

Управление образования, молодежной политики и спорта администрации  
Амурского муниципального района Хабаровского края

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
центр творчества «Темп» города Амурска  
Амурского муниципального района Хабаровского края

ПРИНЯТО  
педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 05 сентября 2022 г.



УТВЕРЖДАЮ:

И.о. директора МБУ «Темп»

Е.В.Полуянова

Приказ от 05 сентября 2022 г.

№ 78-Д

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-гуманитарной направленности

## **«Игромания»**

Уровень освоения – стартовый  
Возраст обучающихся - 7-16 лет  
Срок реализации - 1 год

Составитель:  
Новикова Елена Валерьевна  
педагог дополнительного образования

Амурск  
2023

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### Пояснительная записка

В современном обществе целью развития школьников является всестороннее гармоничное развитие личности. Игра – ведущий вид деятельности, в которой ребенок учится, развивается и растет.

Развивающие игры являются одним из средств умственного развития ребенка. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным языком сказки, забавного персонажа. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные формы игровой активности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игромания» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» от 01.10.2018 г.;
- Приказ об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае от 26.09.2019 г. № 383П;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ «Темп», утвержденное приказом директора от 14.02.2019;
- Устав МБУ «Темп» г. Амурска.

**Направленность программы** - социально – гуманитарная.

**Актуальность данной программы** заключается в том, что повышенная игровая активность - биологическая потребность детей, она необходима им для нормального роста и развития. Любая игра – естественный источник радостных эмоций, обладающий эффективной воспитательной силой.

Применение программы предполагает гибкое построение образовательно-воспитательного процесса в условиях дополнительного образования смену видов игровой

деятельности, широкие возможности индивидуального и группового участия обучающихся и развитие их способностей.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что в основе программы лежит идея использования потенциала игровой педагогики, позволяющей развивать обучающихся в различных направлениях:

1. Умение работать в команде. Многие интеллектуальные игры – командные состязания. Игрокам необходимо научиться слышать и понимать друг друга, чтобы отыскать правильный ответ и получить заветные баллы.
2. Умение мыслить логически. Не всегда удается сразу найти правильный ответ, иногда игроки выстраивают длинную цепочку умозаключений, чтобы прийти к одной версии.
3. Широкий кругозор. Игроки постоянно пополняют знания, опираясь на свои интересы.
4. Умение быстро находить верное решение. На поиск ответа дается ограниченное количество времени, поэтому игрокам нужно найти правильное решение как можно быстрее.
5. Развитые коммуникативные способности. Интеллектуальные игры предполагают постоянное общение между игроками различных команд.

**Отличительной особенностью данной программы.** Данная программа «Игромания» составлена с целью создания условий для расширения игровых возможностей детей, а также с целью использования различных видов игр, также использование компьютерных игр.

**Уровень освоения программы** – стартовый. Стартовый уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

**Адресат программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игромания» разработана для обучающихся 7–16 лет, основной деятельностью которых являются познание и учение, общение, игра. Наполняемость группы – 15 человек.

Обучающиеся учатся принимать правила и нести ответственность за свою работу и за работу в группе; начинают усваивать позитивные установки к различным продуктивным технологиям. Активно в этом возрасте развиваются внимание, воображение: обучающиеся учатся расширять горизонты окружающего мира за пределы непосредственных наблюдений.

**Срок и объём реализации программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения. Объём реализации программы – 144 часа.

**Форма обучения** по данной программе – очная.

**Виды занятий.** Ведущей формой организации образовательной деятельности является учебное занятие.

*Формы проведения занятий:* традиционные (учебное занятие, экскурсия, обучающие игры и т.д.), нетрадиционные (конкурс, праздник и др.)

Формы организации образовательной деятельности: фронтальная работа, работа в паре, в группе, индивидуальная работа. Форму занятий можно определить, как творческую, самостоятельную деятельность обучающихся.

В процессе реализации программы используются такие формы и методы обучения:

- объяснение, беседа;
- использование наглядных пособий (иллюстрации, образцы изделий, чертежи, плакаты, рисунки, методические пособия по технологии изготовления изделий);
- практическая работа;
- игра;
- выставка.

*Формы организации образовательного процесса*

**Групповая.** Ориентирует обучающихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы.

**Фронтальная** (коллективная). Предполагает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся детей через беседу или лекцию.

**Индивидуальная.** Работа обучающихся предусматривает оказание помощи и консультации каждому со стороны педагога.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.** Годовая учебная нагрузка и режим занятий определяется с учетом возрастных особенностей обучающихся, предусматривает реализацию принципа вариативности.

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятия
1-й год	4 часов	4	2 часа

Академический час – 45 минут. Перерыв между занятиями – 15 минут.

## Цель и задачи программы

**Цель программы:** Развитие творческого потенциала личности обучающегося средствами игровой деятельности.

### **Задачи:**

#### **Предметные**

- обучать основным правилам ведения соответствующих возрасту и новых игр, в том числе интеллектуальных;
- познакомить с различными видами игр;
- учить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила.

#### **Метапредметные**

- развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других;
- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения.

#### **Личностные**

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- развивать потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость).

## Содержание программы

### Учебный план

№	Наименование темы, раздела	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Познание</b>				
1.1	Введение	2	2	-	
1.2	История игры	2	1	1	
1.3	Моя команда	2	2	2	
1.4	Правила и инструкция	4	1	3	
1.5	Классификация игр	4	1	3	
1.6	Игротехника		1	1	
<b>2</b>	<b>Игры с правилами</b>				
2.1	Настольные игры	6	2	4	
2.2	Игры с предметами	6	2	4	
2.3	Игра слов	2	1	1	
2.5	Интеллектуалы	5	1	4	
2.6	Словарные игры	4	2	2	
2.7	Воображалы	4	2	2	
2.8	Логические задачи	4	2	2	
2.9	Компьютерный гений	6	2	4	
2.10	Промежуточная аттестация	2	-	2	<b>Игра</b>
<b>3</b>	<b>Игровой практикум</b>				
3.1	Моя команда	4	1	3	
3.2	Играй, узнавай	4	1	3	
3.3	Квиз	4	1	3	
3.4	Игры народов	4	1	3	
3.5	Игровой турнир	10	1	9	
<b>4</b>	<b>Создатель</b>				
4.1	Нахождение	6	2	4	
4.2	Своя игра	14	4	10	

4.3	Своими руками	18	6	12	
4.4	Я умею	4	-	4	
4.5	Игромания	12	1	11	
4.6	<b>Итоговое занятие</b>	<b>3</b>	-	<b>3</b>	
		<b>144</b>			

## Содержание

### Раздел 1. Познание

#### 1.1. Введение

Теория. Ознакомление с программой обучения. Проведения инструктажей.

#### 1.2. История игры

Теория. Ознакомить с историей возникновения игры. Дать понятия «игра».

Практика. Ознакомление с играми на практике.

#### 1.3. Моя команда

Теория. Разобрать что такое команда, почему работа в команде важна. Что несет командная деятельность и индивидуальная.

Практика. Работа на командообразование.

#### 1.4. Правила и инструкция

Теория. Дать понятие «правила» и «инструкция». Пояснить значение правил и инструкций в игре. Как правильно их составлять.

Практика. Составление правил и инструкций на практике, как в командах, так и индивидуально.

#### 1.5. Классификация игр

Теория. Дать понятия «классификация». Рассказать о классификации игр, показать видео подборку.

Практика. Сопоставление игр с классификацией. Карта выбора.

#### 1.6. Игротехника

Теория. Дать понятие «игровые техники». Объяснить, какие техники игр бывают, где чаще всего применяются особенные техники.

Практика. Применение игровых техник на практике.

### Раздел 2. Игры с правилами

#### 2.1. Настольные игры

Теория. Дать понятие «настольная игра». Разобрать правила настольных игр и инструкции к ним. Показать разновидность игр.

Практика. Игровая практика.

#### 2.2. Игры с предметами

Теория. Объяснить значение предметов в играх, предметы в настольных играх, применение техник в данных играх. Показать разновидность игр, объяснить различие.

Практика. Игровая практика.

#### 2.3. Игра слов

Теория. Дать понятие «игра слов». Объяснить смысл игры, правила и инструкции. Показать разновидность данных игр, объяснить различие.

Практика. Игровая практика.

#### 2.4. Интеллектуалы

Теория. Дать понятие «интеллектуальная игра». Объяснить правила данных игр показать возможные инструкции. Показать разновидность интеллектуальных игр, объяснить различие.

Практика. Игровая практика.

#### 2.5. Словарные игры

Теория. Дать понятие таким видам игр, объяснить правила, разобрать инструкции. Показать разновидность игр, объяснить их различие.

Практика. Игровая практика.

#### 2.6. Воображалы

Теория. Показать разновидность игр на воображение, разобрать правила и инструкции. Показать различие данных игр между собой.

Практика. Игровая практика.

#### 2.7. Логический задачи

Теория. Дать понятие логических задач. Объяснить их значение. Пояснить разновидность логических задач в различных видах игр.

Практика. Решения задач на практике.

#### 2.8. Компьютерный гений

Теория. Разобрать разновидность и категории компьютерных игр. Рассказать о их пользе, предназначение.

Практика. Игровая практика.

#### 2.9. Промежуточная аттестация

Практика. Проведение интеллектуальной игры, с применением разновидности изученных.

### **Раздел 3. Игровой практикум**

#### 3.1. Моя команда

Теория. Повторение теории по пройденному материалу.

Практика. Командные игры.

#### 3.2. Играй, узнавай

Теория. Повторение разновидностей игр, правил.

Практика. Игровая практика.

#### 3.3. Квиз

Теория. Повторение правил и инструкций.

Практика. Игровая практика.

#### 3.4. Игры народов

Теория. Разобрать игры разных народов и их различие.

Практика. Игровая практика.

#### 3.5. Игровой турнир

Теория. Повторение правил и инструкций, применение игровых технологий.

Практика. Проведение индивидуального и командного игрового турнира.

### **Раздел 4. Создатель**

#### 4.1. Нахождение

Теория. Рассказать и показать о правильных способах нахождения информации, как в литературе, так и на просторах интернета.

Практика. Практика в нахождении информации в различных источниках, фильтрация информации.

#### 4.2. Своя игра

Теория. Рассказать о функциях интернет-ресурсов, возможность создания собственной игры на компьютере, в интернете в телефоне.

Практика. Создание игры, правил и инструкций на практике. Применение разработанных игровых техник.

#### 4.3. Своими руками

Теория. Показать способы создания собственной игры своими руками. Техники создания, правильный выбор необходимых материалов.

Практика. Создание различных игр своими руками.

#### 4.4. Я умею

Практика. Создания игра по существующим алгоритмам и заданным правилам.

#### 4.5. Игромания

Теория. Повторение пройденного материала в теории.

Практика. Игровая практика.

#### 4.6. Итоговое занятие

Практика. Разработка и представление игр.

### Планируемые результаты

#### ***Метапредметные***

- проявляют коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- умеют адекватно оценивать свои достижения и достижения других;
- развиваются познавательные процессы внимания, памяти, воображения.

#### ***Личностные***

- воспитано чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- проявляется потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время;
- формируются нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость).

#### ***Предметные***

- знают основные правила ведения игр, в том числе интеллектуальных;
- знают различные виды игр;
- умеют самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила.

#### ***Обучающиеся будут знать:***

- правила различных видов игр;
- особенности применения метода «мозговой штурм»;
- особенности взаимодействия в команде;
- способы вычленения информации;
- принцип действий в последовательности;
- методику проведения игры;
- принцип составления игр.

#### ***Будут уметь:***

- составлять игры;
- различать виды игр;
- пользоваться справочной литературой;
- работать в команде;
- обозначать свое понимание проблемы;
- решать возникшие проблемы;
- оценивать и проверять возможные решения;
- быстро переносить свое внимание с объекта на объект;
- вычленять главное при записи вопросов;
- решать многоходовые логические задачи;
- анализировать свои действия;
- принимать самостоятельные решения;
- принимать условия работы.



## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

### Календарный учебный график

Период	Сроки	Кол-во недель
Продолжительность учебного года	01.09. - 31.05.	36 недель
Начало учебного года		
- для групп первого года обучения	15.09.	
Период образовательной деятельности I полугодие	01.09. –31.12.	17 недель
Период образовательной деятельности II полугодие	07.01 - 31.05	19 недель
Текущий контроль	В течение года	После освоения каждой темы программы
Входящая диагностика	Сентябрь	
Промежуточная диагностика	Декабрь	
Итоговая диагностика	Май	

**Календарный учебный график проведения занятий** составляется ежегодно, более подробно на каждый учебный год и на каждую учебную группу и является обязательным **Приложением** к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игромания».

### Условия реализации программы

Программа построена на основе следующих **принципов обучения и воспитания**:

- культуросообразности;
- гуманизации межличностных отношений;
- деятельностного и личностно-ориентированного подходов;
- увлекательности, коллективизма.

**Материально-техническое обеспечение:** просторное помещение, наличие сидячих мест, столов для работы с карточками, костюмы и парики в зависимости от репертуара, комплект клоунов в количестве 15 штук, ножницы, бумага, клей, ленты и нитки, различные декоративные элементы для изготовления атрибутов.

Для успешной и плодотворной реализации программы необходимо следующее:

**Информационное обеспечение:** видео-, фото-, интернет источник, ПК, принтер, видео проектор, переносной аудио носитель, аудио- и видеозаписи.

**Кадровые условия реализации программы.** Программу реализует педагог, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику образовательной деятельности дополнительного образования, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей.

## Формы аттестации

В процессе обучения проводится мониторинг качества усвоения программного материала: педагогическое наблюдение, тестирование, анкетирование. Используются контрольно - измерительные материалы, с целью выявления уровня умений, приобретенных на занятиях.

Основная форма проверки усвоения программы – организация и проведение игровых программ.

**Виды контроля:** дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Игромания» предусматривает текущий контроль, входящую, промежуточную и итоговую диагностику.

**Текущий контроль** проводится практически на всех занятиях в ходе ответов обучающихся, самостоятельной и коллективной деятельности, обсуждения этапов работы. В качестве средств текущего контроля усвоения программы обучающихся программой предусмотрена оценка: за знания, умения и навыки игровой деятельности.

Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку обучающихся.

**Входящая диагностика** проводится в сентябре. Основывается на имеющихся знаниях, умениях и навыках обучающихся, согласно поставленных целей и задач обучения.

**Промежуточная диагностика** проводится в форме творческого просмотра в конце 1-го полугодия.

В конце учебного года проводится **итоговая диагностика**. Оценка работы осуществляется исходя из критериев контрольно-измерительных материалов и опыта проведения мониторинга педагога.

Форма проведения промежуточной аттестации: итоговое занятие. Итоговая аттестация обучающихся проводится в конце обучения по программе.

## Оценочные материалы

Система оценки результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Игромания» включает в себя уровень сформированных знаний, умений, навыков, уровень развития обучающихся, включающий индивидуальные качества и личностный рост.

Оценка проводится в различных формах: участие в праздниках, фестивалях, мероприятиях внутри образовательной организации. Промежуточная аттестация проводится по итогам учебного года.

В работе используются следующие методы отслеживания результативности:

1. Педагогическое наблюдение.

2. Педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, акциях, игровых программах), активности обучающихся на занятиях и т.п.

3. Мониторинг.

### **Методические материалы**

#### **Обеспечение программы методическими видами продукции:**

- планы-конспекты, методические разработки занятий;
- беседы;
- сценарии игр, праздников;

#### ***Методы и формы обучения***

Формы занятий

1. Занятия-беседы.
2. Тренинги, упражнения.
3. Практическое освоение игр.
4. Творческая игра.
5. Посещение мероприятий в других учреждениях, их анализ.

Структура занятий по программе включает теоретическую и практическую части, где применяются следующие методы обучения:

- Объяснительно-иллюстративные;
- Репродуктивные;
- Частично-поисковые.

Для организации практической работы применяется методика КТД (коллективно-творческое дело). Актуальность ее в том, что в каждой игре, в каждом КТД обучающиеся сами ставят цели, сообща разрабатывают план действия, собирают необходимую информацию, осуществляют задуманное, анализируют и оценивают результаты.

Позиция педагога – совместная деятельность с детьми. В этом случае игровое мероприятие создается в результате коллективного размышления, поиска лучшего варианта.

### 3. Список литературы

1. Былеев Л.В. Сборник подвижных игр. - М., 2010.
2. Васильков Г.А. От игр к спорту. - М., 2005.
3. Волина В. Как себя вести. - СПб., 2004.
4. Глязер С. Зимние игры и развлечения. - М., 2013.
5. Жуков М.Н. Подвижные игры. - М., 2000.
6. Железняк М.Н. Спортивные игры. - М., 2001.
7. Коротков И.П. Подвижные игры в занятиях спортом. - М., 2011.
8. Литвинов М. Ф. Русские народные подвижные игры. - М., 2006.
9. Осокина Т.И. Детские подвижные игры. - М., 2009.
10. Портных Ю.И. Спортивные и подвижные игры. - М., 2004.
11. Сценарии праздников для детей и взрослых. Подвижные игры. - М., 2013.
12. Уроки тётушки Совы: DVD. - М., 2009.
13. Якуб С.К. Вспомним забытые игры. - М., 2008.

## Календарный учебный график

№ занятия	Дата	Кол-часов	Раздел, тема занятия	Форма проведения	
1		2	Введение	Игры на знакомство, сплочение коллектива	
2		2	История игры	Теория	
3		2	Моя команда.		
4		2	Моя команда. Игра «Красное и черное»	Игры	
5		2	Правила и инструкции	Теория	
6		2	Классификация игр. Квесты	Теория	
7		2	Классификация игр. Командные игры	Практика	
8		2	Игротехника	Теория	
9		2	Настольные игры.		
10		2	Настольные игры. Игра «Пираты»		
11		2	Настольные игры «Воображариум»		
12		2	Игры с предметами	Игры на сообразительность	

13		2	Игры с предметами. «10 вопросов»		
14		2	Игры с предметами «Таможня»		
15		2	Игра слов «Эрудит»		
16		2	Интеллектуалы.		
17		2	Интеллектуалы. «Вокруг света за 80 вопросов»		
18		2	Интеллектуалы. «Отличник»		
19		2	Словарные игры		
20		2	Словарные игры «Словодел».	Игры на развитие эрудиции	
21		2	Воображалы	Развитие воображения	
22		2	Воображалы «Воображариум 2»		
23		2	Логические задачи	Развитие мышления	
24		2	Логические задачи		
25		2	Компьютерный гений	Развитие компьютерной грамотности	

26		2	Компьютерный гений		
27		2	Компьютерный гений		
28		2	Большая игра «Слепая вера»	Развитие коммуникативных навыков, доверия	
29		2	Моя команда		
30		2	Моя команда «Необитаемый остров»	Развитие сплоченности коллектива	
31		2	Играй, узнавай		
32		2	Играй, узнавай	Развитие кругозора	
33		2	Квиз		
34		2	Квиз		
35		2	Игры народов		
36		2	Игры народов «Пачизи»	Развитие логики и внимательности	
37		2	Игровой турнир		
38		2	Игровой турнир «Шашки»	Развитие мышления	

39		2	Игровой турнир «Уголки»	Развитие мышления	
40		2	Игровой турнир «Домино»	Развитие мышления	
41		2	Нахождение	Развитие мышления	
42		2	Нахождение «Шерлок Холмс»	Развитие мышления	
43		2	Нахождение «Пираты»	Развитие мышления	
44		2	Своя игра «Данетки»	Развитие мышления	
45		2	Своя игра «Лабиринт»	Развитие мышления	
46		2	Своя игра «Акулий обед»	Развитие мышления	
47		2	Своя игра «Школа Хогвардс»		
48		2	Своя игра «Монополия»		
49		2	Своя игра «Большой куш»		
50		2	Своя игра «Что Где Когда»	Развитие кругозора, наблюдательности	
51		2	Своими руками		



52		2	Своими руками .Изготовление игры Пачизи		
53		2	Своими руками. Изготовление игры Пачизи		
54		2	Своими руками. Изготовление игры Пачизи		
55		2	Своими руками. Изготовление игры-бродилки «Вокруг света»		
56		2	Своими руками Изготовление игры-бродилки «Вокруг света»		
57		2	Своими руками Изготовление игры-бродилки «Вокруг света»		
58		2	Своими руками		
59		2	Своими руками		
60		2	Я умею. Крокодил		
61		2	Я умею		
62		2	Игромания «Фанты»	Сплочение коллектива	
63		2	Игромания «Данетки»		
64		2	Игромания «Потеряшки»		

65		2	Игромания «Где я»		
66		2	Игромания «Кто я»		
67		1	Игромания «Устами младенца»		
68		3	Итоговое занятие		
Итого		136 часов			