

Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
Центр внешкольной работы «Приоритет»

Согласовано:
Методический совет
от «25» мая 2023г.
Протокол № 4

Утверждаю:
Директор ЦВР «Приоритет»
/Фролова Ю. В./
«30» мая 2023г.
Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 5
«30» мая 2023г.

Социально-гуманитарная направленность

**Дополнительная общеобразовательная программа
– дополнительная общеразвивающая программа
«Игровой клуб»**

Возраст учащихся: 10-17 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Волкова Елена Георгиевна
педагог дополнительного образования

Ярославль, 2023

Содержание

№		страница
1.	Пояснительная записка	2
2.	Этапы реализации программы	4
3.	Учебно-тематический план, содержание	4
4.	Этапы педагогического контроля	6
5.	Обеспечение программы	7
6.	Список литературы	8

1. Пояснительная записка

Игры – необходимая составляющая детского и подросткового досуга. В подростковом возрасте ребенок активно утверждает «Я – взрослый!». Создаёт собственные миры фантазий, наполняет их воображаемыми ситуациями, стремится вести эту тайную игру месяцами. Л.С. Выготский назвал такие игры «искусством для себя». Игровые технологии раскрывают возможности групповых игр, как комплексного средства дополнительного образования. Подростки любят сложные ролевые игры, формирующие способности, поддерживающие эмоциональный тонус и интерес. Также им необходимы и развивающие, творческие, позволяющие ребенку проявить свои способности. Учиться взаимодействовать с другими членами группы офлайн, находить оптимальное решение игровой цели. И в итоге должны уметь изменять сюжет, создавать свою игру, заботиться с помощью игр, например, о младших детях.

Не имея навыков коммуникации, находясь без присмотра взрослых дети отдают предпочтение онлайн играм. Не редко дети путают принципы виртуального и реального общения. Не умеют заводить друзей, не имеют опыта взаимодействия в разновозрастных группах. В дальнейшем дефицит навыков общения может сказаться на степени социализации подростка. Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа «Игровой клуб» призвана восполнить недостаток личного общения детей, игровые содружества нередко перерастают в дружбу. Имея элементы неопределенности, противоречия в игре всё же стремятся к разрешению. Игра проявляет интеллектуальные, спортивные, творческие способности подростка, погружая его в ситуацию живого поиска и открытия. Создаёт условия сопереживать и учиться понимать другого человека, делает повседневность более яркой и создаёт ощущение свободы. Детям предлагается участие в коммуникативных, подвижных, интеллектуальных, настольных играх. Кроме развлекательной миссии игра помогает участникам самореализоваться, даёт возможности самопознания и усвоения социально-культурных ценностей, сформировать национально-культурную идентичность.

Актуальность программы

Игры имеют большое значение для формирования психики подростка:

- пополнение словарного запаса и кругозора
- развитие внимания, памяти и сообразительности
- повышение скорости реакции
- активизируется логическое и образное мышление
- проявляются организаторские способности

- развивается умение взаимодействовать с другими игроками, подчиняться правилам.

А также, погружение подростков в мир народной культуры позволит сформировать личность молодого человека. Он становится носителем ценностей и норм родной культуры в гармонии с процессом формирования национально-культурной идентичности и межкультурной толерантности. Нравственные ориентиры, исторические, культурные связи сохраняются благодаря погружению в игровые традиции народа.

Игра даёт возможность переключиться с учебной нагрузки, самореализоваться, используя интеллектуальный и творческий потенциал. В программе уделяется время важному навыку, умению пережить поражение.

Цель программы:

Развитие нравственных установок личности через игру и культуру общения.

Задачи:

Воспитательные:

- придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер
- формировать благоприятный психологический климат и положительные эмоции обучающихся.

Обучающие:

- обучить подростков разрабатывать и проводить познавательные игры.
- создать условия для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода через включение в активную социально-досуговую деятельность.

Развивающие:

- развивать организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного общения
- создавать условия для развития творческих и индивидуальных склонностей

Здоровьесберегающие:

- приобщать к здоровому образу жизни.

Принципы, заложенные в основу программы:

1. Принцип коллективности, предполагающий взаимодействие в смешанной группе.

2. Принцип диалогичности – взаимопонимание и достижение эффективного взаимодействия.
3. Принцип природосообразности–воспитание подростка проходит в соответствии с его полом и возрастом.
4. Принцип культуросообразности- игры основаны на культурных и общечеловеческих ценностях.

Ожидаемые результаты реализации программы:

Учебные результаты:

- знание основных терминов,
- умение сравнивать, анализировать,
- применять полученные знания.

Личностные результаты:

- сформированность коммуникативных навыков,
- интеллектуальной культуры,
- развитие волевых качеств личности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно контролировать и регулировать свое поведение в различных ситуациях.

2. Этапы реализации программы

год	продолжительность занятий	количество часов в неделю	периодичность занятий в неделю	количество в группе	количество часов в год
1	2	2	1	12	72
2	2	2	1	12	72
	2	2	1	12	144

Программа рассчитана на два года обучения, 144 часа, 72 часа в год. Занятия продолжительностью 2 академических часа проходят один раз в неделю.

Обучающиеся разделены в группы по возрасту, 10-13 лет и 14-17 лет.

3. Учебно-тематический план

	Тема	Количество часов		
		Всего	теория	практика
1	Введение. Значение игры для развития личности.	1	1	

2	Игры для развития психических процессов: память, внимание, мышление, воображение	70	6	64
3	Промежуточная аттестация	1	0.5	0.5
4	Игры для развития коммуникативных способностей	70	6	68
5	Итоговая аттестация	1	0.5	0.5
6	Итоговое занятие	1		1
	Всего	144	14	130

Содержание игротеки

	Направление	Игры
1.	Игры на игровом поле	Шаки, «Уголки», «Взрывные котята», «Гномы-копатели», «Бродилки», «Твистер». «Swar»
2	Игры с карточками	«Уно», «Мафия» «Активит», «Эрудит» «Воображариум» «Мемо»
3	Игры- викторины	Тематические викторины в соответствии с планом мероприятий, выполненные педагогом и самими обучающимися.
4	Творческие игры	«Крокодил», «Имаджинариум», Игра в театр: постановка новогодней сказки
5	Игра в реальность	Экономические игры, «Организм».
6	Коммуникативные игры	«Тик-так-бум», «Испорченный телефон», Игры – расследования, Сюжетно-ролевые игры.
7	Игры - головоломки	Создаются педагогом и в ходе прохождения курса самими обучающимися.
8	Игры национальной идентичности	«Золотые ворота», «Мороз Красный нос», «Бабка Ёжка», «Жмурки», «В ногу», «Цепи кованные», «Салки», «Заря -Заряница», «Горелки».

4. Этапы педагогического контроля

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 (изготовление игры).

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

Протокол наблюдения за игрой

№	Ф.И. обучающегося показатель	Дата проведения диагностической игры			
		Критерии оценки			
		никогда 0	редко 1	часто 2	постоянно 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

Программой также предусмотрен контроль освоения программы по следующим направлениям:

1. Личностная компетенция в сфере взаимодействия подростка с самим собой и с другими людьми.
2. Социальная компетенция – взаимодействие с обществом.
3. Информационная компетентность – работа с источниками информации.

Формы промежуточного контроля: наблюдение, опрос.

Формы итогового контроля: составление понятийно – терминологической карты.

5.Обеспечение программы

Дидактическое обеспечение: методическая литература по профилям программы, мультимедийный фонд, аудиотека, видеотека, каталог дидактического и раздаточного материала, методический фонд работ обучающихся по основным предметам программы.

Материально-техническое оснащение, необходимое для реализации программы: отдельные кабинеты с письменными столами, компьютеры, принтер с цветной печатью, ксерокс, магнитофоны, различные виды бумаги, пишущие принадлежности, фотоаппарат.

6.Список литературы

1. Агамова Н.С., Смацова И.С., Морозов И.А. Народные игры для детей. - М., 1995
2. Бабкина, Н.В. Логические задачи для развития интеллекта младших школьников [Текст] / Н.В. Бабкина. - М.: Школьная пресса, 2006. - 24 с.
3. Выготский. Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. 2013. - 327 с.
4. Лейтес, Н.С. Умственные способности и возраст [Текст] / Н.С. Лейтес - М.: Педагогика, 1971. - 279 с.
5. Лященко, Л.Г. Загадка - средство развития логического мышления [Текст] / Л.Г. Лященко // Начальная школа. - 2009. - №11. - с. 15 – 18
6. Миронова. Р.М. Игра в развитии активности детей / Р.М. Миронова. - Минск.: Народная асвета, 2013. - 147.
7. Мосигра, интернет – магазин. <https://www.mosigra.ru>
8. Мухина, В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. - 6-е изд. [Текст] / В.С. Мухина - М.: Просвещение, 2000. - 456 с.
9. Нилова, Т.В. Игры с цифрами и числами на уроках в школе и дома: занимательная математика [Текст] / Т.В. Нилова. - М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. - 64 с.
10. Образцова. Т.Н. Ролевые игры для детей / Т.Н. Образцова. - М.: ЭТРОЛ, 2015. - 192 с
11. Панкеев И. Русские народные игры. - М., 1998
12. Слепцова И.С. Народные игры и их использование в воспитании // Русские народные традиции и современность. - М., 1995
13. Шангина И. И. Русские дети и их игры. - СПб., 2006