



МЭРИЯ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ г. НОВОСИБИРСКА
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА им. В.ДУБИНИНА»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
29 марта 2023 г.
Протокол № 7

Утверждаю
Директор
Л.В. Третьякова
30 марта 2023 г.

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

«ИГРОТЕКА: Я ИГРАЮ! ТЫ ИГРАЕШЬ? МЫ ИГРАЕМ!» №1
детского клуба «Игротека»

монопредметная программа
стартовый уровень

Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель программы:
Параскун Елена Валерьевна
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Программу реализует:
Сысоева Марина Александровна
педагог дополнительного образования

НОВОСИБИРСК 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

направленность программы

уровень программы

актуальность программы

отличительные особенности программы, новизна

целевая аудитория (адресат программы)

объем и срок освоения программы

форма обучения

язык обучения

особенности организации образовательного процесса

режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Цель и задачи программы

Содержание программы

учебно-тематический план

содержание учебного плана

Планируемые результаты

Раздел 2

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Условия реализации программы

материально-техническое обеспечение

методическое обеспечение

информационное обеспечение

кадровое обеспечение

Оценка результатов освоения программы

формы аттестации

оценочные материалы

Методические материалы

принципы обучения

педагогические технологии

формы организации учебного занятия

алгоритм учебного занятия

Рабочая программа воспитания

Календарный план воспитательной работы

Список литературы

Приложение

РАЗДЕЛ I

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека: Я играю! Ты играешь? Мы играем!» (далее Программа) имеет социально-гуманитарную направленность, так как ориентирована на формирование коммуникативных, познавательных и творческих способностей обучающихся, средствами игровой деятельности.

Освоение данной программы способствует гармоничному формированию личности каждого ребенка, развитию его эмоционально-волевых качеств. Программа реализуется в МБУДО ДДТ им. В. Дубинина с 2014 года, содержание программы ежегодно обновляется с учетом развития современной науки, техники и технологий, культуры, социальной сферы.

Уровень программы

Уровень Программы - стартовый, предполагает использование общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы; развитие мотивации к определенному виду деятельности.

Актуальность 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, 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: Я играю! Ты играешь? Мы играем!», предлагающая занятия, направленные на освоение новых игр, является актуальной и перспективной.

Программа «ИГРОТЕКА: Я играю! Ты играешь? Мы играем!» 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 онлайн 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.

Отличительные особенности программы, новизна

Дети в начальных классах могут произвольно регулировать свое поведение, но непроизвольное внимание преобладает. Им трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на интересной деятельности, но требующей умственного напряжения. Чтобы спасти ребёнка от переутомления, необходимо переключения внимания.

Эта особенность внимания является одним из оснований включения в образовательный маршрут ребенка - игры!

Игра — один из тех видов детской деятельности, который используется взрослыми

в целях воспитания дошкольников, младших школьников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения.

«Суть человеческой игры — в способности, отображая, преобразовать действительность... в игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир — в этом основное, центральное и самое общее значение игры» — писал С. Л. Рубинштейн.

В школьный период игра приобретает наиболее развитую форму. Эта деятельность ребенка интересует ученых философов, социологов, этнографов, биологов и особенно педагогов и психологов. Фундаментальные исследования в области психологии и педагогики, практический опыт в обучении и воспитании доказали, что одним из эффективных средств организации учебного процесса и активизации познавательной деятельности младших школьников, наряду с другими методами и приемами, используемыми на занятиях, является дидактическая игра. Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащегося для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это обучающие игры. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Специфическими признаками дидактических игр является их:

- преднамеренность;
- планируемость;
- наличие учебной цели;
- предполагаемого результата.

Дидактические игры, как правило, ограничены во времени. В большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам, их педагогически значимый результат может быть непосредственно связан с созданием в ходе игры материальных продуктов учебно-игровой деятельности.

Через решение игровых задач в рамках дидактической игры достигаются цели обучения.

Дидактическая игра содержит три компонента:

- дидактическую цель — что педагог хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить;
- игровое правило — это условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то...». Правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя делать и за что игрок получает штрафное очко;
- игровое действие — это основная «канва» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (поймать, передать, добежать, взять предмет и произвести с ним какие-то манипуляции), соревнование и т. п.

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет **обучающую задачу**, которая вводится как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается **использование учебного материала**, который составляет содержание и, на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая **игра создается взрослыми**, ребенок получает её в готовом виде.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: педагог объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу, а учащиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки — у них формируется познавательный интерес к окружающему миру.

Мыслительная работа учащегося младшего школьного возраста должна проходить в наиболее естественной для этого возраста форме — «игре по правилам».

В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем, и радость открытия, и ощущение преодоления препятствия. Главным условием для

проведения любых игр с правилами является наличие у школьников представлений необходимых для соблюдения правил игры.

Целевая аудитория (адресат программы)

Программа адресована детям от 7 до 12 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.

Младший школьный возраст — называют «вершиной детства». В данный период возрастает подвижность нервных процессов, что определяет повышенную эмоциональную возбудимость и непоседливость ребёнка. Переход в школьный возраст ребёнка связан с решительными изменениями в его деятельности, общении, отношениях с другими людьми.

Познавательная активность, направленная на обследование окружающего мира, организует внимание ребенка на исследуемых объектах довольно долго, пока не иссякнет интерес. Ребенок в младшем школьном возрасте может играть два, а то и три часа, если он занят важной для него игрой. Младший школьный возраст — это возраст интенсивного интеллектуального развития. Происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. По словам Л. С. Выготского, мы имеем дело с развитием интеллекта, который сам себя не знает.

Дети принимаются в группы после собеседования с родителями и по личному заявлению родителей. Обязательным условием зачисления учащихся в группы является регистрация на портале «Навигатор дополнительного образования».

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы – 2 учебных года (учебный год 36 недель). Общее количество учебных часов на весь период обучения – 144 часа.

1 год обучения – 72 часов;

2 год обучения – 72 часа

Форма обучения

Форма обучения по Программе – очная.

Язык обучения

Язык обучения по Программе – русский.

Особенности организации образовательного процесса

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

Нормы наполнения групп – не более 15 человек. Группы возможны как одновозрастные, так и разновозрастные. Состав групп может изменяться на протяжении учебного года.

Для обеспечения деятельности разновозрастных групп предусматривается дифференцированный подход при выборе игровых заданий в процессе обучения

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Режим занятий соответствует СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены 28 сентября 2020 года; СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утверждены 28 января 2021 года; Положению МБУДО ДДТ им. В. Дубинина о режиме занятий.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа с переменной между учебными часами (продолжительность учебного часа – 45 мин.), всего 2 часа в неделю.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

Основные задачи:

Личностные:

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

Метапредметные:

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость);
- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

Предметные:

- 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;
- развить потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

Основные задачи по годам обучения

1 год обучения

Задачи:

- Дать школьникам представление о разнообразии игр (ролевые, творческие, интеллектуальные, развивающие, деловые);
- Научить детей самостоятельно составлять и организовывать игры с учётом особенностей группы;
- Формировать навыки работы с информацией, расширить кругозор и обогатить словарный запас;
- Приобщить обучающихся к творческой игровой деятельности;
- Развить таланты и одаренности детей.

2 год обучения

Задачи:

- Развить интерес к творческому поиску оригинальных решений;
- Развить быстроту реакции и сообразительности при принятии решений в игровых

моментах;

- Развивать логическое, абстрактное и пространственное мышление;
- Развить фантазию и воображение, проявляющиеся в ходе различных игр;
- Формировать навыки коллективного общения, воспитывать умение выслушивать мнение товарища;
- Способствовать воспитанию чувств взаимопомощи и взаимовыручки, учить приемам бесконфликтного общения;
- Формировать у ребенка потребности в самодисциплине и организации своего свободного времени.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды	1	1	2	Беседа Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 1. В стране головоломок	2	5	7	Игры-задания
1.	Головоломки. Правила.	2		2	
2.	Индивидуальные головоломки		3	3	
3.	Игры – головоломки в паре		2	2	
	Раздел № 2. Игры народов мира	2	2	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Теория и правила игр. История возникновения	2		2	
2.	Игры народов мира.		2	2	
	Раздел № 3. Подвижные игры		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Нейропсихологические игры. Балансиры. Нейро-дорожки. Реакция.		2	2	
2.	Координационные игры.		2	2	
	Раздел № 4. Игры со словами		9	9	Игры-викторины
1.	Буква и игра		3	3	
2.	Слово и игра		3	3	
3.	Игры-описания		3	3	
	Раздел № 5. Я рисую! Я играю!		4	4	Игры-задания
1.	Фантазируй и рисуй		2	2	
2.	Цветные игры на скорость		2	2	
	Раздел №6. Интеллект и игра	2	10	12	Игры-задания Чемпионаты
1.	История игры. Правила игры.	2		2	
2.	Познавательные игры.		2	2	
3.	Запомни и играй!		2	2	
4.	Внимание! Игра!		2	2	

5.	Волшебный мир математики.		2	2	
6.	Чемпионаты по настольным играм		2	2	
	Раздел №7. Игры – соревнования		6	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Вместе – мы команда!		3	3	
2.	Внимание и скорость		3	3	
	Раздел №8. Игра – викторина		8	8	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Внимание – вопрос!		4	4	
2.	Тематические викторины		4	4	
	Раздел №9. Кооперативная игра		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Командные настольные игры		4	4	
	Раздел № 10. Стратегия в игре	1	5	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	История и правила стратегических игр	1		1	
2.	Игры-стратегии командные		5	5	
	Раздел № 11. Игры своими руками	1	1	2	Выставки
	Раздел №12. Территория свободной игры		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
	Итого:	9	63	72	

2 год обучения

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды	1		1	Беседа Наблюдение за игровой деятельностью
	Раздел № 1. В стране головоломок	2	6	8	Игры-задания
1.	Головоломки. Правила.	2		2	
2.	Индивидуальные головоломки		3	3	
3.	Игры – головоломки в паре		3	3	
	Раздел № 2. Игры народов мира	1	1	2	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Теория и правила игр. История возникновения	1		1	
2.	Игры народов мира.		1	1	
	Раздел № 3. Подвижные игры		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Нейропсихологические игры.		2	2	

	Балансиры. Нейро-дорожки. Реакция.				
2.	Координационные игры.		2	2	
	Раздел № 4. Игры со словами		6	6	Игры-викторины
1.	Слово и игра		2	2	
2.	Игры - загадки		2	2	
3.	Игры-описания		2	2	
	Раздел № 5. Я рисую! Я играю!		4	4	Игры-задания
1.	Фантазируй и рисуй		2	2	
2.	Цветные игры на скорость		2	2	
	Раздел №6. Интеллект и игра	2	15	17	Игры-задания Чемпионаты
1.	История игры. Правила игры.	2		2	
2.	Познавательные игры.		3	3	
3.	Запомни и играй!		3	3	
4.	Внимание! Игра!		3	3	
5.	Волшебный мир математики.		3	3	
6.	Чемпионаты по настольным играм		3	3	
	Раздел №7. Игры – соревнования		6	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Вместе – мы команда!		3	3	
2.	Внимание и скорость		3	3	
	Раздел №8. Игра – викторина		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Внимание – вопрос!		2	2	
2.	Тематические викторины		2	2	
	Раздел №9. Кооперативная игра		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Командные настольные игры		4	4	
	Раздел №10. Стратегия в игре	1	9	10	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	История и правила стратегических игр	1		1	
2.	Игры-стратегии командные		9	9	
	Раздел № 11. Игры своими руками	1	1	2	Выставки
	Раздел №12. Территория свободной игры		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
	Итого:	8	64	72	

Содержание учебного плана

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.

Важно отметить, что при сохранении тематических разделов-блоков в программе, меняется их наполняемость игровыми материалами, связанная развитием методической базы творческого объединения. Игровой процесс обогащается новыми играми.

Развиваются игровые умения детей.

1 год обучения

История игры и ее виды

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

Раздел №1. В стране головоломок

Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

- IQ-Спутник гения
- Катамино
- Квадригами 2
- IQ-Куб GO
- Лягушки-непоседы
- Кубиссимо
- Пентаго
- Тетрис
- Переправа

Раздел №2. Игры народов мира

В культуру каждого народа входят созданные ими игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство.

- Путешествуем, играя! Западные страны
- Путешествуем, играя! Россия
- Путешествуем, играя! Северные страны

Раздел №3. Подвижные игры

Игры с движением. Игры на расслабление мышечного тонуса. Оптимизация функционального статуса глубинных образований мозга и межполушарной организации процессов развития ребенка младшего школьного возраста.

- Барабашка
- Барамелька
- Лунаси
- Берегись, Лава!

Раздел №4. Игры со словами

Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор. Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи.

Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

- Концепт
- Называтор. Детский
- Соображарий
- Тик так Бумм
- Декодер
- Словесные гонки
- Опасные слова

Раздел №5. Я рисую! Я играю!

Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими. Рисовальный мир – совершенно уникальный по своим возможностям. Здесь нет

ограничений по цветам, материалам, эффектам, которые можно комбинировать между собой самыми загадочными и причудливыми образами. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоит научить детей играть в эти игры, и они всегда смогут организовать свой досуг самостоятельно.

- Нарисуй и угадай
- Скоростные цвета
- Визуал
- Испорченный телефон

Раздел №6. Интеллектуальные игры

Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

- Кортекс
- Колоретто
- Дифферанс
- Сад Алисы
- Сет
- Спящие королевы
- Контраст
- Сундучок знаний
- Загадка Леонардо
- Сумасшедший лабиринт

Раздел №7. Игры - соревнования

Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Условно игры – соревнования мы можем разделить можно разделить на:

- интеллектуальные;
- подвижные.

- Окавока
- Калейдос
- Брейн коннект
- Трубиринт
- Гномы-вредители
- Убонго
- Активити
- Кушать сложено

Раздел №8. Игра - викторина

Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

- Данетки
- Викторина чемпионов
- Ответ за 5 секунд
- Секреты планеты

Раздел №9 Кооперативные игры

Кооперативные игры научат взаимодействию в коллективе, умению прислушиваться к чужому мнению, соединять общие усилия в единый результат.

- Башня с привидениями
- Запретный остров

Раздел №10. Стратегия в игре

Игры стратегии отличаются: прозрачными и чёткими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом;

минимальным влиянием удачи на игровой процесс, либо вовсе отсутствием такого фактора.

- Билет на поезд. Европа
- Помидорный Джо
- Элдмонт
- Селестия
- Лотос
- Сырный Замок

Раздел 11. Проект «Игры своими руками»

Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольно-печатной дидактической игры.

Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

Раздел 12. Территория свободной игры

Это спонтанный игровой процесс, не регламентированный педагогом, в который ребенок может войти и действовать в нем по своему усмотрению. В ней могут быть правила, но они вырабатываются участниками по ходу и могут меняться в процессе. В ней всегда есть элемент непредсказуемости: никто не знает заранее, какую игру выберет ребенок. Она не предполагает какой-то конечной цели, а затевается ради процесса. По сути, это обычная игра, в которой дети взаимодействуют, договариваются, выбирают себе роли и действуют исходя из них, имея право на свободу самовыражения. Возможность выбора игры у ребенка способствует развитию инициативы и самостоятельности, тренирует навыки социального взаимодействия, улучшает адаптацию и устойчивость, развивает воображение и эмоциональную сферу.

Для такой игры нужны партнеры – реальные. Именно поэтому детям в какой-то момент становится нужна компания сверстников, и ее необходимо обеспечить. Но также важно развивать способность к самостоятельной игре: в норме ребенок может играть сам, не призывая постоянно взрослых. Это не значит, что нужно бросить его на произвол судьбы – нужно постепенно передавать ему инициативу и уходить на второй план.

2 год обучения

История игры и ее виды

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

Раздел №1. В стране головоломок

Головоломки –задача. Индивидуальные головоломки. Головоломка в команде.

- IQ-Спутник гения
- Интерлок
- IQ-Твист
- Катамино
- Квадригами 2
- IQ-Куб GO
- Пентаго
- Тетрис

Раздел №2. Игры народов мира

Игра и культура разных народов. Создание каталога игр разных народов мира. Детские творческие проекты:

- «Природные игры»
- «Настольные игры»

Раздел №3. Подвижные игры

Подвижные игры. Развитие произвольного внимания и саморегуляции. Формирование сенсомоторного контроля. Оптимизация мышечного тонуса. Преодоление

ригидных телесных установок.

- Ответ-пяти
- НеТелепат
- Все на ладони
- Тайм лайн
- Диксит
- Эмоциональный интеллект
- Дикие джунгли
- Балансиры-лабиринты

Раздел №4. Игры со словами

Игры и развлечения со словами по своей популярности занимают одно из лидирующих мест среди других видов игр. Важное место словесные игры занимают в развитии коммуникативных навыков детей.

- Пока я сплю
- Концепт
- Называтор. Компания
- Ундервуд
- Ловлю на слове
- Декодер
- Опасные слова

Раздел №5. Я рисую! Я играю!

Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими.

- Нарисуй и угадай
- Визуал
- Испорченный телефон

Раздел №6. Интеллектуальные игры

Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

- Кортекс
- Эврика
- Дифферанс 2
- Корова 006
- Сад Алисы
- Сет
- Зевс на каникулах
- Сундучок знаний
- Загадка Леонардо
- Номер 9

Раздел №7. Игры - соревнования

Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Условно игры – соревнования мы можем разделить можно разделить на:

- интеллектуальные;
- подвижные;
 - Кодовые имена
 - Заяц
 - Калейдос
 - Трубиринт
 - Гномы-вредители. Древние шахты
 - Убонго
 - Активити

- Кушать сложено

Раздел №8. Игра - викторина

Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

- Данетки
- Викторина чемпионов
- Ответь за 5 секунд
- Секреты планеты
- Таймлайн
- Thinkers

Раздел №9 Кооперативные игры

Кооперативные игры заслуживают отдельного внимания. В них нет противостояний между игроками, ведь основная цель – объединиться в крепкую команду и всем вместе добиться единой цели. Как правило, команда выступает против самой игры, пытаясь одержать победу, либо все играют против одного игрока. Кооперативные игры научат взаимодействию в коллективе, умению прислушиваться к чужому мнению, соединять общие усилия в единый результат.

- Маго маркет
- Запретный остров

Раздел №10. Стратегия в игре

Игры стратегии отличаются: прозрачными и чёткими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом; минимальным влиянием удачи на игровой процесс, либо вовсе отсутствием такого фактора.

- Билет на поезд. Европа
- Валдора
- Вокруг света за 80 дней
- Нитро
- Колонизаторы
- Селестия
- Улей
- Бумажные кварталы

Раздел 11. Проект «Игры своими руками»

Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольно-печатной дидактической игры.

Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

Раздел 12. Территория свободной игры

Это спонтанный игровой процесс, не регламентированный педагогом, в который ребенок может войти и действовать в нем по своему усмотрению. В ней могут быть правила, но они вырабатываются участниками по ходу и могут меняться в процессе. В ней всегда есть элемент непредсказуемости: никто не знает заранее, какую игру выберет ребенок. Она не предполагает какой-то конечной цели, а затевается ради процесса. По сути, это обычная игра, в которой дети взаимодействуют, договариваются, выбирают себе роли и действуют исходя из них, имея право на свободу самовыражения. Возможность выбора игры у ребенка способствует развитию инициативы и самостоятельности, тренирует навыки социального взаимодействия, улучшает адаптацию и устойчивость, развивает воображение и эмоциональную сферу.

И самая главная задача: создавать условия, в которых ребенок сможет сам раскрыть свой игровой потенциал, который есть у каждого. Удобное безопасное место для игры, материалы для творчества, игровой реквизит, свободное время, партнеры для игр. Этого

достаточно. При этом нужно отталкиваться от потребностей самого ребенка, не навязывая активно свою точку зрения. Тогда игра будет всем в радость и, непременно, – на пользу.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

В результате освоения программы учащиеся:

будут знать:

- о подвижных, интеллектуальных, 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
- организовать самостоятельную игру
- самостоятельно придумывать настольные игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

- 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

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить 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 другими детьми и педагогами

РАЗДЕЛ 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1 сентября	31 мая	36	72	144 2 ч. в неделю	1 раз в неделю по 2 часа
2 год обучения	1 сентября	31 мая	36	72	144 2 ч. в неделю	1 раз в неделю по 2 часа

На учебный год для каждой учебной группы в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» разрабатывается Рабочая программа, включающая календарный учебный график.

Рабочая программа оформляется в соответствии с локальным нормативным актом ДДТ им. В. Дубинина «Положением о дополнительной общеобразовательной программе» и утверждается Директором учреждения перед началом учебного года. Форма рабочей программы представлена в Приложении №1.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Занятия проходят по адресу г. Новосибирск, Станиславского, 4.

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации Программы необходимо:

- наличие учебной аудитории, оснащенной столами, стульями, учебной доской,
- игровой дидактический материал для организации игровой деятельности

Организация полноценной предметно-развивающей среды является одним из основных условий полноценного развития ребенка дошкольного и младшего школьного возраста.

Общие принципы построения развивающей среды в системе дополнительного образования направлены на реализацию лично-ориентированной модели взаимодействия взрослого и ребенка.

- Организация пересекающихся сфер самостоятельной детской активности внутри игровой зоны (кабинета): интеллектуальной, театрально-игровой, творческой сюжетно-ролевой, строительно-конструктивной игры и игр с двигательной активностью. Это позволяет детям одновременно организовывать разные игры в соответствии со своими интересами и замыслами, не мешая друг другу;
- Создание условий для индивидуальных, подгрупповых и коллективных игр детей, чтобы каждый ребенок мог найти себе удобное и комфортное место в зависимости от своего эмоционального состояния;
- Обеспечение условий изолированности («Вижу, но не мешаю») между элементами игровой зоны.
- Своевременное изменение предметно-игровой среды педагогом: новые игры, игрового оборудования в соответствии с новым содержанием игр и усложняющимся уровнем игровых умений детей;
- Проведение оптимального отбора игр, игрового оборудования по количеству и

качеству: их недостаточное количество и неадекватное уровню развития детской игры качество ограничивает развитие ребенка и дезориентирует его игровую деятельность;

- Учет половых различий детей, т.е. учет в равной степени интересов, как девочек, так и мальчиков.

Методическое обеспечение

Игровые дидактические материалы УМК «Я играю! Ты играешь? Мы играем!»

Раздел	Год обучения	
<i>В стране головоломок</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
	IQ-Спутник гения	IQ-Спутник гения
	Катамино	Интерлок
	Квадригами 2	IQ-Твист
	IQ-Куб GO	Катамино
	Лягушки-непоседы	Квадригами 2
	Кубиссимо	IQ-Куб GO
	Пентаго	Пентаго
	Тетрис	Тетрис
	Переправа	
<i>Игры со словами</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
	Концепт	Пока я сплю
	Называет. Детский	Концепт
	Соображений	Называет. Компания
	Тик так Бумм	Ундервуд
	Декодер	Ловлю на слове
	Словесные гонки	Декодер
	Опасные слова	Опасные слова
<i>Кооперативные игры</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
	Башня с привидениями	Маго маркет
	Запретный остров	Запретный остров
<i>Стратегия в игре</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
	Билет на поезд. Европа	Билет на поезд. Европа
	Помидорный Джо	Валдора
	Элдмонт	Вокруг света за 80 дней
	Селестия	Нитро
	Лотос	Колонизаторы
	Сырный Замок	Селестия
		Улей
	Бумажные кварталы	
<i>Интеллект и игра</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
	Кортекс	Кортекс
	Колоретто	Эврика
	Дифферанс	Дифферанс 2
	Сад Алисы	Корова 006
	Сет	Сад Ал
	Спящие королевы	Сет
	Контраст	Зевс на каникулах
	Сундучок знаний	Сундучок знаний
	Загадка Леонардо	Загадка Леонардо
	Сумасшедший лабиринт	Номер 9

Игры-викторины	1 год обучения	2 год обучения
	Данетки	Данетки
	Викторина чемпионов	Викторина чемпионов
	Ответь за 5 секунд	Ответь за 5 секунд
	Секреты планеты	Секреты планеты
		Таймлайн
		Thinkers
Игры-соревнования	1 год обучения	2 год обучения
	Окавока	Кодовые имена
	Калейдос	Заяц
	Брейн коннект	Калейдос
	Трубиринт	Трубиринт
	Гномы-вредители	Гномы-вредители. Древние шахты
	Убонго	Убонго
	Активити	Активити
Кушать сложено	Кушать сложено	
Игра-путешествие	1 год обучения	2 год обучения
	Большая бродилка	Квест мастер. Венеция
	Каруба	Квест мастер. Судьба Лондона
	Коридор	Квест мастер. Секретная лаборатория
	Шакал	Квест мастер. Доктор Тайм
Каучук	Каучук	
Эмоциональный интеллект	1 год обучения	2 год обучения
	Контакты	Ответ-пати
	НеТелепат	НеТелепат
	Все на ладони	Все на ладони
	Имаджинариум	Тайм лайн
		Диксит
	Эмоциональный интеллект	
Подвижные игры	1 год обучения	2 год обучения
	Барабашка	Дикие джунгли
	Барамелька	Балансиры-лабиринты
	Лунаси	
Берегись „Лава!“		
Я рисую! Я играю!	1 год обучения	2 год обучения
	Нарисуй и угадай	Нарисуй и угадай
	Скоростные цвета	Визуал
	Визуал	
	Испорченный телефон	Испорченный телефон

Информационное обеспечение

- Учебно–методический комплекс «Я играю! Ты играешь? Мы играем!»
- Видеоматериалы, фотоматериалы (особенности организации игровой деятельности)
- Инструкции и правила настольно – печатных игр
- Интернет-ресурсы:
 - Игровед. Сеть магазинов настольных игр <https://www.igroved.ru>
 - Мосигра. Сеть магазинов настольных игр <https://www.mosigra.ru>
 - Игры Почемучек. Сеть магазинов настольных игр <https://www.igry-pochemuchek.ru>

Кадровое обеспечение

Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее психолого-педагогическое образование, владеющий основными знаниями по игровой педагогике.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка освоенных учащимися знаний, умений и навыков проходит в соответствии с локальным нормативным документом «Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости».

Оценка уровня освоения программы проходит 2 раза в год: в декабре; в апреле-мае.

Результаты диагностики выполнения образовательной программы фиксируются в ведомостях по четырем уровням:

- Минимальный – программа освоена не в полном объеме
- Базовый – учащийся справился с программой полностью
- Повышенный – учащийся справился с программой полностью и результативно, проявлял инициативу в дополнительной творческой деятельности

Формы аттестации

Формы аттестации разрабатываются и обосновываются для определения результативности освоения программы. Призваны отражать достижения цели и задач программы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: включенное педагогическое наблюдение, анализ результатов игровой деятельности учащихся; участие в чемпионатах по настольным играм.

Формы итоговых занятий: игры-викторины, чемпионаты по настольным играм, игры-путешествия, выставки авторских игр.

Оценочные материалы

Диагностика игровой деятельности и воображения детей 1 года обучения

Методика «Придумай рассказ»

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо, затратив на это всего 1 мин, и затем пересказать его в течение двух минут. Это может быть не рассказ, а, например, какая-нибудь история.

Оценка результатов:

Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа.
- необычность, оригинальность сюжета рассказа.
- разнообразие образов, используемых в рассказе.
- проработанность и детализация образов, представленных в рассказе.
- впечатлительность, эмоциональность образов, имеющих в рассказе.

По каждому из названных признаков рассказ может получить от 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или иной признак из перечисленных выше.

Выводы об уровне развития:

8-10 баллов – повышенный уровень

5-8 баллов – базовый уровень

1-5 баллов – минимальный уровень

Диагностика игровой деятельности детей 2 года обучения

Методика «Придумай игру»

Ребенок получает задание за 5 мин придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы:

- Как называется игра?
- В чем она состоит?
- Сколько человек необходимо для игры?
- Какие роли получают участники в игре?
- Как будет проходить игра?
- Каковы правила игры?
- Чем должна будет закончиться игра?
- Как будут оцениваться результаты игры?

Оценка результатов:

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ребенка, необходимо помогать ему — постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике следующие:

- оригинальность и новизна.
- продуманность условий.
- наличие в игре различных ролей для разных ее участников.
- наличие в игре определенных правил.
- точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из этих критериев придуманная ребенком игра может оцениваться от 0 до 2 баллов. Оценка в 0 баллов означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно).

1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака.

2 балла – присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная ребенком игра сумме может получить от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии.

Выводы об уровне развития:

8-10 баллов – повышенный уровень

5-8 баллов – базовый уровень

1-5 баллов – минимальный уровень

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Принципы обучения

Основными принципами реализации образовательной программы являются:

Принцип доступности, выражающийся в предоставлении всем участникам образовательного процесса возможности получения свободного доступа ко всем игровым материалам;

Принцип персонализации, выражающийся в создании условий (педагогических, организационных и технических) для реализации индивидуальной образовательной траектории обучающегося в соответствии со своими индивидуальными потребностями;

Принцип гибкости, дающий возможность участникам образовательного процесса работать в необходимом для них темпе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

Педагогические технологии

Педагогические технологии: группового обучения, коллективного взаимообучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, критического мышления.

Здоровьесберегающие технологии способствуют предотвращению состояний переутомления, гиподинамии; физминутки, зарядки для глаз.

Психолого-педагогические технологии: психолого-педагогическое сопровождение всех элементов образовательного процесса; смена видов деятельности, создание психологически благоприятной атмосферы учебного занятия.

Формы организации игровой деятельности

Групповое обучение (общее занятие с группой) – основная форма обучения по программе.

Образовательный процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе освоения содержания обучения учитывается темп развития специальных умений и навыков учащихся, степень их продвижения по образовательному маршруту, уровень самостоятельности. Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся и возможности их самовыражения.

Программа предполагает включение учащихся в различные виды игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия:

- выбор игры, приглашение в игру;
- подготовку необходимого оборудования и инвентаря;
- распределение ролей (назначение на роль, по договоренности, по очереди, обсуждение кандидатур и др.);
- ознакомление с правилами игры;
- организация игрового действия;
- завершение игры, подведение итогов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель: личностное развитие ребенка средствами игровой деятельности.

Задачи:

- воспитание трудолюбия как в учебных занятиях, так и в домашних делах, умения доводить начатое дело до конца;
- воспитание любознательности;
- воспитание сопереживания и уважительного отношения к другим людям: уметь сопереживать, проявлять сострадание к попавшим в беду; стремиться устанавливать хорошие отношения с другими людьми; уметь прощать обиды, защищать слабых, по мере возможности помогать нуждающимся в этом людям; уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья;
- воспитание уверенности в себе и умения ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать своё мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших.

Содержание деятельности

Модуль	Виды и формы деятельности
«Ключевые дела»	<ul style="list-style-type: none">• Участие в социально-педагогическом проекте «Игры своими руками»• Интеллектуально-познавательные викторины• Фестиваль игры «Игромир»• Чемпионаты по настольным играм• Новогодние театрализованные праздники

	<ul style="list-style-type: none"> • Историческая неделя в ДДТ им. В. Дубинина • Звездный поход по НСО в честь дня защитника Отечества
Самоуправление	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в соревнованиях по конструированию «Субого» в качестве наставников для младших групп • Участие в соревнованиях по настольной игре «Tricky ways» в качестве наставников для младших групп
Профессиональное самоопределение	<ul style="list-style-type: none"> • Мастер-классы «Интересные встречи»
Каникулы	<ul style="list-style-type: none"> • Организация семейных игротек • Дистанционные конкурсы творческих работ • Лагерь с дневным пребыванием «Солнышко»
Волонтерство и добровольчество	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в акции «Дорогами добра» для учащихся студии художественного творчества «Семицветик»

Планируемые результаты:

- закрепление навыков самостоятельной организации игровой и познавательной деятельности, осознанного планирования своего времени и пространства;
- сформированность интереса к познанию мира и новым знаниям;
- сформированность положительного отношения к окружающим, стремление к общению с разными людьми;
- приобретение опыта активного участия в разнообразных видах игровой деятельности.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Календарный план воспитательной работы составляется на каждый учебный год в соответствии с рабочей программой воспитания и конкретизирует ее применительно к текущему учебному. Соотносится с календарным планом воспитательной работы в учреждении.

Форма календарного плана воспитательной работы

<i>№</i>	<i>Модуль</i>	<i>Мероприятие</i>	<i>Сроки</i>
<i>1</i>			
<i>2</i>			
<i>3</i>			
<i>4</i>			
<i>6</i>			
<i>7</i>			
<i>8</i>			
<i>10</i>			
<i>11</i>			
<i>12</i>			

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы

1. Конституция Российской Федерации (от 12.12.1993 с изм. 01.07.2020);
2. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 «О Стратегии национальной безопасности РФ»;

4. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
5. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ-273);
6. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
7. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
8. Стратегическое направление в области цифровой трансформации образования, относящейся к сфере деятельности Министерства просвещения Российской Федерации (утв. распоряжением Правительства РФ от 02.12.2021 № 3427);
9. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678);
10. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
12. Федеральные проекты «Цифровая образовательная среда», «Современная школа», «Патриотическое воспитание» (2020);
13. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
15. Приказ министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 5.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;
16. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
17. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
18. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 39-п «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
19. Постановление Правительства новосибирской области от 02.03.2020 № 2 «О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Новосибирской области»;

20. Устав Учреждения и другие нормативные, правовые и локальные акты об образовании;
21. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (включая разноуровневые и модульные): методические рекомендации по разработке и реализации. – 3-е изд., изм. и дополн. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ, 2023.

Психолого-педагогическая и программно-методическая литература

1. Воронов В. В. Педагогика школы в двух словах. Москва: Российское педагогическое агентство, 1997. — 146 с.
2. Зак А. З. Развитие умственных способностей младших школьников. Москва: Просвещение, Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1994. — 320 с.
3. Занков Л. В. Дидактика и жизнь. Москва: Просвещение, 1968.
4. Рубинштейн Л. С. Основы общей психологии. СПб: Издательство «Питер», 2000.
5. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЕК», 1997.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.

МБУДО ДДТ им. В.Дубинина

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Л.В. Третьякова

«__» _____ 202__ г.

Рабочая программа на 202__ - 202__ учебный год

«Игротека: Я играю! Ты играешь? Мы играем!»

детского клуба «Игротека»

Педагог дополнительного образования Сысоева Марина Александровна

Организационное состояние на текущий учебный год

Группа № __

Возраст учащихся ____ лет

Год обучения: __

Количество часов по программе: 72

Количество часов в 20__ - 202__ учебном году: ____

Особенности учебного года:

Цель:

Задачи:

Место проведения занятий: Станиславского 4, каб. № 6

Календарно-тематический план

№ п/п	Дата/время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1					
2					

Участие в соревнованиях:

- 1.
- 2.

План воспитательной работы.

№п/п	Название мероприятия	Сроки	Место проведения
1			
2			

План работы с родителями:

№п/п	Формы работы	Тема	Сроки
1			
2			

Планируемые результаты:

Форма оценки уровня освоения программы:

Декабрь:

Май: