

Управление образования Администрации
Режевского городского округа

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр творческого развития»

ПРИНЯТО
Решением Педагогического совета
МБУ ДО ЦТР
Протокол № 1
от _01 сентября 2022 г.



ПРЕЖДАЮ
Директор МБУ ДО ЦТР
_____ А.В. Богатова
Приказ № 191/01-06
от 01 сентября 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная программа

«Планета игр»

(дополнительное образование детей
дошкольного возраста – 5-7 лет)
2 года обучения

Составитель:

Корепанова Татьяна Валерьевна
педагог дополнительного образования

Реж, 2022

Пояснительная записка

Направленность

Данная дополнительная общеобразовательная программа «Планета игр» имеет социально-педагогическую направленность и является составительской. В её основу положены идеи программ: Дайкер В. Г., «Развивающие игры», Поповой Л. П., «Развивающие игры», И. Лизуновой "Мир игры", Федосеевой Н. Ю. «Развивающие игры». Данные программы составительские и не могут быть использованы в полном объеме по причине отсутствия сертификации.

Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций. Детство и игра – неотделимы. Ребенок в игре живет "взаправду", одновременно познавая и постигая окружающее, игра дает право на свободу поведения, создает атмосферу общей увлеченности и развивает "умственный аппетит". Игра – одно из универсальных средств в деле становления личности. Игра – ведущая деятельность дошкольника, которая оказывает значительное влияние на развитие ребенка. Игра изменяется и достигает к концу дошкольного возраста высокого уровня развития.

Воспитательное значение игр, их всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве взрослых способна творить чудеса. Игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой скучным, обычным. Она помогает сплотить коллектив, включить детей в познавательную и творческую деятельность.

Актуальность.

Вопрос умственного и личностного развития дошкольников волнует многих родителей будущих первоклассников. Часто взрослые считают, что самое главное научить читать, писать и считать до поступления в школу, поднимать руку и иметь красивый портфель. Но это не гарантирует успешного обучения. Часто бывает так, что читающий, считающий и пишущий ребенок, начиная учиться, испытывает затруднения при выполнении заданий на логическое мышление, внешне проявляет нежелание решать задачу. Все говорит о том, что у дошкольника недостаточно развиты такие психические процессы, как произвольное внимание, логическое мышление, зрительное и слуховое восприятие, память, низкий уровень мотивации.

Поэтому программа "Планета игр" направлена не только на социализацию детей дошкольного возраста и призвана познакомить их с разнообразием существующих игр, но и содействовать развитию умственных и творческих способностей, наблюдательности, умению подмечать значимые детали, черпать знания из предметов и эмоционально переживать увиденное, расширить кругозор, научить общаться и учиться. Она способствует развитию психических процессов, познавательной активности ребенка, его фантазии и навыков продуктивной творческой деятельности.

Нормативная база.

Программа составлена в соответствии: с Федеральным Законом "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012г. 273-ФЗ, Концепцией развития дополнительного образования от 07.04 2015г., Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Обутверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая

разноуровневые)», Письмом Минобразования и науки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660), Уставом МБУ ДО ЦТР, Положением о дополнительной общеобразовательной программе МБУ ДО ЦТР.

Отличительные особенности

Отличие данной программы от существующих заключается в объединении разнообразных видов игр одной сюжетной линией: интеллектуальных, дидактических, сюжетно-ролевых, народных, подвижных, коммуникативных, и т. п.

Данная программа предполагает совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности.

В основу программы положен принцип комплексности, реализация которого предполагает:

1. Направленность всех занятий на развитие личностных способностей.
2. Включение в систему одного занятия учебного материала из разных разделов, а также различных видов деятельности и организационных форм.

Адресат

Программа предназначена для детей дошкольного (5- 7 лет). В этом возрасте происходит очередной скачок в физиологическом и психическом (познавательная активность, творческие проявления) развитии детей. Это дает педагогу благодатную почву для успешного обучения и развития. Игра - важный способ развития у дошкольников внимания, памяти, речи, логического мышления, усвоения правил общественного поведения.

В дошкольном возрасте важно сформировать у ребенка внимательность, умение рассуждать, анализировать и сравнивать, обобщать и выделять существенные признаки предметов, развивать познавательную активность, мотивацию к деятельности. Создать условия по формированию умения вступать в процесс общения с взрослыми и сверстниками, доводить начатое дело до конца, умения слушать и слышать взрослого (педагога). Немаловажное значение на психическое развитие детей имеет игра. В игре возникает обмен опытом, знаниями, развивается речь, дети учатся языку общения, взаимопонимания. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов: развиваются произвольная память, внимание. Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка, игра способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений; развивается воображение, ребенок учится замещать предметы другими предметами, брать на себя различные роли. Игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения. Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, дошкольник начинает учиться играя – он к учению относится как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребенок незаметно для себя овладевает элементарными учебными действиями.

Количественный состав группы 7-14 человек.

Режим занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, 1 занятие по 30 минут.

Объем общеразвивающей программы

Программа рассчитана на 2 года обучения.

1 год для детей 5-6 лет, 2 год - для детей 6-7 лет. В общем объеме 72 часа. Программа рассчитана на 36 часа в первый учебный год: 8 часов теории и 28 часов практики, 2 год - 10 часов теории и 26 часов практики. Уровень программы –стартовый.

Формы занятий

В процессе обучения используются: фронтальные, групповые, индивидуально-групповые формы обучения.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятии:

- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных видов работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Занятия проходят в форме игры, путешествий, конкурсных программ, квестов,

Формы подведения результатов.

Формой подведения итогов реализации образовательной программы является, опрос, участие в различных игровых программах, анализ результатов выполнения практических игровых заданий, заполнение диагностической карты.

Формы подведения итогов по теме или разделу

Итоги подводятся на каждом занятии в виде анализа выполненных игровых заданий.

Итоги года обучения подводятся в игровой форме в виде конкурсно-игровой программы или квеста.

Новизна

Программа знакомит детей с огромным, интересным и разнообразным миром игр.

В основу программы положен принцип комплексности, реализация которого предполагает включение в систему одного занятия учебного материала из разных разделов, а также различных видов деятельности и организационных форм, в том числе изготовление игр и игрушек из подручного материала.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы - средствами игр и игровых упражнений, создание условий для максимального развития познавательной, эмоционально-волевой и коммуникативной сферы личности, как основы, успешного обучения в школе.

В ходе реализации программы обучающиеся смогут незаметно и увлеченно решать различные мыслительные задачи, творчески преодолевать трудности. Радость от игры постепенно перейдет в радость учения, когда учиться интересно, легко и хочется.

Цель и задачи программы

1 год обучения.

Цель. Создание комфортной среды для развития интеллектуальных и коммуникативных способностей детей посредством игр.

Задачи.

1. Содействовать развитию любознательности и наблюдательности, познавательного интереса.

2. Формировать определенные умения и навыки игровой деятельности, учить правилам игрового поведения.
3. Выявлять и развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

Разделы программы

1. Игры на формирование межличностного взаимодействия.
2. Творческие и словесные игры.
3. Развивающие игры.
4. Подвижные игры.
5. Игры на развитие мелкой моторики.

2 год обучения.

Цель. Создание условий для развития личностных способностей ребенка в процессе игровой деятельности.

Задачи.

1. Обогащать игровой опыт детей.
2. Формировать коммуникативные навыки и познавательную активность.
3. Развивать основные психические процессы, необходимые для творческой и учебной деятельности (память, внимание, мышление, воображение).
4. Развивать мелкую моторику рук.

Разделы программы

1. Игры на развитие коммуникативных способностей.
2. Игры на развитие интеллектуальных способностей.
3. Подвижные, народные игры.
4. Графические и графо-моторные игры и упражнения.
5. Игры на развитие межполушарных связей.

В соответствии с возрастными особенностями, каждое занятие включает игры, объединенные единым сюжетом. Игры рассчитаны на активное участие ребенка, который является не просто пассивным исполнителем указаний педагога, а участником педагогического процесса. Новые знания преподносятся в виде проблемных ситуаций, требующих активных поисков. Ход занятий характеризуется эмоциональной насыщенностью и стремлением достичь продуктивного результата через коллективную деятельность. Занятия могут быть построены по самым разным сценариям, в основе которого лежит сказочный сюжет. Дети совершают путешествие по "планете игр", где знакомятся с жителями "планеты", их деятельностью, играми, оказывают при необходимости помощь в решении возникающих проблем.

Используемые методы.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесные (устное изложение, беседа, рассказ, и т. д.);
- наглядные (показ иллюстрационных материалов, работа по образцу и др.);
- практические (проведение игр, выполнение упражнений и игровых заданий).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративные — дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

- репродуктивные – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковые – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательские – самостоятельная творческая работа учащихся.

Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работ. При этом отмечаются наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Развивающий эффект данного курса занятий проявляется прежде всего в интересе детей к разным видам игр, который со временем перерастает в познавательный мотив деятельности детей. Обучающиеся становятся более дисциплинированными, активными и уверенными в своих силах и возможностях, также на других занятиях.

К концу первого года обучения начинают формироваться графические навыки и зрительно-моторные координации детей, произвольность, улучшаются процессы памяти и внимания, развитие речи.

К концу второго года обучения закрепляются знания об играх, формируются навыки общения, повышается познавательная активность, происходит формирование основных психических процессов, продолжает развиваться мелкая моторика рук

Учебно-тематический план
1 год обучения, 36 часов.

№ п\п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	0	Опрос
2	Игры на формирование межличностного взаимодействия.	6	1	5	Анализ игровых заданий, наблюдение
3	Творческие и словесные игры	5	1	4	Анализ игровых заданий
4	Развивающие игры	8	2	6	Анализ игровых заданий
5	Подвижные игры	8	2	6	Анализ игровых заданий, наблюдение
6	Игры на развитие мелкой моторики	7	1	6	Анализ творческих заданий.
7	Итоговое занятие	1	0	1	Зачет в форме квест - игры
	ИТОГО	36	8	28	

2 год обучения, 36 часов.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	0	Опрос
2	Игры на развитие коммуникативных способностей.	6	1	3	Анализ игровых заданий, наблюдение
3	Игры на развитие интеллектуальных способностей.	5	1	4	Анализ игровых заданий
4	Подвижные, народные игры.	10	2	8	Анализ игровых заданий
5	Графические и графо-моторные игры и упражнения.	8	2	6	Анализ игровых заданий, наблюдение
6	Игры на развитие межполушарных связей.	5	1	4	Анализ творческих заданий.
7	Итоговое занятие	1	0	1	Зачет в форме квест - игры
	ИТОГО	36	8	28	

Содержание программы

1 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Беседа «Какие игры знаете». Введение в программу. Объяснение игрового сюжета. Техника безопасности и правила поведения.

2. Игры на формирование межличностного взаимодействия.

Теория. Изучение норм и правил поведения и этикета, различных средств общения. Знакомство с различными видами игр.

Практика. Выполнение игр с соблюдением правил поведения в процессе игрового сюжета. Развитие навыков совместной деятельности. Игры на формирование детского коллектива. Решение конфликтных ситуаций.

3. Творческие словесные игры

Теория. Разновидность словесных игр: загадки, шарады, анаграммы, "Да-нетки", и д.т.

Практика. Применение словесных игр на практике, конкурсные программы с использованием словесных игр.

4. Развивающие игры

Теория. Разновидность развивающих игр, знакомство с правилами игр и упражнений на развитие памяти, внимания, творческого, конструктивного и логического мышления, воображения.

Практика. Выполнение заданий и упражнений: лабиринты, поиск предметов, сбор пазлов, соотношение величин, и т. д.

5. Подвижные игры

Теория. Краткий курс истории подвижных игр. Правила игр. Знакомство с народными и современными играми, считалками.

Практика. Разучивание игр: физкульт-минутки, музыкально-двигательные, с предметами, народные. Заучивание считалок.

6. Игры на развитие мелкой моторики

Теория. Разновидность игр: пальчиковые, графические, раскраски и т. п.

Практика. Разучивание пальчиковых игр, выполнение графо-моторных упражнений и заданий, раскрашивание.

8. Итоговое занятие

Теория. Обобщение полученного материала.

Практика. Итоговый праздник с использованием изученных игр.

Содержание программы

2 год обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Введение в программу. Объяснение игрового сюжета. Техника безопасности и правила поведения.

2. Игры на развитие коммуникативных способностей

Теория. Повторение норм и правил поведения в коллективе. Знакомство с правилами игр на развитие коммуникации, выявление лидерских качеств.

Практика. Проведение игр и заданий на формирование коллектива, на развитие коммуникации и межличностное взаимодействие.

3. Игры на развитие интеллектуальных способностей.

Теория. Виды интеллектуальных игр: дидактические игры, познавательные игры, шарады, ребусы, викторины, конкурсы, турниры и т.п.

Практика. Проведение игр, конкурсов, викторин, решение ребусов и других интеллектуальных заданий.

4. Подвижные, народные игры.

Теория. Повторение видов и правил проведения изученных игр. Знакомство с новыми играми и правилами проведения. Правила проведения соревнований - личных и командных.

Практика. Проведение подвижных игр и соревнований.

6. Графические и графо-моторные игры и упражнения.

Теория. Правила выполнения графических графо-моторных упражнений по клеточкам.

Практика. Выполнение заданий с графическими упражнениями, штриховки, проведение непрерывных линий, графические диктанты, раскрашивание.

7. Игры на развитие межполушарных связей.

Теория. Правила выполнения игровых упражнений двумя руками и нейрогимнастических упражнений.

Практика. Выполнение игровых упражнений на листе бумаги двумя руками непрерывными линиями. Выполнение нейрогимнастических игр и упражнений на координацию движения и взаимодействия правого и левого полушария головного мозга.

8. Итоговое занятие

Теория. Обобщение полученного материала.

Практика. Итоговый праздник с использованием изученных игр, награждение самых активных участников путешествия

Планируемые результаты

1 год обучения

Метапредметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи в процессе игровой деятельности.
- положительное отношение к интеллектуальному творчеству;
- формирование нравственных и этических чувств.

Личностными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- организация условий для конкретной игровой деятельности.

Предметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- формирование мотивации к творческим, игровым занятиям;
- освоение знаний в соответствии с тематикой игр, в которых принимали участие;

2 год обучения.

Метапредметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- применять полученные знания для решения познавательных и творческих задач.

Личностными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- управление эмоциями при общении со сверстниками, на основе доброжелательности, доверия и внимания, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается.

Предметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- освоение знаний в соответствии с тематикой игр, в которых принимали участие;
- обогащение игрового опыта, способность самостоятельно проводить некоторые игры.

Комплекс организационно-педагогических условий.

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение

Помещения для проведения занятий – учебный кабинет и актовый зал. Помещение должно быть сухое, с естественным доступом воздуха, легко проветриваемое, с достаточным освещением. В учебном кабинете наличие ученических парт и стульев.

Инструменты. Ножницы.

Материалы. Канцелярские принадлежности: потребительская бумага, тетради в клеточку, цветная бумага, цветной картон, клей-карандаш, ручки, простые и цветные карандаши, фломастеры, папка на кнопке, трафареты, шаблоны, образцы игр, реквизит (мячи, обручи, кегли и т.п.), элементы костюмов.

Оборудование. Мебель, отвечающая санитарным требованиям. Компьютер, мультимедийный проектор, принтер, сканер, копир.

Учебно-наглядные пособия: рисунки, иллюстрации, специальная и дополнительная литература, разработки тематических занятий, презентации и видеоролики, компьютерные презентации.

Дидактический материал

Карточки с заданиями и упражнениями, шаблоны, реквизиты и атрибуты для проведения подвижных игр.

Информационное обеспечение

Необходимая тематическая литература, электронные ресурсы: музыка, мультимедийные презентации, игровые упражнения, гимнастики, и т. п.

Методические материалы.

Методическое обеспечение образовательной программы “Планета игр” включает в себя: данная программа, материально-техническое оснащение, методические рекомендации по выполнению игр, разработки занятий, дидактический материал, учебно-наглядные пособия, формы занятий и формы подведения итогов, образцы, практические упражнения, игры, реквизит, атрибуты), изобразительной (учебно-наглядные пособия) и словесной (образная речь педагога) наглядности.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для определения результативности образовательной деятельности используются следующие виды контроля на протяжении всего срока обучения.

<i>Вид контроля</i>	<i>Сроки</i>	<i>Форма проведения</i>
Начальный	сентябрь	Устный опрос, анализ игрового задания, заполнение диагностической карты.
Текущий	постоянно	В конце занятий опрос, анализ и исправление выполненных игровых заданий, наблюдение.
Промежуточный	январь	Практическое занятие, опрос, наблюдение, заполнение диагностической карты.
Итоговый	май	Проведение заключительного праздника, заполнение диагностической карты, зачет в форме квест-игры

Список литературы

1. Федеральный Закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012г. 273-ФЗ [Электронный ресурс] : [принят ГД 21.12.2012, одобрен СФ 26.12. 2012)] - режим доступа [Консультант плюс]http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/. – Загл. с экрана.
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р). [Электронный ресурс] – URL: <http://www.consultant.ru/law/hotdocs/36940.html> (Дата обращения 31.08.2016).
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08. 2013 г. №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] :- режим доступа [Консультант плюс]<http://www.consultant.ru/>. – Загл. с экрана.
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)» [Электронный ресурс]: []:- режим доступа [Консультант плюс]<http://www.consultant.ru/>. – Загл. с экрана.
5. Приложение к Письму Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей». С. 9-12. [Электронный ресурс]
URL:http://uoks.ru/files/Informacionnometodicheskiy_sbornik_Programma_dopolnitelnogo_obrazovaniya_detey_-_osnovnoy_dokument_pedagoga.pdf (Дата обращения 31.08.2016).
6. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 [Электронный ресурс] (Постановление Главного государственного врача РФ от 4.07.2014 №41, Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660).- режим доступа [Российская газета от 3 октября 2014 г. № 6498]
rg.ru/2014/10/03/sanpin-dok.html
7. Антонова О. В. Развивающие игры и упражнения для детей. Сто фантазий в голове. / О. В. Антонова. - Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2009.- 113 с.
8. Великие города России. Головоломки, лабиринты. /Зав. ред. А. Ярошевич - СПб.: Питер, 2015.-с 64.
9. Гаврина С. Тренажер. Внимание. Память. Мышление. / С. Гаврина., Н. Кутяпина, И. Топоркова, С. Щербинина. - ЗАО РОСМЕН, 2014. – 96 с.
10. Голованов В.П. Разработка механизма оценки дополнительной образовательной программы / В.П. Голованов // Бюллетень: региональный опыт развития воспитания и дополнительного образования детей и молодежи. – 2009. – N 4. – С. 15-23
11. Головоломки, ребусы, загадки. / Сост. О. Самусенко. – М.: ООО Издательская группа Азбука-Аттикус, 2013.- 64с.
12. Заболотная Э. Сказки-подсказки: методический игровой материал. /Э. Заболотная – Ростов н/Д : Феникс, 2012. - 266 с.
12. Зарядка для мозгов. Игры и пазлы для умных ребят. /зав. ред. Е. Андреева / пер. с англ. И. Муллер- СПб.: Питер, 2015.- 144 с.
13. Иванченко В. Н. Занятия в системе дополнительного образования. /В. Н. Иванченко Учебно-методическое пособие.- Ростов н/Д: Изд-во Учитель. 2007. – 288 с.
14. Козиненко Г. Ф. Занимательные задачи и головоломки для детей 4-7 лет. /Геннадий Козиненко– М.: Айрис-пресс, 2013. – 112 с.

15. Костюченко М. Русские богатыри. Головоломки, лабиринты./ М. Костюченко - СПб.: Питер, 2015.-64 с.
16. Костюченко М. Русские праздники. Головоломки, лабиринты./ М. Костюченко - СПб.: Питер, 2015. - 64 с.
17. Костюченко М. Русские промыслы. Головоломки, лабиринты./ М. Костюченко - СПб.: Питер, 2015. - 64 с.
18. Матроскина Ю. Русские сказки. Головоломки, лабиринты. / Ю. Матроскина- СПб.: Питер, 2015. – 64 с.-сост. Ирина Парфенова. – М.: Эксмо, 2015. – 144 с.
19. Новые игры для ума. Ребусы, логические задания и лабиринты/ зав.ред е. Андропова / пер. с англ. И. Муллер – СПб.: Питер, 2015. – 96 с.
20. Пашнина В. М. Весело живем! Увлекательные игры на каждый день./ В. М. Пашнина. – Ростов н/Д : Феникс, 2014. – 252,[2]с.
21. Педагогика развития: содержательный досуг и его секреты/ под ред.И. М. Кореловой- Ростов н/Д: Феникс, 2015.–371,[1] с.
22. Петлякова Э. Н. Развиваем память и внимание / Э. Н. Петлякова, С. Н.Подгорная. – Ростов н/Д: Феникс, 2012.-212 с.
23. Полезные игры / отв. Ред. О. Е. Епифанова / пер.с французского В. В. Тах.- М.: ЗАО «РОСМЕН-ПРЕСС», 2013. – 64 с.
24. Развиваем логику. /Сост. Андреева И. А. – Минск: ООО Букмастер, ООО «Кузьма», 2015.- с. 32.
25. Субботина Л. Ю. Как играть с ребенком. Игры на развитие моторики, речи, внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения у детей от 3 до 10 лет./Л. Ю. Субботина, художник В. Х. Янаев– Ярославль: ООО «Академия развития», 2011.- 192 с.
26. Эрикссон Дж. Игры и ребусы обо всем на свете! /Дж. Эрикссон , Б. Блэр./ пер. И. Муллер. – СПб.: Питер, 2014. – 64 с.

Сведения об авторе

1. ФИО -Корепанова Татьяна Валерьевна
- 2 Место работы МБУ ДО ЦТР
3. Должность - педагог дополнительного образования
4. Образование - высшее
5. Педагогический стаж - 29 лет
6. Квалификационная категория -первая
7. Домашний адрес - г. Реж, ул. П. Морозова, д.4, кв.3, тел. 8922602 5595

Аннотация

Программа "Планета игр" составительская, социально-педагогической направленности. Предназначена для детей дошкольного возраста.

Цели и задачи программы

Цель и задачи программы

1 год обучения.

Цель. Создание комфортной среды для развития интеллектуальных и коммуникативных способностей детей посредством игр.

Задачи.

1. Содействовать развитию любознательности и наблюдательности, познавательного интереса.
2. Формировать определенные умения и навыки игровой деятельности, учить правилам игрового поведения.
3. Выявлять и развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

Разделы программы.

2 год обучения.

Цель. Создание условий для развития личностных способностей ребенка в процессе игровой деятельности.

Задачи.

1. Обогащать игровой опыт детей.
2. Формировать коммуникативные навыки и познавательную активность.
3. Развивать основные психические процессы, необходимые для творческой и учебной деятельности (память, внимание, мышление, воображение).
4. Развивать мелкую моторику рук.

Программа рассчитана на 2 года обучения.

1 год для детей 5-6 лет, 2 год - для детей 6-7 лет.

Программа рассчитана на 36 часов. В первый учебный год: 8 часов теории и 28 часов практики, 2 год - 8 часов теории и 28 часов практики. Уровень программы – стартовый.

Количественный состав группы – 7– 14 человек.

Программа включает следующие разделы: развитие навыков межличностного общения и коммуникативных способностей, творческие и словесные игры, развивающие игры, подвижные игры, игры на развитие мелкой моторики, графические и графо-моторные игры, игры на развитие межполушарных связей.

Количественный состав группы – 7- 14 человек.

Данная программа знакомит детей с огромным, интересным и разнообразным миром игр. Предполагает совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности. В процессе обучения ребенок будет иметь возможность сам придумать игру и представить ее сверстникам.

Оценочные материалы.

Оценочные материалы разработаны на основе методической разработки «Диагностические материалы к дополнительной образовательной программе» Т.А. Симаковой, педагогом дополнительного образования высшей квалификационной категории, МОУ ДОД Дом детского творчества «Искорка» г. Чайковский, Пермский край.

Диагностические карты объединения заполняются 3 раза в год: входящая (сентябрь), промежуточная декабрь) и итоговая диагностика (май). В конце года заполняется итоговый лист.

Диагностическая карта объединения

Образовательная деятельность объединения _____

Группа _____ период диагностики _____

№	Ф.И. обучающегося	Показатели				Итоговый (средний) балл
		Графические навыки.	Интеллектуальные умение быстро и правильно выполнять задания: на памяти, внимания, мышления, воображения	Коммуникативные: умение слушать педагога, взаимодействовать со сверстниками.	Организационные: б) поведение, соблюдение техники безопасности	
1						
2						

Критерии

За каждый показатель

Низкий - показатель практически не сформирован - 0-1 (синий цвет)

Средний - показатель частично сформирован – 2-3 (зеленый цвет)

Высокий - показатель сформирован полностью – 4-5 (красный цвет)

Общая оценка по всем показателям уровня освоения программы обучающимися

Низкий - показатель практически не сформирован - 0-9 (синий цвет)

Средний - показатель частично сформирован – 10-19 (зеленый цвет)

Высокий - показатель сформирован полностью – 20-25 (красный цвет)

Приложение

Результаты диагностики, полученные в начале и конце года, заносятся в Диагностические карты (карта 1, карта 2) при помощи условных обозначений. Это позволяет оценить динамику развития каждого обучающегося. В зависимости от используемых методик определяются уровни развития познавательных процессов и степень сформированности практических умений. Методики составлены педагогом с опорой на личный опыт работы с дошкольниками и специальную литературу:

1. Баженова М.А. «Весёлая грамматика». – Д. «Сталкер», 1998г. стр. 310-313.
2. Баженова М.А. «Веселая математика», - Д. «Сталкер», 1998г. стр. 309-311.

Диагностические карты**Карта 1**

Фамилия, имя обучающегося	Познавательные процессы								Развитие мелкой моторики	
	внимание		память		мышление		воображение			
	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.
1.										
2.										

Условные обозначения для карты 1

В. – высокий уровень развития;

С. – средний уровень развития;

Н. – низкий уровень развития

Условные обозначения для карты 2

Б/О – без ошибок;

С/О – с ошибками;

Н/С – не справляется с заданием

3. Методика «Графический диктант».

Выявить умение слушать и выполнять инструкцию,

умение ребенка ориентироваться в своей работе на образец и действовать в соответствии с ним,

умение ориентироваться на листе бумаги в клеточку.

Умение правильно держать карандаш, регулировать нажим, координировать действие двигательного и зрительного анализатора.

4. «Нарисуй узор».

Содержание: детям предлагается на листе бумаги в клеточку нарисовать узор под диктовку педагога.

Педагог говорит, на сколько клеточек и в какую сторону нужно провести линию. Все узоры следует диктовать, делая между этапами работы паузу (1-2 секунды), чтобы ребенок успел закончить каждую предыдущую линию. Продиктовав один фрагмент узора, предложить ребенку самостоятельно продолжить узор.

Инструкция 1. Поставь карандаш на верхнюю точку. Рисуй:

одна клетка вправо,
одна клетка вверх,
одна клетка наискосок вправо вверх,
одна клетка наискосок вправо вниз,
одна клетка вниз,
одна клетка вправо,
одна клетка вверх

А теперь продолжай рисовать тот же узор сам.

Способы обработки результатов.

отдельно оцениваются два этапа - выполнение узора под диктовку и самостоятельное продолжение узора

Параметры оценки.

Максимальное количество 4 балла - высокий уровень.

3 балл – средний уровень, 1-2- низкий уровень.

1. Методика по ориентировке в пространстве.

5.1 Инструкция к проведению.

Педагог предлагает ребенку сказать, что слева от него, что справа, что впереди.

Стань прямо, повернись налево, сделай 2 шага вперед, повернись направо, сделай 1 шаг назад.

Ориентировка на листе бумаги:

Положи (или нарисуй) кружок в правый верхний угол,
квадрат в середину листа,
треугольник в верхний правый угол,
овал в нижний левый угол,
прямоугольник в верхний левый угол.

5.2 Обведи предметы слева от мишки и раскрась предметы, которые справа от него. Какие предметы ты раскрасил? Какие предметы обвел?

4 балла- все задания выполнены правильно.

3 балла с 1-2 ошибками.

2 балла - большинство заданий выполнил неправильно.