

Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО ГЦИР
городского округа Тольятти
 А.В. Хаирова
« 22 » мая 2018 г.

Программа принята к реализации на
основании решения методического совета
МБОУ ДО ГЦИР.
Протокол № 6 от 21 мая 2018 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ИГРОТЕКА»**

Направленность социально-педагогическая
Возраст детей – 7-11 лет
Срок реализации – 2 месяца

Разработчик:
Расторгуева Оксана Анатольевна,
педагог дополнительного
образования

Тольятти
2018

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека»
Учреждение, реализующее программу	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» г.о.Тольятти Адрес: 445045, Тольятти, ул. Л. Чайкиной, 87, т. 37-94-99
Разработчик(и) программы	Расторгуева Оксана Анатольевна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ГЦИР
Аннотация	Дополнительная программа для детей младшего школьного возраста «Игротека» направлена на освоение принципов интеллектуальных и подвижных игр, что позволит детям самостоятельно организовывать свой познавательный досуг
Год разработки программы	2018 г.
Где, когда и кем утверждена программа	Решение методического совета МБОУ ДО ГЦИР от 21 мая 2018 г. Протокол № 6
Программа принята в новой редакции	
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	Социально-педагогическая
Направление (вид) деятельности	Игровая деятельность
Форма обучения по программе	Очная
Вид программы по уровню организации деятельности учащихся	Ознакомительный
Охват детей по возрастам	7 – 11 лет (1-4 класс) Разновозрастные группы
Вид программы по разнообразию тематической направленности и способам организации содержания	Предметная
Срок реализации программы	2 месяца
Степень реализации программы	Реализуется первый год
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	Тольяттинская библиотека им.Бианки (ул.Лизы Чайкиной 69)
Финансирование программы	Реализуется в рамках платной услуги
Вид программы по степени авторского вклада	экспериментальная
Рецензенты программы (для авторских):	

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	
Введение	3
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	3
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ.....	3
Цель и основные задачи программы.....	4
Организационно – педагогические основы обучения.....	4
Ожидаемые результаты освоения программы.....	8
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса.....	9
Учебно-тематический план	12
Содержание программы.....	13
Методическое обеспечение программы.....	16
Материально-техническое обеспечение.....	18
Список литературы, использованной при составлении программы	19
Приложение. Календарно-тематическое планирование учебного материала	

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная программа «Игротека» является неотъемлемой частью образовательной программы МБОУ ДО «Гуманитарный центр интеллектуального развития» г.о. Тольятти и предлагается детям и родителям в качестве платной образовательной услуги.

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, физическом совершенствовании, в организации их свободного времени.

Данная программа имеет социально-педагогическую направленность, поскольку способствует развитию коммуникативных, интеллектуальных, а также лидерских способностей обучающихся, корректирует психические свойства личности, организует социальный досуг обучающихся.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх полезных и соответствующих возрасту, «не детских», и поэтому привлекательных для младших школьников. Таких программ, специализированных для младшего школьного возраста, практически нет.

Поэтому дополнительная программа «Игротека», предлагающая занятия, направленные на освоение новых и «взрослых» игр, является актуальной и перспективной.

Программа «Игротека» может удовлетворить потребности учащихся – умение занять себя в свободное время; организовать полноценный досуг; слаженно и дружно работать в коллективе.

Основами программы являются: замещение у детей он-лайн общения на реальное; компьютерной игры на "коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные), благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся. Все перечисленные характеристики программы позволят содействовать мотивации учащихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефон), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия "правильной" и полезной организации своего досуга.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Дополнительная образовательная программа «Игротека» является экспериментальной. Программа впервые вводится в образовательный процесс МБОУ ДО ГЦИР. Вновь разработанное содержание программы требует апробации, так как в программе применена авторская методика с применением в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр; обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа; информационно-коммуникационные и здоровьесберегающие технологии).

Новизна программы «Игротека» выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности учащихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

Цель и основные задачи программы

Цель программы – интеллектуальное развитие младшего школьника в игровой деятельности.

Основные задачи:

Обучающие:

- обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту и новых игр, в том числе интеллектуальных;
- познакомить с играми народов мира;
- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила.

Воспитательные:

- 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)

Развивающие:

- 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; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

Организационно – педагогические основы обучения

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Игротека» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. *Принцип связи обучения с жизнью* реализуется через использование на занятиях жизненного опыта учащихся, приобретенных знаний в практической деятельности, раскрытие практической значимости знаний.

2. *Принцип положительной мотивации* и благоприятного эмоционального климата обучения. Этот принцип, получивший свое оформление на основе фундаментальных исследований Ш.А. Амонашвили, М.Н.Скаткина, Г.И.Щукиной и других видных специалистов-дидактиков, введен в систему принципов обучения сравнительно недавно. В противовес мотиву долженствования, согласно которому ученик обязан осознать необходимость учения и беспрекословно выполнять все предписания педагога, гуманистический характер обучения предполагает сотрудничество и сотворчество педагога и обучающегося, а это возможно при постоянном стимулировании внутренних мотивов учения: интересов, потребностей, стремления к познанию, увлеченности процессом и результатом учения. Чтобы такие мотивы успешно формировались у обучающихся, этот принцип предусматривает преобладание на учебных занятиях спокойного, доброжелательного тона общения, уважение к внутреннему миру учащегося, оптимистический настрой и педагога, и учащихся, эмоциональный комфорт участников образовательного процесса. Как отмечает В. И. Загвязинский, указанный принцип регулирует коммуникативную сторону обучения, характер отношений в учебном коллективе, предусматривает деловое сотрудничество и сотворчество педагога и

учащихся, создание атмосферы доверия и благожелательности, отношений товарищества, взаимопомощи и здоровой состязательности между учащимися.

Основные характеристики образовательного процесса

Программа предполагает участие детей в возрасте от 7 до 11 лет.

Ведущей деятельностью ребенка младшего школьного возраста является учебная деятельность, внутри которой он проводит массу времени, которая определяет его психическое и социальное развитие. Но в тоже время, по данным возрастных физиологов и школьных психологов, это время игры. Организм ребенка требует подвижности и игры, психика ребенка требует гибкого отображения мира в форме игры. А школа требует совсем иного – неподвижности и сосредоточенности, самоконтроля и познавательной деятельности. Игра может стать той отдушиной и тем видом деятельности, которая обеспечит потребности ребенка и будет способствовать его развитию.

Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы - 2 мес.

Количество детей в группе - 15 человек.

Группы возможны как одновозрастные, так и разновозрастные. Для обеспечения деятельности разновозрастных групп предусматривается дифференцированный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

Режим работы: занятия проводятся один раз в неделю по два академических часа. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 длительность одного академического часа для детей школьного возраста – 45 мин.

Продолжительность образовательного процесса 9 учебных недель (2 месяца). Начало занятий по мере комплектования групп. Программа может быть реализована несколько раз в год для разных групп детей.

Объем учебных часов по программе - 18.

В рамках программы осуществляется взаимодействие с Тольяттинской библиотекой им.Бианки (Чайкиной, 69), на базе которой проводятся настольные игры и игры интеллектуального характера для учащихся.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

Содержание программы ориентировано на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование мотивации к познанию, творчеству, труду, спорту;

Программа включает в себя три раздела «Настольные игры», «Интеллектуальные игры», «Подвижные игры народов мира». Содержанием разделов является не просто знакомство с правилами игры и игра как таковая, но и проектирование стратегии игры, обеспечивающей наивысший результат, а также создание новых игр в данной категории.

Учебные занятия могут проводиться не только в учебном кабинете, но и в библиотеке, на прогулках.

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных **формах**, которые обусловлены видом конкретной игры:

- групповых (настольные игры-бродилки, подвижные игры, викторины, скраббл);

- индивидуальных (кресворды, сканворды, судоку).

Программа «Игротека» обладает высоким воспитательным потенциалом, который обеспечивается самим процессом игры как деятельности, требующей достижения цели, самостоятельного нахождения средств, согласования действий с партнёрами, самоограничения во имя достижения успеха. Игры дают детям очень важный навык совместной работы. Проявляя активность, ребенок формирует свое «Я», свои взгляды на жизненные ситуации, учится сотрудничать. Для усиления воспитательного воздействия в содержание программы включена экскурсия в тольяттинскую детскую библиотеку им.Бианки.

Работа с родителями включает в себя индивидуальные и коллективные консультации для родителей по следующим вопросам:

- какому ребенку и зачем необходимо выбрать программу «Игротека»;
- как ваш ребёнок проявил себя в играх и каковы результаты освоения программы (по итогам диагностики);
- необходимость своевременной оплаты обучения по программе.

Ожидаемые результаты освоения программы

Требования к уровню подготовки выпускников направлены на овладение учащимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, её приобщения к национальным культурным ценностям.

1. Предметные результаты

По окончании обучения учащиеся будут иметь представление:

- о подвижных, спортивных играх и играх народов мира.
- о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;
- разбираться в правилах той или иной игры;
- о соблюдении правил игры;

будут уметь:

- играть в коллективные интеллектуальные игры «Горячо-холодно», «Сраббл» и др.,
- решать кресворды, сканворды и судоку;
- самостоятельно придумывать настольные игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет уметь:

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи;
- уважительно относиться к позиции другого.

Личностные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет:

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие с позиции нравственных ценностей;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами.

Педагогический мониторинг процесса и результатов образовательного процесса

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 (изготовленной игры).

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

Протокол наблюдения за игрой

Ф.И. ребенка _____

Дата проведения диагностической игры _____

№	показатель	Критерии оценки			
		никогда	редко	часто	постоянно, всегда
		0	1	2	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			

Критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра)

№	Название игры, ее автор	Показатели и критерии оценки				Всего баллов
		Оригинальность	Законченность	Аккуратность исполнения	Разработанность правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	
						Max.20

Уровень освоения программы определяется по сумме баллов, полученных за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт.

Критерии определения уровня освоения программы:

Уровень освоения программы	Сумма баллов за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт
----------------------------	--

Высокий	42 - 50
Средний	15 – 41
Низкий	01 - 14

Подведение итогов реализации программы

Подведение итогов реализации программы осуществляется в форме итоговой выставки «Моя игра» с приглашением родителей.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики». Результаты диагностики доводятся до сведения родителей.

По результатам выставки «Моя игра» за лучшие творческие продукты вручаются дипломы.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Разделы и темы занятий	Количество часов	В том числе	
			теория	практика
	Раздел 1. Настольные игры			
1.1	Вводное занятие	1	-	1
1.2	Игры-ходилки	3	1	2
1.3	Игра Скраббл	2	-	2
	Раздел 2. Интеллектуальные игры			
2.1	Он-лайн викторина "Познай мир"	2	-	2
2.2	Кроссворды, sudoku, сканворды	2	-	2
	Раздел 3. Игры народов мира			
3.1	Подвижные игры России	2	-	2
3.2	Игры народов мира	4	1	3
3.3	Итоговые занятия	2	-	2
	Итого по программе:	18	2	16

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Настольные игры

Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория. Правила техники безопасности. Презентация курса: цели и задачи, организация занятий и их специфика.

Практика. Игра «Давайте познакомимся». Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с играми. Экскурсия по учреждению дополнительного образования.

Входная диагностика. Диагностическая игра.

Тема 1.2. Игры-ходилки.

Теория. Что такое игра-ходилка. Польза игры.

Практика. Изучение правил игры. Практические задания:

- 1) о переходах, пропусках хода;
- 2) создание авторской игры ходилки;
- 3) разработка дизайна игры;
- 4) игра парами с готовой игрой.

Материалы: гуашь, тушь, акварель, восковые мелки или свечи, фломастеры, карандаши, бумага, кисти.

Тема 1.3. Осваиваем игру Скраббл.

Теория. Правила игры Скраббл.

Практика. Изучение правил игры Скраббл.

Практические задания:

- 1) составляем слова;
- 2) пустышка "джокер" и "звездочка";
- 3) очки и бонусы;
- 4) распределение фишек и стоимость букв.

Материалы: игра Скраббл, лист для записи итогов игры, ручка.

Раздел 2. Интеллектуальные игры

Тема 2.1. Он-лайн викторина "Познай мир".

Теория. Что такое викторина. Правила викторины.

Практика. Командный и индивидуальный зачет.

- 1) цель игры;
- 2) игра по правилам;
- 3) подведение итогов викторины.

Материалы: он-лайн викторина. Компьютер.

Тема 2.2. Кроссворды, sudoku, сканворды.

Теория. Отличительные признаки sudoku, кроссвордов, сканвордов.

Практика. Экскурсия в тольяттинскую библиотеку им.Бианки.

Практические задания:

- 1) отгадываем слова;
- 2) рисунок вместо текста.

Материалы: кроссворды, сканворды, sudoku; ручка.

Раздел 3. Игры народов мира

Тема 3.1. Игра «Исе-Озин-Эгбе» (перевод «Терпение», Нигерия)

Теория. История происхождения игры. Правила игры.

Практика. Индивидуальная игра.

- 1) цель игры;
- 2) понятия «лунка», «игральная доска»;
- 3) игра и подведение итогов игры.

Материалы: игровое поле.

Тема 3.2. Казаки-разбойники, классики (Россия).

Теория. Польза активных игр. Правила игры. История игр.

Практика. Командная игра. Практические задания:

- 1) разбивка на команды;
- 2) игра с соблюдением определенных правил;
- 3) подведение итогов игры.

Материалы: мел, камушек.

Тема 4.3. Итоговые занятия.

Теория. Подведение итогов освоения курса.

Практика. Просмотр и обсуждение лучших авторских игр. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и индивидуальное осмысление своей деятельности. Итоговая выставка объединения «Моя игра» с приглашением родителей. Награждение активных учеников (с приглашением родителей, педагогов и учащихся).

Итоговая диагностика. Диагностическая игра. Анализ игр-ходилок, созданных учащимися.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с школьниками младших классов.

Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми младшего школьного возраста.

Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

- Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили, которая предполагает, что процесс преподавания строится на основе таких методических принципов, как гуманизм, личностный подход, выполнение творческих упражнений, свобода общения.
- Игровые технологии
- Информационные технологии. Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией. Использование компьютерных он-лайн викторин..

Для того чтобы игра младшего школьника носила развивающий характер и соответствовала психологическим задачам возраста, т.е. способствовала развитию рефлексивной способности, это должна быть:

- игра по правилам или с правилами;
- коллективная, партнерская игра, в которой партнерами могут быть как сверстники, так и взрослые;
- в ней должны быть созданы условия для выстраивания каждым играющим своей стратегии;
- в игре должна ставиться цель – выиграть (т.е. это всегда либо соревновательная игра, либо игра-достижение).

Учебно-методический комплекс программы

Для реализации программы «Игротека» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется. Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

1. Методические материалы для педагога

1. Методические рекомендации, конспекты занятий, сценарии мероприятий, памятки:
 - 1.1. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для младшего школьного возраста).
2. Диагностический инструментарий:
 - 2.1. Протокол наблюдения в ходе диагностической игры.
 - 2.2. Критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра)
3. Организационно-методические материалы:
 - 3.1. Перспективный план работы педагога на текущий год;
 - 3.2. Календарно-тематическое планирование учебного материала;
 - 3.3. Отчет о деятельности педагога за прошедший учебный год.
 - 3.4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.

2. Литература для педагога и учащихся

Для детей:

1. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).
2. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.

Для педагога:

1. Белая, К.Ю. Разноцветные игры. / К.Ю. Белая, В.М. Сотникова. - М. : ЛИНКА-ПРЕСС, 2007. - 336 с.
2. Бондаренко, А.К. Воспитание детей в игре: пособие для воспитателя детского сада. / А.К.Бондаренко, А.И. Матусик. - М.: Просвещение, 1983. - 192 с.
3. Григорьев, Д.В. Подвижные игры. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).
4. Гурин, Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников. / Ю.В. Гурин. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 160 с. – (Энциклопедия игр).
5. Давидчук, А. Н. Обучение и игра : Метод. пособие / А.Н. Давидчук. – М. : Мозаика-Синтез, 2006. – 168 с.
6. Жуков, М. Н. Подвижные игры: учеб. для студентов пед. вузов / М.Н. Жуков. - Гриф УМО. - Москва : Academia, 2002. - 159 с. - (Высшее образование).
7. Игры: обучение, тренинг, досуг. / Под ред. В.В Петрусинского. - М. : Новая школа, 1994. – 286 с.
8. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов./ Е.В. Карпова - Ярославль: Академия развития, 1997. - 240 с.
9. Леванова, Е.А. Игра в тренинге. Возможность игрового взаимодействия./ Е. А. Леванова, А. Н. Соболева, В. А. Плешаков, И. О. Телегина, А. Г. Волошина– СПб. : Питер, 2012. – 208с.
10. Шашина, В. П. Методика игрового общения : учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).
11. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гумант. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

3. Дидактические материалы для учащихся

1) Наглядные пособия: дидактическая настольная игра-ходилка "Назад в прошлое".

2) Раздаточные дидактические материалы к программе:

№	Название дидактического материала	Где используется: раздел, тема	Цель использования
2.1.	Оформление игры-ходилки	Раздел 1 «Настольные игры», тема 1.2. «Игры-ходилки»	Наглядная помощь в выполнении учебных упражнений по созданию игры
2.2.	Алгоритм составления игры-ходилки	Раздел 1 «Настольные игры», тема 1.2. «Игры-ходилки»	Определение различных вариантов размещения элементов игры

4. Используемые интернет-ресурсы

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1		Всё для детей! Коллекция игр для детского отдыха и развития!	Он-лайн -викторина

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1) Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 10 – 12 человек (парты, стулья, интерактивная доска, шкаф для УМК, шкафы для хранения материалов, инструментов, инвентаря и оборудования).

2) Оборудование, необходимое для реализации программы:

2.1. Программное обеспечение;

2.2. Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет;

2.3. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска;

2.4. Принтер черно-белый, цветной;

2.5. Флеш-карта;

3) Материалы и инструменты для творчества:

3.1. Цветные и простые мягкие карандаши;

3.2. Бумага для рисования и черчения, ватман формата А3

3.3. Мел.

3.4. Клейкая бумажная лента, скотч, салфетки, резинка эластичная.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; ксероксная и формат А4; клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

5) настольные игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, использованной при составлении программы

- 1) Абрамян, Л.А. Игра школьника. / Л.А.Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В.Артемова и др. Под ред. С.Л. Новосёловой. - М. : Просвещение, 1989. - 286 с.
- 2) Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
- 3) Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. - № 6. – С. 62-76.
- 4) Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ
- 5) Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
- 6) Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost> .
- 7) Положение об оказании платных дополнительных образовательных услуг МБОУ ДО ГЦИР [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/DOCUMENTY/Cherkasova/Polojenie_ob_okazanii_platnih_uslug_2016.pdf
- 8) Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной программы МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Cherkasova_Yuliya/POLOJENIE_GTsiIR_o_programmah.pdf
- 9) Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/normativno-pravovoe-obespechenie/normativno-pravovie-dokumenti-i-materiali-po-organizatsii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detey>.
- 10) Приложение к письму Министерства образования РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О требованиях к программам дополнительного образования детей» [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. – В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/load/7-1-0-13>.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Сроки	№ занятия	Раздел, тема занятия	Форма занятия. Форма подведения итогов	Количество часов	
				Теория	Практика
		Раздел 1. Настольные игры			
	1.	Вводное занятие. Презентация учебного курса. Техника безопасности. Знакомство с учащимися	Диагностика игра		1
	2.	Игры-ходилки. Изучение правил игры. Игровой турнир	Беседа Игра	1	
	3.	Создание авторской игры-ходилки; разработка правил и дизайна игры	Практикум		1
	4.	Игра парами с авторской игрой	Игра		1
	5.	Игра «Скрабл». Правила игры	Игра		1
	6.	Игровой турнир «Скрабл»	Игра		1
		Раздел 2. Интеллектуальные игры			
	7.	Он-лайн викторина "Познай мир". Что такое викторина. Правила викторины	Практикум		1
	8.	Игровой турнир "Познай мир"	Игра		1
	9.	Кроссворды, sudoku, сканворды	Практикум		1
	10.	Экскурсия в тольяттинскую библиотеку им.Бианки	Экскурсия		1
		Раздел 3. Игры народов мира			
	11.	Подвижные игры России. Казаки-разбойники. Командная игра	Игра		1
	12.	Классики	Игра		1
	13.	Игра «Исе-Озин-Эгбе» (Нигерия). История игры	Беседа	1	
	14.	Правила игры-достижения	Практикум		1
	15.	Игровой турнир	Игра		1
	16.	Подготовка к итоговой выставке	Практикум		1
	17.	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	Диагностика		1
	18.	Итоговое занятие. Итоговая выставка объединения «Моя игра» с приглашением родителей. Коллективное обсуждение итогов года	Рефлексия		1
			Всего часов:	2	16
			ИТОГО:	18	