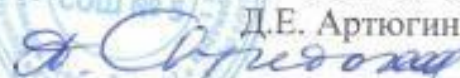


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа № 5

Принята
педагогическим советом
МАОУ СОШ № 5
Протокол № 1 от 30.08.2023

Утверждена
приказом № 873 от 31.08.2023
директора МАОУ СОШ № 5
Д.Е. Артюгин



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности**

«Игра»

Возраст обучающихся: 13-16 лет

Срок реализации: 1 триместр

**Автор-разработчик: Свиридова Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования**

с. Николо-Павловское

2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игра» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами, регулирующими деятельность по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Уставом МАОУ СОШ №5;
- локальными нормативными актами МАОУ СОШ №5, регламентирующими образовательную деятельность.

1.2. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Настоящая программа имеет социально-гуманитарную направленность и представляет собой систему общетрудовой и технологической подготовки обучающихся, ориентированную на развитие игровой культуры и основанную на применении игровой деятельности в образовательном и воспитательном процессе.

Игра и игрушка предоставляют громадные возможности для формирования технологических знаний, умений и навыков, поскольку их использование в образовательном процессе позволяет помочь решению некоторых вопросов обучения и воспитания школьников, являющихся весьма актуальными в настоящее время.

К таким вопросам относятся:

- формирование и развитие мотивации обучающихся к трудовой деятельности;
- развитие познавательных интересов;
- создание благоприятных условий для организации совместной трудовой деятельности и формирования в её ходе детского коллектива, объединённого общим (в данном случае – игровым) интересом.

В процессе изучения теоретического материала обучающиеся знакомятся с историей появления игр, основами их изготовления, процессом выбора тематики и материала. Обучающиеся узнают, какие основные орудия труда применяются при работе, изучают технику

безопасности при работе с инструментами, учатся правильно и рационально организовывать своё рабочее место и использовать рабочее время.

Основной формой обучения является практическая работа. Она позволяет приобрести и совершенствовать основные умения и навыки, необходимые при изготовлении игр.

1.3. Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

В настоящее время особо остро стоит вопрос о необходимости социализации личности, потому что социальное развитие и воспитание – педагогически ориентированная и целесообразно направленная система общественной помощи подрастающему поколению в период его включения во взрослую жизнь.

В основе дополнительной общеобразовательной программы «Игра» находится игра в различных её проявлениях.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это и развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром. Существует множество игр: творческие, подвижные, дидактические, сюжетно- ролевые и т.д.

Дети во время игр учатся договариваться, общаться, уступать, приобретают чувство здоровой конкуренции, не менее важное для будущей жизни. Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

Во время прохождения программы дети не только изучают виды игр, но и создают их своими руками. Придумывают тему, правила, материал для изготовления. Во время создания игры развивается логическое мышление, умение планировать, предвидеть результат. Готовые игры дарятся детям из начальных классов для полезного времяпровождения в перемены.

1.4. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Программа объединяет в одно целое такие понятия, как «личность», «творчество», «информационно-коммуникативные технологии».

В основу программы «Игра» заложена игровая деятельность. Воспитательное значение игры многообразно. В игре дети познают жизнь, самих себя, других людей, развиваются физически, нравственно, интеллектуально, формируют те качества, которые необходимы для выбора будущей профессии, развивают творческие и организаторские способности и задатки. Необычайно плодотворно игра развивает психические свойства личности. Игра – это всегда живое общение, дух соревнования, свободное творчество и изобретательство. Через игру ребенок учится общению и усваивает язык и законы общества.

Создавая игры в разных направлениях, авторы (дети старших классов) и получатели (дети начальных классов) приобретают ряд богатых возможностей как в развивающе-эстетическом воспитании детей, так и в организации их досуга. Программа «Игра» подарит детям хорошее настроение и отличное здоровье.

1.5. Адресат дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Работа по программе ориентирована на обучающихся школьного возраста. Возраст обучающихся от 13 до 16 лет. В группу принимаются все желающие. Специального отбора не производится. Для успешного освоения программы формируются разновозрастные группы.

Программа может быть скорректирована в зависимости от возраста и уровня подготовленности обучающихся.

1.6. Режим занятий

Занятия с группой проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Длительность занятий определяется возрастом детей.

Оптимальное количество человек в группе – 15.

1.7. Объем дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Общее количество учебных часов в год – 11.

1.8. Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Программа рассчитана на 3 месяца обучения.

1.9. Формы обучения

Формы обучения - индивидуально-групповая, групповая.

Занятия нельзя разделить на теоретические и практические, т.к. часть занятия отводится теоретической части, а часть практической. Для реализации программы применяют комбинированные и практические занятия.

1.10. Виды занятий

Словесный метод – используется на каждом занятии в виде лекции, беседы, рассказа, изложения нового материала, закрепление пройденного материала.

Самостоятельная творческая работа – самостоятельность, развивает воображение.

Коллективная работа – один из методов. Приучающих обучающихся справляться с поставленной задачей сообща, учитывать мнение окружающих. Способствует взаимопониманию между членами группы, созданию дружественной обстановки.

Репродуктивный метод – используется педагогом для наглядной демонстрации способов работы, выполнения отдельных её элементов при объяснении нового материала.

1.11. Формы подведения результатов

Формами подведения итогов реализации программы и контроля деятельности являются:

- наблюдение за работой детей на занятиях;
- готовая игра, для вручения начальным классам;
- участие детей тематических конкурсах.

2. Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы

2.1. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие игровой культуры детей и подростков через использование игровых форм и методов обучения посредством технологической подготовки обучающихся.

2.2. Задачи:

- освоение обучающимися технологических знаний, умений и навыков на основе изготовления предметов для игр;
- развитие творческих способностей обучающихся в разработке новых видов игр;
- создание игр, которые развивают внимательность, координацию движений, наблюдательность, память и т.д.;
- овладение обучающимися основных умений и навыков исследовательской работы по изучению игр и приёмов их изготовления.

3. Содержание дополнительной общеразвивающей программы

3.1. Учебно-тематический план

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	1	0,5	0,5	Беседа. Опрос.
2	История игр.	1	0,5	0,5	Беседа. Опрос.

3	Копилка игр.	1	0,5	0,5	Беседа. Опрос.
4	Весёлая перемена.	2	1	1	Проведение «Весёлой перемены»
5	Своя игра.	5	-	5	Выполнение работы (игры)
6	Итоговое занятие.	1	-	1	Вручение готовой игры детям начальной школы
		11	2,5	8,5	

3.2 Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие. (1 час)

Теория: Общий инструктаж по технике безопасности. Знакомство с «Мастерской игр».

План работы группы. Оборудование, инструменты, материалы, используемые в работе.

Практика: Игра-знакомство. Игра «Поиск клада» (поздравление с началом занятий в «Мастерской игр»). Игры-испытания («Товарищи командиры» и др.).

2. История игр. (1 час)

Теория: Старинные русские настольные игры. Фантовые игры. Шуточные игры. Домашние забавы. Техника проведения игры.

Практика: «Бирюльки», «Фанты», «Блошки», «Чепуха», «Жмурки», «Да и нет»....

3. Копилка игр (1 час)

Теория: Различные основы классификации игр. Обзор литературы по играм. Технология описания игры, организация, игровые позиции участников, этапы развития игровых действий, результат игры.

Практика: Описание игр словесное и схематичное. Создание собственной копилки игр.

4. Весёлая перемена (2 час)

Теория: Подбор игр по данной теме. Принципы составления программы. Технология организации «Весёлой перемены» в своей школе.

Практика: Составление программы «Весёлая перемена». Проведение «Весёлой перемены» в школе.

5. Своя игра (5 час)

Теория: Разработка своей игры.

Практика: Обсуждение темы игры, правила. Разработка дизайна. Подбор материалов для изготовления. Изготовление игры.

6. Итоговое занятие (1 час)

Практика: Знакомство и вручение готовой игры детям начальной школы. Играем, изучаем.

3.3. Планируемые результаты

Личностные

- развитие эстетических чувств и представлений, образного мышления и воображения, способности к творческому подходу в реализации задуманного;
- расширение запаса знаний о разнообразии форм и пространственного положения предметов окружающего мира, различных величинах, многообразии оттенков цветов;
- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей на основе знаний, умений и навыков;
- формирование культуры труда, обучение аккуратности, умению бережно и экономно использовать материал, содержать в порядке рабочее место;
- развитие сенсорных и умственных способностей (памяти, внимания, глазомера, мелкой моторики рук, образного и логического мышления);
- развитие самостоятельности;
- воспитание коммуникативности обучающихся, умения строить отношения сотрудничества и доброжелательности, применять правила культурного общения.

Метапредметные

- развитие терпения, усидчивости, чувства удовлетворения от совместной работы, чувства взаимопомощи и коллективизма;

- овладение навыками созидательной, творческой деятельности;
- навыками выбора, моделирования и проектирования объектов труда;
- умение ориентироваться в названии и применении ручных инструментов, материалов и приспособлений, закрепление умений обращения с простейшими орудиями труда;
- формирование навыков подготовки, организации и планирования трудовой деятельности на рабочем месте, соблюдения культуры труда;
- воспитание бережного отношения к инструментам, приспособлениям, материалам.
- рационально организовать своё рабочее место, следить за порядком на рабочем месте;
- подбирать инструменты с учётом выполняемой работы и правильно пользоваться ими, соблюдать правила безопасной работы с инструментами;
- проводить анализ изделия и этапов его изготовления, устанавливать последовательность выполнения технологических операций, осуществлять контроль результатов работы;

Предметные:

- знание классификации игр, общих принципов игр;
- виды материалов, используемых при изготовлении игровых предметов, их происхождение, свойства и применение;
- основные требования (конструкционные, эстетические, технологические) к изготовленному изделию и способы контроля деталей и изделий;
- основные виды игр с предметами, их правила;
- научатся не только сами играть в широкий круг игр, но и будут способны показывать и обучать этим играм других, в частности учеников начальной школы;
- правильно выбирать и экономно расходовать материал для изготовления предметов для игр;
- играть в различные виды игр.

4. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной образовательной программы «Игра»

4.1. Условия реализации программы:

Занятия проводятся в зоне формирования цифровых и гуманитарных компетенций и помещении для проектной деятельности Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ СОШ №5 с. Николо-Павловское.

Материально-техническое обеспечение:

1. Столы - 10 шт.
2. Стулья - 20 шт.
3. Шкафы для хранения инвентаря - 2 шт.
4. Меловая доска - 1 шт.
5. Проектор - 1 шт.
6. Экран для проектора - 1 шт.
7. Ноутбук - 1 шт.
8. Бумага цветная.
9. Картон для творчества.
10. Пластилин.
12. Ножницы.
13. Клей (ПВА, клей-карандаш, клей Момент, клей для горячего пистолета).
14. Стеки.
15. Доски для лепки
16. Кисти, краски
17. Акварельная бумага.
18. Карандаш простой.
19. Линейка;
20. Фигурные ножницы.

21. Дыроколы.
22. Ленты, кружево.
23. Пуговицы, полубусины, стразы, цветочки и другие декоративные украшения.

Информационное обеспечение:

Тематические Интернет-ресурсы

Методические материалы

Демонстрационные материалы. В процессе реализации программы, учитывая значительный объём практических занятий, особое внимание в методическом плане уделяется вопросам технологической подготовки, предметно-игровой деятельности, учебно-исследовательской работы, организации коллектива.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования Свиридова Елена Владимировна, образование высшее (НТГСПА), подготовила победителя Всероссийского детского конкурса рисунков и декоративно-прикладного творчества «Арбузное лето» (2021), призёра Всероссийского конкурса детских творческих работ «Новогодняя мастерская» (2022), Лауреат Всероссийского фестиваля «Пасха красная на Урале» (2022), призёра II Международного творческого конкурса «Весенняя котовасия» (2023), победителей Всероссийского детского конкурса декоративно-прикладного искусства «Угадайте, что за птица?» (2023), победителей и призеров областных и муниципальных конкурсов.

4.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы:

Текущая диагностика результатов обучения осуществляется систематическим наблюдением педагога за практической работой обучающихся, их умением применять полученные знания на деле, выполнение практических работ, проведение игр с младшими школьниками на переменах.

5. Список литературы

Для педагога и обучающихся

1. Былеева Л.В., Таборко В.А. Игра? Игра! – М., 1988.
2. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира. – М., 2001.
3. Всегда всем весело / Сост. Е.М. Минский. – М., 1969.
4. Гульянц Э.К. Учите детей мастерить. – М., 1979.
5. Заверотов В.А. Группа, где всем интересно. М., 1989.
6. Игротека вожакого / Сост. Ю.Н. Тимофеев. – М., 2001.
7. Гульянц Э.К. Учите детей мастерить. – М., 1979.
8. Минский Е.М. От игры к знаниям. – М., 1982.
9. Минский Е.М. Пионерская игротека. – М., 1987.
10. Минский Е.М. Игровые площадки для детей. – М., 1969.
11. Минский Е.М. Ящик забав и затей. – М., 1950.
12. Московская игротека. Альманах. Вып. 1. – М., 1997; Вып. 2. – М., 1999.