10. | Сюжетно-ролевые игры. | 2 | 1 | 1 |
| 11. | Игры по выбору. | 2 | 1 | 1 |
| 12. | Совместная творческая деятельность. | 2 | 1 | 1 |
| 13. | Подвижные игры на улице и в помещении. | 2 | 1 | 1 |
| 14. | Игры на развитие внимания, памяти, мышления. | 1 |  | 1 |
| 15. | Веселые эстафеты. | 2 |  | 2 |
| 16. | «Все обо всем» | 1 |  | 1 |
| 17. | Игровая программа «Когда всем весело» | 2 |  | 2 |
| 18. | «Кот в мешке» | 1 |  | 1 |
| 19. | «Знатоки Пермского края» | 2 | 1 | 1 |
| 20. | День рождение воздушного шарика. | 1 |  | 1 |
| 21. | «Дог- шоу» | 1 |  | 1 |
| 22. | «В гости к сказкам» | 1 |  | 1 |
| 23. | «Паровозик из Мультяшково» | 2 | 1 | 1 |
| 24. | Игра «Самый умный» | 2 |  | 2 |
| 25. | «Дорожный калейдоскоп» | 2 | 1 | 1 |
| 26. | Час веселого настроения. | 2 |  | 2 |
| 27. | ПДД в игровой форме. | 2 | 1 | 1 |
| 28. | «По лесным тропинкам» | 2 |  | 2 |
| 29. | Игра «Счастливый случай» по сказкам А.С. Пушкина | 2 |  | 2 |
| 30. | «Это интересно!» | 2 |  | 2 |
| 31. | Экологический марафон. | 2 |  | 2 |
| 32. | Празднично-развлекательное мероприятие «Пуговичный калейдоскоп» | 1 |  | 1 |
| 33. | Игровое мероприятие «36,6 ( молодые доктора )» | 1 |  | 1 |
| 34. | «Счастливый случай» | 1 |  | 1 |
| 35. | Конкурсная программа «День фантика» | 1 |  | 1 |
| 36. | Итоговое занятие. | 2 |  | 2 |
|  | **Всего** | **64** | **12** | **52** |

**Содержание**

1. **Введение. Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности.**

*Теория:* Знакомство с правилами работы объединения.Проведение инструктажа по технике безопасности.

*Практика:* Игры для знакомства. Игры на выявления лидера. Игры на сплочение коллектива. Игры развивающие.

1. **Подвижные игры разных народов мира.**

Практика: знакомство с играми народов мира, проведение игр.

1. **«Радужные странствия»**

Практика: радужные странствия на поиски затерянной радуги. Путешествие будет проходить по радужной горе (игровое поле), по пути детям нужно будет преодолеть препятствия в идее разноцветных вопросов, за правильный ответ дети получают разноцветные жетоны. В итоге – радуга складывается на игровом поле (скале) из разноцветных жетонов. В завершении можно предложить детям нарисовать цветики-семицветики и организовать выставку рисунков.

**4. «Зимние забавы»**

Практика: проведение подвижных игр на улице, в помещении, связанные с темой зима ( Новый год, Рождество, Старый Новый год и т. д. )

**5. Игра «Морское путешествие»**

Беседа о терминах, связанных с морем. Путешествие по станциям, где выполняются задания по разным направлениям деятельности. В итоге участники собирают части карты, по которым потом находят клад.

**6. Конкурсно-игровая программа «По секрету всему свету»**

*Практика:* развлекательная игровая программа, которая включает в себя следующие конкурсы:

- игра-разминка «Может — нет, а может — да»

- «Музыкальное казино»

- конкурс «Прищепочки»

- викторина по сказкам

- конкурс «Воздушный шарик»

- музыкальная викторина по детским песням

- конкурс «Рвачи»

- «Игра в слова»

- конкурс «Бригада»

- игра «Читатели»

- мини-конкурс пословиц

- кричалка «Супермодница»

- игра «Поиграем, угадаем!»

**7. В стране головоломок.**

*Теория:* Головоломки – это жанр игр, которые базируются на решении задач. Разные типы решаемых головоломок направлены на проверку множества навыков, предназначенных для решения проблем, включая логику, стратегию, распознавание схем, восстановление последовательностей и составление слов. Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

*Практика:* игра «На что похожа фигура». Игры на называние, рисование, нахождение фигур. Узнавание фигур на ощупь. «Из каких фигур нарисовано». Моторика руки: срисуй точно фигуры. Внимание: подвижная игра «Спрячься в домик названной формы», «Пройди по контуру с завязанными глазами». Тренинг восприятия «Поиск информации». Развитие речи: обогащение словарного запаса новыми понятиями, описание фигур. Игра «Развиваем наблюдательность», «Круглые очки», «В сказочном городе, «Дорисуй фигуру», «Какие фигуры». Поведение в обществе «Рассказы о детях» и т. д.

**8. Игры с правилами.**

*Теория:* По содержанию и ведению игры с правилами делятся на две группы: дидактические и подвижные. Дидактические в свою очередь делятся на игры с предметами, настольные и словесные игры. Понятия: частота событий, ритмы. Характеристики: часто, редко. Информация о ритмах жизни. Необходимость соблюдения режима дня. Объемность, глубина, удаленность, расстояния. Характеристики пространства: далеко, близко, здесь, там, глубокий, мелкий, верх, низ, вокруг, в стороне и т.д.

*Практика:*

**Игры с предметами.** Игры: «Из какой развертки», Головоломка «Проекция» (с расшифровкой). Воображение: «Необычный ракурс» (вид сверху), «На что похожа фигура» (дорисовать варианты). Игры с шарами, со спортинвентарем.

**Настольно печатные игры.**

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 о времени. Память: что нужно сделать за день. Логика: найди пару каждому предмету.

Игры «Что сначала, что потом», «Перепутанные картинки», «Вместе расскажем историю». Память: на последовательность. Внимание: диагностика наблюдательности, «Путанки» (с расшифровкой). «Активити», «Крокодил» и др.

**Словесные игры.** Восприятие литературных произведений.

Беседа о книгах. Игра – беседа с героями. Инсценировки. Рисунки по книгам. Загадки, кроссворды, викторины. Игра «Угадай сказку», умение рассказывать сказки с помощью заместителей предметов. Игры «Обложки любимых книг», «Изобрази сказку», «Передай смысл стихотворения без слов». Игра «Стенографист». «Исправь ошибки». «Ошибки в тексте». «Запомни все» (читать отвлекаясь). Тренинг восприятие: «Поиск информации» «Путешествие в гости к сказке». «На балу у короля». «Пифагор».

*«Поиск предмета», «Этажи».*

**9. Логические задачи.**

*Теория:* знакомство с разновидностью логических игр. Игры на комбинирование форм, на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений (игры «Танграм» и «Пифагор»). Внимание: игры-шутки. Память: какая фигура исчезла, запомни перечень фигур в том же порядке. Логика: «Что здесь лишнее и почему.

*Практика:* Обогащение словарного запаса – игра «Меткое слово». Тест «Познай себя». Игра «Мафия», «Сундуки».

**Логика и речь.** «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».

**Игры со словами.** Развитие речи: описательные рассказы с параметрами рассказа, логопедические игры со звуками. Игра «Робот», тест «Особенности межличностных отношений по методике «Рене Жиля».

Игры на расположение в пространстве. Логические задания на пространственные характеристики. Игра «Лесные зверушки». Тест «Несуществующее животное».

**10. 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, имеющихся в распоряжении ребёнка. Реальные отношения между играющими детьми, выражающиеся в разнообразных репликах, посредством которых регулируется весь ход игры.

*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.

**11. Игры по выбору.**

*Теория:* знакомство детей с досуговыми играми и их значением в жизни. Развитие умения подбирать игры для детской компании.

*Практика:* разучивание игр : «Башмачник», «В молчанку», «Воробьи и вороны», «Вы поехали на бал!», «Горелки», «Гори, гори ясно», «Двое слепых», «Жмурки», « Золотые ворота», «Иголку искать».

**12. Совместная творческая деятельность**

*Теория:*систематизация знаний.

*Практика:* разработка и защита проекта: игровая программа «Мы вместе!»

**13. Подвижные игры на улице и в помещении.**

*Теория:* Исторические сведения. Виды игр: игры с бегом (различные виды догонялок), игры с мячом, игры с прыжками (классики и др.), игры малой подвижности. Подвижные игры вперемежку с играми малой подвижности.

Игры не только помогают развить и проявить свои коммуникативные умения и навыки, но и позволяет корректировать возникающие проблемы и трудности общения, понятия «команда», «командные игры»,

*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.** Восприятие пространства через движение.

Игры: «Повороты и движения по команде». Игры на расположение «Комната Шерлока Холмса». Логика: задачи Шерлока Холмса. На поведение: «Каждой веще свое место».

**Игры в помещении**. Игры «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». Учим рассказыванию. Определение развития точности движения по Венгеру.

14. **Игры на развитие внимания, памяти и мышления.**

**15. Веселые эстафеты.**

*Практика:* игры и конкурсы между командами, на определенную тематику.

**16. «Всё обо всем» ( игра - тир )**

*Практика:* в виртуальном тире принимают участие 2 команды, но возможна и индивидуальная форма участия детей. В тире – 4 тура по 4 выстрела. Вопросы каждого тура усложняются, словно увеличивается расстояние до мишени. Сами вопросы предполагают несколько вариантов ответов. Команды осуществляют выстрелы поочередно. Другие игры, где можно применить знания, показать многообразие процессов и явлений и многогранность знаний.

**17. Игровая программа «Когда всем весело».**

*Практика:* конкурсная программа между двумя командами на выявление, изучение и развитие творческих способностей детей, развитие двигательной активности, скорости реакции. Умение работать в команде. Создание весёлого настроения.

**18. «Кот в мешке»**

*Практика:* повторение в интересной, занимательной форме азов иностранного языка, пословиц, поговорок, литературных и кинопроизведений на тему «Кот и кошки». Аукцион – это распродажа, где владельцем товара становится тот, кто дал за него большую цену. Игровой аукцион – игра, победителем которой и обладателем приза становится тот, кто победит в игре, конкурсе, шуточном поединке. Аукцион предполагает лоты – игровые этапы, которые имеют названия. Каждый лот предполагает выполнение заданий. Завершить аукцион можно изображением своего домашнего питомца – кота или кошки, и описанием его (ее) повадок. В итоге – выставка рисунков.

1 Лот – «Иностранный кот» - на знание иностранного языка

2 Лот – «Мультяшный кот» - на знание кота из мультфильма

3 Лот – «Волшебный кот» - на поиск кота в зашифрованном тексте

4 Лот – «Обжора кот» - на поиск слова в кроссворде

**19. «Знатоки Пермского края»**

*Теория:* беседа о родном крае.

*Практика:* игры, турниры ( могут принимать участие команды, но возможна и индивидуальная форма участия детей ). Участники выполняют задания на каждом занятии и зарабатывают баллы, получая специальный жетон с изображением лосося. Знатоками края признается та команда или тот участник, которые «выловили» большее количество лосося, т.е. набрали большее количество баллов:

«Из истории края и краевого центра»;

«Роль личности в истории края»;

«Административно-территориальное устройство края»;

«Флора и фауна края»;

«Природные зоны».

**20. «День рождение воздушного шарика».**

*Практика:* предоставленная конкурсная программа посвящена празднованию дня рождения обычной детской игрушки – воздушного шарика. Она организована в виде праздника. Для организации мероприятия потребуется целая упаковка воздушных шаров, хорошее настроение.

**21**. **«Дог-шоу».**

*Практика:* ознакомление в интересной, занимательной форме с основами кинологии (наука о собаках), расширение кругозора, творческое самовыражение детей. Игра-шоу предполагает наличие отдельных конкурсов, в которых принимают участие 2 команды. Участники отвечают на вопросы ведущего (педагог) и выполняют различные конкурсные задания. За правильный ответ команда получает один бал – жетон с изображением косточки. Знатоком собачьей жизни признается та команда, которая набрала большее количество баллов (косточек). Завершить шоу можно выставка рисунков своего домашнего питомца – собаки или пса, и описанием его (ее) повадок.

Конкурс 1. «Узнай меня».

Конкурс 2. «Собачья жизнь».

Конкурс 3.«Художники».

Конкурс 4. «Кличка».

Конкурс 5. «Собака в кино и литературе».

Конкурс 6. «Знатоки».

Конкурс 7. «Конкурс капитанов».

**22. «В гости к сказкам»**

*Практика:* погружение в интересной, занимательной форме в мир сказок и сказочных героев. Интеллектуальный звездопад - на зонте или в ящике (чемодане) размещаются звездочки в произвольном порядке. Командам (2) сообщается, что звезды прибыли из разных сказок. Участники команды выбирают понравившуюся им звезду, порядковый номер которой обозначает порядок вопроса в списке. Если участник команды правильно ответил на вопрос ведущего, то команда получает 2 балла. Если для ответа потребовалась помощь остальных участников команды, то – 1 балл. Знатоком сказок признается та команда, которая набрала большее количество баллов. Усложнить игру можно, если в вопросах зашифровать имена авторов сказок.

**23. «Паровозик из Мультяшково»**

*Теория:* беседа о мультиках.

*Практика:* игра по станциям - предполагает индивидуальное участие детей, так как весь соревновательный момент посвящен выборам команды электропоезда. Путешествуя от станции к станции, дети отвечают на вопросы, получая за правильный ответ жетоны. Участник, набравший большее количество жетонов получает роль одного из членов экипажа поезда. Когда основные роли уже распределены, ведущий выдает оставшимся билеты и объявляет, что им досталась сегодня почетная роль пассажиров поезда. Следующие конкурсные испытания проводятся уже по ролям.

Станция1. «Мультяшково».

Станция 2. «Отвечайкино».

Станция 3.«Величайкино».

Станция 4. «Составляйкино».

Станция 5. «Отгадайкино».

Станция 6. «Объявляйкино».

**24. Игра «Самый умный»**

*Практика:* посредством игры определяем уровень кругозора детей.

**25. «Дорожный калейдоскоп»**

*Теория:* беседа о правилах дорожного движения, о дорожных знаках.

*Практика:* в игре принимают участие 5-7 или 8-10 человек. Игра состоит из 4-х этапов. В ходе каждого тура участники зарабатывают звезды за правильные ответы. Игрок, набравший по итогам тура наименьшее количество звезд, выбывает из игры. Побеждает игрок, собравший большее количество звезд. Можно усложнить игру, если ограничить время на ответы.

***Дополнительные условия:*** необходимо учитывать возрастные особенности детей в соответствии с ПДД.

Тур 1. «Шоссе подсказок»

Тур 2. «Укатай-ка»

Тур 3.«Марка машины»

Тур 4. «Подбери пару»

Тур 5. «Зеленый конверт»

Тур 6. «Желтый конверт»

Тур 7. «Красный конверт»

**26. «Час веселого настроения»**

*Практика:* проведение с детьми веселых игр и розыгрышей, которые способствуют развитию мышления, памяти, сообразительности, воспитанию чувства юмора.

Конкурсы:

- «Почемучки»

- «Слушайте внимательно»

- «Пойми меня»

- «Мы варим кашу»

- «Накорми соседа»

- «Прыгающий художник»

- «Музыкальный»

«Герои сказок»

- «Юмористическая викторина»

- «Кто вы?»

**27. «ПДД в игровой форме»**

*Теория:* актуализация знаний детей о светофоре; выявление причин необходимости его размещения на дороге.

*Практика:* игра проходит в форме светофорно-дорожной эстафеты, где дети разбиваются на 2 команды по 8-10 человек.

**28. «По лесным тропинкам»**

*Практика:* конкурсная программа по животному и растительному миру.

**29. Игра «Счастливый случай» по сказкам А.С. Пушкина.**

*Практика:* проведение игры в 5 геймов «Разминка», «Заморочки из бочки», «Угадай», «Ты мне — я тебе», «Гонка за лидером».

**30.** «**Это интересно!»**

*Практика:* знакомство с различными фактами из разных сфер жизнедеятельности.

**31. «Экологический марафон»**

*Практика:* игра на тему «Экология» проходит в 5 туров: «Визитка команды», «Мир вокруг нас», «Знатоки природы», «Сохраним природу России», «Домашнее задание».

**32. Празднично-развлекательное мероприятие «Пуговичный калейдоскоп».**

*Практика:* проведение забавных шуток, розыгрышей, игр, соревнований, связанных с пуговицей: «Пуговкобанк», «Кто дальше?», «Пуговка невидимка», «Гол», «Сказочный», «Пуговичная эстафета», «Где пуговица?», «Крепкая пуговица».

**33. Игровое мероприятие «36,6 ( молодые доктора)»**

*Практика:* мероприятие проходит со следующими конкурсами: «Кто лечит?», «Педиатр», «Окулист». «Невропатолог», «Стоматолог» и т. д.

**34. «Счастливый случай».**

*Практика:* игра, охватывающая широкий круг вопросов, касающихся окружающей жизни и учебных предметов. Проводится с помощью кубика с разноцветными гранями. Каждой теме соответствует свой цвет:

Зеленый- «Природа», красный - «Математика», синий - «Русский язык», коричневый - «Сказка», оранжевый - «Счастливый случай», желтый - «Общие знания».

**35. Конкурсная программа «День фантика»**

*Практика:* участвуют 3 команды, для которых проводятся конкурсы: «Фантик к губкам», «Найди пару», «Свой фантик сохрани, а чужой — оторви», «Лучшая коллекция», «Сладкая дорожка» и т.д.

**36.** **Итоговое занятие.**

*Практика:* игра «Поле чудес», круглый стол «Подведем итоги».

**Методическое обеспечение**

**Методы работы:**

1. Методы формирования сознания (беседа, пример, наблюдение, рассказ).
2. Методы организации деятельности и формирования опыта поведения (конкурс, соревнование, викторина, игра, инструктаж).
3. Методы стимулирования и мотивации деятельности и сознания (поощрение, постановка перспективы, общественное мнение).

**Формы работы:**

* беседа;
* соревнование;
* конкурс;
* интеллектуальные игры («Своя игра», «Поле чудес», «Слабое звено», «Мозаика», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?»);
* игра-аукцион;
* интеллектуальный тир;
* интеллектуальная рыбалка;
* игра-путешествие;
* игра по станциям;
* викторины;
* игра-шоу;
* интеллектуальный турнир;
* интеллектуальная копилка;
* эрудит- лото;
* блиц-конкурс;
* интеллектуальный калейдоскоп;
* информационно-игровая программа;
* эрудит-курусель;
* интеллектуальный звездопад.

Основная форма работы в рамках реализации программы – групповые и индивидуальные занятия, что предполагает теоретические и практические занятия, тренинги, тематические мероприятия, конкурсы и соревнования, проведение акций, диспутов, бесед (вопрос-ответ, обсуждение ситуаций), наглядно-действенных, эмоционально-образных (интерпретация, создание ситуации выбора), практических (изготовление, лепка), игровых (сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации), наблюдение за деятельностью детей; проектные методы (тематический рисунок, поощрение). Содержание групповых занятий можно дополнять разными темами, интересными вопросами и заданиями из разнообразных наук и областей знаний с учетом индивидуальных особенностей детей. В таких формах как лото, калейдоскоп, карусель, звездопад, викторина, копилка, рыбалка и тир ребенок может принять индивидуальное участие и установить личный интеллектуальный рекорд.

**Основные образовательные технологии,** используемые на занятиях: технология развивающего обучения, технология игровой деятельности.

**Алгоритм учебного занятия:** занятия построены таким образом, что один вид дея­тельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу детей динамичной, насыщенной и менее утомительной. С каждым занятием задания усложняются: увеличивается объём материала, наращивается темп выполнения заданий, сложнее становятся выполняемые задания.

Продолжительность и общая характеристика рекомендуемых составляющих занятия:

1. «Мозговая гимнастика». Выполнение упражнений для улучшения мозговой деятельности и профилактики нарушений зрения является важной частью занятия.

2.   Разминка. Основной задачей данного этапа является создание у ребят определённого положительного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому в разминку включены достаточно легкие, способные вызвать интерес вопросы, рассчитанные на сообразительность, быстроту реакции, окрашенные немалой долей юмора и потому помогающие подготовить ребёнка к активной познавательной деятельности.

3.   Тренировка и развитие психических механизмов, лежащих в основе творческих способностей - памяти, внимания, воображения, мышления. Используемые на этом этапе занятия задания не только способствуют развитию перечисленных качеств, но и позволяют углублять знания детей, разнообразить методы и приёмы познавательной деятельности.

4.   Весёлая переменка. Динамическая пауза в составе занятия развивает не только двигательную сферу ребёнка, но и умение выполнять несколько различных заданий одновременно.

5.   Решение творческо-поисковых и творческих задач.

6. Коррегирующая гимнастика для глаз. Выполнение коррегирующей гимнастики для глаз поможет как повышению остроты зрения, так и снятию зрительного утомления и достижению состояния зрительного комфорта.

7. Логические задачи на развитие аналитических способностей и способности рассуждать. В целях развития логического мышления предлагаются задачи, при решении которых ребенок учится производить анализ, сравнение, строить дедуктивные умозаключения.

**Дидактические материалы:** во время занятий необходимо использовать дидактический раздаточный и наглядный материал, что повысит интерес и мотивацию детей к кружковым занятиям, а сами игры, викторины и конкурсы пройдут в атмосфере высокого эмоционального подъема.

Для занятий потребуются: игровое поле, игровое лото, мишени, флажки для «выстрелов», удочки с магнитами, скала с «кармашками» для жетонов, элементы мозаики, игровой барабан для «Поля чудес», карточки с заданиями для викторин и игр по станциям, стулья, листы бумаги, карандаши, планшеты, ватман, ручки, ластики; жетоны по темам и т.д.

**Литература**

1. Ануфрева Л.И. Я и моя родня. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2006. - № 13.
2. Бабкина О.Б. Литературная игра «Морской бой». // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 5.
3. Бетехтина О.Ф. Викторина «В мире сказок». // Педсовет. – М. – 2008. - № 7.
4. Былатова Т.А. Игра по станциям «Семья». // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2011. - № 10.
5. Внеклассные мероприятия: 1-4 кл. / Авт.-сост. О.Г.Черных. – М.: ВАКО, 2010.
6. Внеклассные мероприятия: 5-7 кл. / Авт.-сост. О.Г.Черных. – М.: ВАКО, 2011.
7. Выготский Л.С. Психология. – М., 2000.
8. Грани-III: Сборник сценариев в помощь организаторам отдыха детей и подростков. – Владивосток, 2000.
9. Думнова И.А. Эрудит-карусель. // Школьные игры и конкурсы. – М. – 2009. - № 11.
10. Дятлова С.С. Калейдоскоп игр для школьников. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2007. - № 7.
11. Жданова Н.М. Крестики-нолики по теме «Цветочные радости». // Досуг в школе. – М. – 2006. - № 5.
12. Казанцева Н.В. Дог-шоу.//Школьные игры и конкурсы. –М. - 2009. - №1.
13. Капецкая Г.А. Эрудит-лото.// Последний звонок. – М. – 2010. - № 6.
14. Касаткин С. Мастер общения. Советы практического психолога. – СПб., 2002.
15. Ковалько В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений и физкультминуток. / В.И. Ковалько. – М.: Эксмо, 2007.
16. Курносова Л.А. Историческая рыбалка. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 9.
17. Малышева Е.А. Дог-шоу. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2007. - № 9.
18. Нескучный досуг. Сценарии игровых программ. / Под ред. Е.И. Ромашковой. – М.: ТЦ СФЕРА, 2003.
19. Пашнина В.М. Сказочный звездопад. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 10.
20. Пашнина В.М. Интеллектуальная копилка. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 10.
21. Пашнина В.М. Паровозик из Мультяшково. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2007. - № 7.
22. Педагогика временного детского коллектива. / Под ред. Э.В. Марзоевой, С.А. Горбачева. – Владивосток, 2002.
23. Программы педагогов: сборник образовательных программ. / Под ред. Э.В. Марзоевой, С.А. Горбачева. – Владивосток: Изд-во Дальневост. ун-та, 2003.
24. Санникова Е.В. «Звездный час».// Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 2.
25. Сацута А.Н. Игровой аукцион «Кот в мешке». // ПедСовет. – М. – 2008. - № 12.
26. Смирнова Н.В. Интеллектуальный футбол. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 12.
27. Солонец И.Б. Интеллектуальный тир. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 10.
28. Тихомирова Н.Ф., Тихомирован Е.М. Кроссворды по экологии. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2006. - № 1.
29. Толкачева Л.Ю. «Слабое звено». // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2006. - № 1.
30. Халилуллина В.А. Огонь и человек. // Досуг в школе. – М. – 2006. - № 3.

**Рецензия**

**на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу**

**«Игротека»**

Педагог: Исаева Н.И.

Учреждение, реализующее программу: Центр развития ДШИ «Гармония»

Программа модифицированная

Направленность :художественная

Возраст детей: 7-12лет

Срок реализации :1 год

**Цель программы:** развивать личность ребенка посредством вовлечения его в различные области знаний через игровую деятельность.

**Идея программы** соответствует логике имитационной технологии: воспроизведение разнообразных объектов жизненной реальности в игровой форме, эмоционально привлекательной для участников и совпадающей с детскими мотивами «мне интересно» и «я хочу участвовать». Зрелищность и эмоциональная привлекательность достигается не только соревновательным эффектом, но и технологической стороной оформления творческих заданий и конкурсов.

Актуальность- Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Именно в этом возрасте большую роль играет уровень развития таких познавательных процессов, как внимание, восприятие, наблюдение, воображение, память, мышление. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов.Развитие ребенкапроисходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие.

Данная программа рассчитана для детей 7 – 12лет. Занятия проводятся в группах по 10-12 человек, количество групп – 3.1 и 2 группы занимаются по одному учебному плану, а 3 группа занимается по другому учебному плану. Для детей постарше подбираются более сложные задания. Продолжительность занятия 40 минут с перерывом 10 минут, для детей 7 лет – 30 минут.

Основная форма работы в рамках реализации программы – групповые и индивидуальные занятия, что предполагает теоретические и практические занятия, тренинги, тематические мероприятия, конкурсы и соревнования, проведение акций, диспутов, бесед (вопрос-ответ, обсуждение ситуаций), наглядно-действенных, эмоционально-образных (интерпретация, создание ситуации выбора), практических (изготовление, лепка), игровых (сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации), наблюдение за деятельностью детей; проектные методы (тематический рисунок, поощрение).

Идея программысоответствует логике имитационной технологии: воспроизведение разнообразных объектов жизненной реальности в игровой форме, эмоционально привлекательной для участников и совпадающей с детскими мотивами «мне интересно» и «я хочу участвовать». Основные образовательные технологии, используемые на занятиях: технология развивающего обучения, технология игровой деятельности.

Представленная программа содержит все структурные компоненты (титульный лист, пояснительная записка, календарный учебный график, учебный план, содержание, методическое обеспечение, список литературы). Пояснительная записка содержит полную информацию об основных идеях программы, их актуальности и предполагаемой востребованности; содержании предлагаемого детям образования, принципах организации процесса. Продолжительность занятий определяется их интенсивностью.

**Алгоритм учебного занятия:** занятия построены таким образом, что один вид дея­тельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу детей динамичной, насыщенной и менее утомительной. С каждым занятием задания усложняются: увеличивается объём материала, наращивается темп выполнения заданий, сложнее становятся выполняемые задания

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, протокол соревнований, познавательно-развлекательные программы, турниры, блиц - турнир по решению задач, познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».

Учебно – тематический план раскрывает последовательность изучения тем предполагаемого курса .В содержательной части программы полно раскрываются основные темы занятий, их содержание обоснование

Цели, задачи и способы их достижения в программе согласованы. Материал изложен грамотно, доступно, учетом возрастных особенностей воспитанников.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, протокол соревнований, познавательно-развлекательные программы, турниры, блиц - турнир по решению задач, познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».

**Итоговая аттестация** проводится в форме игры «Турнир-знатоков», с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение.

Выбор технологий и методик обусловлен необходимостью дифференциации и индивидуализации обучения в целях развития универсальных учебных действий и личностных  качеств школьника.

Программа является стартовой ,так как реализация стартового уровня предполагает наличие программы не более чем на один год обучения в количестве до 144 часов и предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Рекомендация: В программе предлагаю добавить дидактический материал. Если в программе указано- мониторинг и оценка планируемых результатов, то рекомендую приложить контролирующие материалы для оценки планируемых результатов освоения программы.

Программа является стартовой ,так как реализация стартового уровня предполагает наличие программы не более чем на один год обучения в количестве до 144 часов и предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы

Заключение.

Дополнительная общеобразовательная программа «Поиграй-ка» рекомендуется к реализации в системе дополнительного образования детей.

. Методист высшей категории Н.В.Демина