

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЗАВОДОУКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ»
(МАУ ДО «ЦРД и М»)**

ул. Комарова, д. 42/1, г. Заводоуковск, Тюменская область, 627142,
тел. (345 42) 2-78-73, e-mail: zgo-crdim@obl72.ru



«Утверждаю»
Директор МАУ ДО «ЦРД и М»
Сизикова Л.А.
«04» мая 2026год

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ИГРОТЕКА»**

Направленность: Социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: 6-12 лет
Нормативный срок освоения программы: 1 год
Объем часов по программе: 34 часа

Автор-составитель:
Недякина Вера Владимировна
педагог дополнительного образования

Принята на заседании педагогического совета
Протокол №4 от 04.05.2026

г.Заводоуковск, 2026 год

Паспорт программы

1.	Полное название	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игротека»
2.	Направленность	Социально-гуманитарная
3.	Тип программы	Общеразвивающая
4.	Вид деятельности	Игровая деятельность
5.	Автор-составитель	Недякина Вера Владимировна, педагог дополнительного образования
6.	Цель	Творческое и интеллектуальное развитие детей в игровой деятельности
7.	Задачи	Обучающие: • обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту новых игр, в том числе интеллектуальных; • познакомить с различными видами игр; • научить самостоятельно разрабатывать игры, творчески осмысляя правила. Развивающие: • развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение; • развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других; • развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное), познавательные процессы внимания, памяти, воображения. Воспитательные: • воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры; • воспитывать потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время; • воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость)
8.	Форма обучения	Очная
9.	Форма реализации	Очная с применением дистанционных технологий
10.	Форма организации	групповая;

	образовательного процесса	индивидуальная; фронтальная.
11.	Краткое содержание	Стартовый уровень: Раздел 1. Развитие навыков межличностного общения детей Раздел 2. Создание игры Раздел 3. Считалки и заклички для проведения игр. Раздел 4. Виды игр Раздел 5. Развивающие игры Раздел 6. Подвижные игры Раздел 7. Интеллектуальные игры Раздел 8. Настольные игры Раздел 9. Сюжетно-ролевые игры
12.	Возрастная категория	6-12 лет
13.	Категория состояния здоровья	Дети с основной группой здоровья.
14.	Период реализации программы	1 год
15.	Продолжительность реализации программы в часах	Стартовый уровень: 34 часа
16.	Сведения о квалификации педагога	Высшая квалификационная категория
17.	Число детей, обучающихся в группе	От 12 до 30 человек
18.	Справка о состоянии здоровья	При наличии ОВЗ
19.	Место реализации	МАОУ СОШ№4, МАОУ СОШ№3, МАОУ СОШ№2

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» (далее-Программа) имеет социально-гуманитарную направленность.

Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций. Во время игры ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, игры 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, привлекательных для младших школьников.

Для реализации данной программы используются различные виды игр, они разбиты либо по видам (подвижные, малоподвижные, неподвижные; во дворе или в помещении), либо по психологическим характеристикам (на развитие внимания, памяти, мышления и т.д.).

Программа разработана на основании следующих регламентирующих нормативных документов:

1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Указ Президента России от 07 мая 2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года.
3. Указ Президента РФ от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023г. №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
8. Устав МАУ ДО «ЦРД и М».
9. Положение о порядке разработки, оформления и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МАУ ДО «ЦРД и М».

Актуальность программы

В настоящее время остро стоит вопрос о необходимости социализации личности ребенка, потому что социальное развитие и воспитание - педагогически ориентированная и целесообразно направленная система общественной помощи подрастающему поколению в период его включения в

жизнь. Одним из важнейших направлений социальной деятельности является дополнительное образование детей и подростков.

В основе программы лежит идея использования потенциала игровой педагогики, позволяющей развивать личность ребенка, оптимизировать процесс развития речи, голоса, чувства ритма, пластики движений. Сценическая деятельность базируется на единстве коллективного взаимодействия, подчиненности общему замыслу - с одной стороны, и максимальном творческом проявлении каждого - с другой. Данная программа ориентирована на создание условий для развития творческих умений и навыков детей средствами игры, организацию их досуга.

В ходе реализации программы дети приобретают навыки общения в коллективе, умение выслушивать и воспринимать чужую точку зрения, что стимулирует центральную нервную систему и способствует её развитию.

Занятия могут проводиться в дистанционном формате. Использование дистанционного обучения становится все более актуальным в связи с возрастающим объемом информации и ускорением темпа жизни, именно поэтому дистанционное обучение становится доступным и привлекательным форматом образования, поскольку позволяет детям обучаться в удобное время, в удобном месте и с удобной интенсивностью, не прекращая основной образовательный процесс, темп обучения определяется индивидуально учетом здоровья ребенка. Если учесть, что messenger: MAX, VK пользуются большой популярностью среди обучающихся и их родителей, логично использовать их в качестве площадки для учебной работы.

Группа в VK «ИГРОТЕКА » <https://vk.com/club193264095> - это основной инструмент, позволяющий педагогу и обучающимся размещать видео, документы в формате Word, PowerPoint, Excel и других, ссылки на полезные страницы или сервисы сети Интернет, проводить опросы, создавать беседы, общаться в чате, родители и дети могут отправлять файлы или фото с выполненными творческими заданиями. А для работы потребуется любое устройство, имеющее выход в Интернет. Плюсом является мобильное

приложение для смартфонов, которое легко скачать и установить на своё устройство.

Педагогическая целесообразность программы заключается в реализации цели и задач, руководствуясь принципами равноправия и терпимости. Толерантность по отношению к окружающим, взаимопонимание, учёт индивидуальных и возрастных особенностей каждого ребёнка, а также темперамента. Создание эмоциональной обстановки (доверительность, искренность, мягкость, возможность посоветоваться, откровенно поговорить). Создание атмосферы радости, удовольствия, соучастия детей в процессе восприятия материала и потребности активной творческой отдачи при выполнении практических занятий по овладению основными понятиями в сфере игровой деятельности

Отличительная особенность программы «Игротека» заключается в том, что в ней последовательно изучается практически всё разнообразие игр, что способствует всестороннему гармоничному развитию личности ребенка, а также дает возможность каждому воспитаннику объединения раскрыть в процессе игры свои творческие способности, внимание, память, логическое мышление.

Благодаря разнообразию содержания игры, они всесторонне влияют на развитие коммуникативной личности, способствуя решению важнейших задач воспитания. В программу включены разнообразные игры: подвижные, малоподвижные, интеллектуальные, настольные и т.д.

Игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонично развитой личности.

Работая с детьми, необходимо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

Адресат программы.

Объединение комплектуется из обучающихся 6-12 лет, так как возрастные и психофизические особенности детей, базовые знания, умения и навыки соответствуют данному виду творчества.

Адрес реализации программы: МАОУ СОШ№2, СОШ№3 филиал МАОУ «СОШ№2», МАОУ СОШ№4,

Объем и срок реализации:

Программа рассчитана на 1 год обучения 34 часа. Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Продолжительность одного академического часа 45 минут. При применении ДОТ – 30 минут.

Форма обучения: очная.

Форма реализации: очная с применением дистанционных технологий.

Формы организации занятий:

Коллективная, групповая, работа в парах, индивидуальная. Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.

Формы проведения занятий:

Теоретическое (беседа), комбинированное (сочетание теории и практики), игра-упражнение, презентация, практическое занятие, квест- игра, настольная игра.

Языка реализации: русский

Условия набора в группу

Прием обучающихся в объединение осуществляется по желанию детей без предъявлений требований к наличию у них специальных умений.

Необходимые документы

Заявление, договор на обучение.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий.

Занятия строятся с учётом индивидуальных особенностей обучающихся, что позволяет заинтересовать и увлечь каждого ребёнка. В прохождении многих тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой форм учебной работы обучающихся.

Основными формами работы являются индивидуальные и групповые занятия. Практическая часть преобладает, так как необходимо закрепить полученные знания, умения и навыки. При изучении теории с учетом возрастных особенностей используются методы рассказа с элементами показа, беседы, мультимедийные презентации.

Для обеспечения непрерывности реализации программы применяется электронная форма обучения и дистанционные образовательные технологии.

1.2.Цель и задачи программы:

Цель: творческое и интеллектуальное развитие детей в игровой деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту новых игр, в том числе интеллектуальных;
- познакомить с различными видами игр;
- научить самостоятельно разрабатывать игры, творчески осмысляя правила.

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Принципы реализации программы:

Принцип наглядности - предполагает широкое представление соответствующей изучаемому материалу наглядности: яркий игровой реквизит, наборы игр, образ аниматора.

Принцип последовательности - планирование изучаемого познавательного материала последовательно (от простого к сложному), чтобы дети усваивали виды игр постепенно; принцип перехода от *простейших игр к сложным игровым формам*.

Принцип развития игровой динамики - (реализуется через правила игр – могут стимулировать, а могут сдерживать развитие игрового сюжета. Каждый ребенок по-своему овладевает правилами игры. Ведущий призван, сохраняя схему игры, стимулировать творчество играющих).

Принцип поддержания игровой атмосферы – это поддержание реальных чувств детей. Отсутствие принуждения любой формы при включении детей в игру. Способы поддержания: стимулирующий эффект соперничества; условия игрового общения; снятие моментов, провоцирующих конфликт; разработка новых игр.

Принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности (важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей).

Принцип занимательности - изучаемый материал должен быть интересным для детей. Этот принцип формирует у детей желание выполнять предлагаемые виды игр, стремиться к лидерству, взаимовыручке.

Принцип тематического планирования- этот принцип предполагает подачу изучаемого материала по тематическим блокам.

Принцип личностно-ориентированного общения - в процессе обучения дети выступают как активные исследователи окружающего мира, а не просто пассивно перенимают его опыт. Партнёрство, соучастие и взаимодействие – приоритетные формы общения педагога с детьми.

Планируемые результаты освоения программы

Программа обеспечивает достижения следующих метапредметных, личностных и предметных результатов.

Личностные результаты

- адекватное восприятие содержательной оценки своей работы педагогом и товарищами;
- общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения, дружбы и взаимопомощи;
- обогащение опыта восприятия окружающего мира, его оценки (выражая собственное мнение);
- формирование нравственных и этических чувств на основе знакомства и применения игровой деятельности;

Метапредметные результаты:

- правильно выполнять условия игрового задания, использовать их в игровой и конкурсной деятельности.
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, организации места занятий;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять сдержанность и рассудительность.

Предметные результаты освоения содержания программы:

- выполнение задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания;
- бережное обращение с инвентарём и оборудованием, соблюдение требований техники безопасности к местам проведения.



1.3. Учебный план на 2026-2027 учебный год

№ п/п	Разделы	Очная форма обучения /очная с применением дистанционных технологий			
		Количество часов			Формы аттестации/контр оля
		всего	теория	практика	
2.	Вводное занятие	1	1	-	-
3.	Развитие навыков межличностного общения	1	1	-	Беседа
4.	Создание игры	1	1	-	Педагогическое наблюдение
5.	Считалки и заклички для проведения игр	1	-	1	Педагогическое наблюдение
6.	Виды игр	2	1	1	Педагогическое наблюдение
7.	Развивающие игры	5	1	4	Педагогическое наблюдение
8.	Подвижные игры	5	1	4	Педагогическое наблюдение
9.	Интеллектуальные игры	5	1	4	Педагогическое наблюдение
10.	Настольные игры	5	1	4	Педагогическое наблюдение
11.	Сюжетно-ролевые	7	1	6	Педагогическое наблюдение

12.	Итоговое занятие. Праздник на пороге	1	-	1	Авторская игра (творческий проект).
	ИТОГО	34	9	25	

1.4.Содержание учебного плана

1.Вводное занятие,1ч.

Теория:1час

Техника безопасности. Основные формы организации досуга. Виды игр – подвижные, малоподвижные и неподвижные. Народные и современные игры.

1.Раздел « Развитие навыков межличностного общения» ,1ч.

Теория:1час

Развитие фантазии, воображения, внимания, речи, слуховой памяти. Вербальный и невербальный способы общения. Изучение норм и правил поведения, различных средств общения. Развитие навыков совместной деятельности (игры «Познай себя и своих товарищей»). Развитие умения передавать свои мысли с помощью мимики и жестов (игры «Зеркало», «За стеклом»). Решение конфликтных ситуаций.

2.Раздел «Создание игры» ,1ч.

Теория:1час

В ходе изучения данного раздела, обучающиеся получают возможность научиться создавать свою собственную игру.

3.Раздел «Считалки, заклички для проведения игр»,1ч.

Практика:1час

Знакомство и заучивание считалок-закличек. Знакомство с видами считалок: заумные считалки, считалки - числовки. Применение считалок на практике.

4.Раздел «Виды игр» , 2ч.

Теория:1час.

Понятие игры; функции (развивающая, воспитательная, коммуникативная, релаксационная); возрастные особенности игровой деятельности.

Практика:1час

Виды игр (подвижная, малоподвижная, неподвижная игра). Знакомство с играми разных видов. Разучивание игр «Мороз», «Колечко», «Снятие шапки», «Защитник», «Мяч в кругу», «Есть идея», «Земля, вода, огонь, воздух», «Крепость», «Дедушка, мой дед», «Чай-чай», «Медведь и пчелы», «Автограф», «Телеграмма», «Островок», «Эрудит», «Чей нос лучше», «Волшебная тройка», «Отыщи свою обувь», «Совушка», «Пустое место», «Третий лишний», «Золотые ворота», «Дед Мазай и зайцы», «Водяной», «Я знаю», «Молчанка».

5.Раздел «Развивающие игры»,5ч.

Теория:1час

Структура и компоненты игры (из каких элементов состоит игра). Влияние игры на разные сферы развития.

Практика:4часа

Игры на развитие памяти, мышления, внимания, координации, «Волшебный плащ», «Три перемены», «Наблюдательность», «МПС», «Хлопки», «Калейдоскоп», «Поиск человека», «Пальцы», «Муха», «Селектор», «Хромая обезьяна», «Лентяй и труженик», «Дыхание», «Лабиринт», «Карусель», «Слова, слова, слова», «Раз-два», «Алфавит», «Ассоциации», «Радуга», «Слова наоборот», «Профессионал», «Театр», «Запоминалки», «Повторялки».

6.Раздел «Подвижные игры» ,5ч.

Теория:1час

Структура и компоненты игры (из каких элементов состоит игра). Влияние игры на разные сферы развития.

Практика:4 часа

Техника безопасности. Правила проведения игр и соревнований, «Командные салки», «Сокол и голуби», «Вращающаяся скакалка».

7.Раздел «Интеллектуальные игры» ,5ч.

Теория:1час

Структура и компоненты игры (из каких элементов состоит игра).
Влияние игры на разные сферы развития.

Практика:4часа

Развитие умственных способностей обучающихся, индивидуальных особенностей («Назови шестое», «Сыщики», «Черный ящик», «Мимо», «Перевёртыши», «Интеллектуальная викторина»).

8.Раздел «Настольные игры» ,5ч.

Теория:1час

Структура и компоненты игры (из каких элементов состоит игра).
Влияние игры на разные сферы развития.

Практика:4часа

Развитие внимания, логики, воображения детей («Монополия», «Эрудит», «Весёлая команда»).

9.Раздел «Сюжетно - ролевые игры» ,7 ч.

Теория:1час

Структура и компоненты игры (из каких элементов состоит игра).
Влияние игры на разные сферы развития.

Практика:6 часов

Построение основы сюжета. Распределение ролей в игре.
Разучивание игр: «Царевна Несмеяна», «Ловля обезьян», «Василиса Премудрая», «Магазин», «Больница», «Школа».

10. Итоговое занятие,1ч.

Практика: 1 час

Авторская игра (творческий проект). Обучающийся придумывает свою игру: название, цель, роли, правила, условия победы, варианты адаптации. Защита — презентация 2–3 минуты + пробная игра с 3–4 участниками.

1.5. Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год

Наименование объединения	Срок учебного года (Продолжительность обучения)	Количество занятий в неделю	Наименование раздела	Всего ак.ч.	Кол-во ак.часов в неделю
«Игротека»	С 01.09.2026 по 25.05.2027 (34 учебных недели).	Очно: 1 раз в неделю, по 45 минут занятие Дистанционно: 1 раз в неделю, по 30 минут занятие	Вводное занятие	1	1
			Развитие навыков межличностного общения	1	
			Создание игры	1	
			Считалки и залички для проведения игр	1	
			Виды игр	2	
			Развивающие игры	5	
			Подвижные игры	5	
			Интеллектуальные игры	5	
			Настольные игры	5	
			Сюжетно-ролевые	7	
			Итоговое занятие.	1	
			Итого	34	

Формы аттестации

Для оценки результативности учебных занятий применяется входной, текущий и итоговый контроль.

Входной контроль: проводится при наборе, на начальном этапе формирования коллектива (в сентябре). Данный контроль нацелен на изучение: интересов ребенка, его знаний и умений, творческих способностей.

Формы контроля: беседа.

Текущий контроль проводится с целью отслеживания динамики освоения учебного материала, своевременной коррекции образовательного процесса и оценки степени усвоения учебного материала. Осуществляется на каждом занятии.

Формы контроля: педагогическое наблюдение.

Итоговый контроль является анализом результатов творческой деятельности обучающихся за весь период обучения.

Итоговый контроль проводится в мае (конец учебного года) для:

- определения эффективности педагогической работы;
- составления рекомендаций на следующий учебный год;
- информирования родителей о результатах обучения.

Формы контроля: Авторская игра (творческий проект).

Оценочные материалы

Перечень вопросов для беседы

1. Расскажи про свою любимую игру. В чём её правила? Что в ней интересного?»

0 — не может назвать игру или говорит бессвязно; 1 — называет игру, но правила объясняет фрагментарно; 2 — чётко называет игру, объясняет 3–4 правила, называет, что нравится

2. «Бывало ли так, что в игре кто-то не соглашался с правилами? Как ты поступал?»

0 — не отвечает или говорит «я злился»; 1 — описывает ситуацию, но решение зависит от взрослых; 2 — предлагает вариант решения (переговоры, голосование, изменение правил)

3. «Представь, что ты ведущий игры. Что нужно сделать, чтобы всем было интересно и понятно?»

0 — нет ответа; 1 — частично (например, «рассказать правила»); 2 — полный ответ (рассказать правила, проверить понимание, распределить роли, следить за ходом, подвести итог)

4. «Если правила игры кажутся тебе неудобными, можно ли их менять? Как это сделать правильно?»

0 — «нельзя менять»; 1 — «можно, но не объясняет как»; 2 — «можно по договорённости с игроками, лучше до начала игры, записать изменения»

5. «Назови 3 разных вида игр (например, настольные, подвижные и т. п.) и по 1 примеру к каждому»

0 — менее 2 видов; 1 — 2 вида с примерами; 2 — 3 и более видов с примерами

6. «Что самое важное в командной игре?»

0 — нет ответа; 1 — одно качество (например, «не ссориться»); 2 — 2–3 качества (правила, распределение ролей, поддержка, общий результат)

Таблица фиксации результатов входной беседы

Ф.И. обучающегося	Вопрос 1 (макс 2б.)	Вопрос 2 (макс 2б.)	Вопрос 3 (макс 2б.)	Вопрос 4 (макс 2б.)	Вопрос 5 (макс 2б.)	Вопрос 6 (макс 2б.)

Уровни:

- **Высокий (10–12 баллов):** уверенно объясняет правила, предлагает решения конфликтов, понимает роль ведущего, знает виды игр.
- **Средний (6–9 баллов):** частично владеет навыками, нуждается в поддержке и примерах.
- **Низкий (0–5 баллов):** слабая формулировка правил, трудности в коммуникации, минимальный опыт.

Педагогическое наблюдение

Цель: фиксировать динамику освоения программы через реальные действия и поведение обучающегося в естественных условиях занятия (в игре, при выполнении задания, в групповой работе).

Критерии и показатели педагогического наблюдения.

Критерий	Показатели (что именно фиксировать)	Примечания
Включённость в деятельность	Инициатива, частота обращений к заданию, устойчивость внимания, желание участвовать	
Следование правилам / алгоритмам	Понимание и соблюдение правил, способность замечать отклонения, корректировать поведение	
Коммуникация и взаимодействие	Умение договариваться, слушать, аргументировать, распределять роли, помогать	
Самостоятельность и инициатива	Самостоятельный выбор действий, предложение идей, решение проблем без подсказки	
Рефлексия и оценка результата	Способность назвать, что получилось/не	

	получилось, объяснить причину, предложить улучшение	
--	---	--

Шкала оценки: 0–2 балла на каждый критерий:

- 0 — не проявляется;
- 1 — проявляется фрагментарно, с поддержкой педагога;
- 2 — проявляется стабильно и самостоятельно.

Форма фиксации: таблица педагогического наблюдения

Подходит для текущего контроля на каждом занятии и по темам.

Тема занятия	Ф.И. обучающегося	Включённость в деятельность (0-2)	Следование правилам / алгоритмам (0-2)	Коммуникация и взаимодействие (0-2)	Самостоятельность и инициатива (0-2)	Рефлексия и оценка результата (0-2)

Уровни по сумме баллов (максимум 10):

- высокий — 8–10;
- средний — 4–7;
- низкий — 0–3.

Авторская игра (творческий проект). Обучающийся придумывает свою игру: название, цель, роли, правила, условия победы, варианты адаптации. Защита — презентация 2–3 минуты + пробная игра с 3–4 участниками.

Критерии и шкала оценки авторской игры:

Критерий	Показатели	Шкала 0–2 балла
Оригинальность и идея	Не копия известной игры; идея понятна и интересна целевой аудитории	0 — копия; 1 — есть элементы новизны, но идея размыта; 2 — чёткая оригинальная идея
Полнота правил	Цель, роли, порядок	0 — правил нет; 1 — правила

	ходов, условия победы/поражения, что делать при споре	фрагментарны; 2 — полный набор, можно сразу играть
Баланс и интерес	Игра не слишком простая/сложная; есть динамика, смена ролей или темпа	0 — игра скучная/несбалансированная; 1 — баланс частично; 2 — стабильный интерес, есть динамика
Адаптивность	Предложены 1–2 варианта упрощения/усложнения под разный возраст/количество игроков	0 — нет; 1 — один вариант; 2 — 2+ варианта с пояснением
Презентация и проба	Правила понятны, ведущий уверенно объясняет; участники поняли, что делать; есть короткая рефлексия после пробы	0 — не получилось; 1 — частично; 2 — полностью и стабильно

Максимум: 10 баллов.

Уровни: высокий — 8–10, средний — 5–7, низкий — 0–4.

Раздел 2. Методические материалы

Методика занятий по проведению различных видов игр

Занятия по проведению игр обычно проводятся по следующему плану:

1. Беседы о выбранном виде игры.
2. Анализ игры, правила проведения игры. Особенности проведения игры.
3. Обсуждение возможных спорных вопросов и конфликтных ситуаций.
4. Составление плана чередования игр
5. Выбор игры. Проведение игры. Обсуждение.

Программа предусматривает теоретическое и практическое обучение.

За основу взяты такие **методы обучения**:

словесный; иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала); репродуктивный (воспроизводящий - с помощью

педагога и без помощи педагога); привлечение личного бытового, визуального опыта ребенка.

Немаловажным являются методы мотивации и стимулирования (методы вовлечения и формирования познавательного интереса, а также методы поощрения и порицания), когда на первых занятиях педагог формирует интерес у ребят к обучению и самому себе, создавая ситуацию успеха.

Дополнительные материалы

- 1.Алгоритм подготовки учебного занятия (приложение 1).
- 2.Памятка: «Основные правила для обучающихся при участии в игровом процессе (приложение 2).
3. Упражнения для улучшения зрения (приложение 3).
4. Упражнения для улучшения осанки (приложение 4).
5. Пальчиковая гимнастика(приложение 5).
6. Примеры игр (приложение 6).

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Аннотация

Программа разработана для обучающихся 6-12 лет и имеет стартовый уровень. Программные материалы подобраны так, чтобы постоянно поддерживать интерес ребят к игровой творческой деятельности.

Для реализации данной программы, педагог использует различные виды игр:

- подвижные, малоподвижные, неподвижные;
- аудиторные и внеаудиторные,
- на развитие познавательных процессов - внимания, памяти, мышления (интеллектуальные, развивающие).

При осваивании данной программы у ребенка развиваются творческие способности, речь, интеллект, расширяется кругозор.

Главная цель программы «Игротека» создание комфортной среды общения, развитие способностей, творческого потенциала каждого ребёнка и его самореализации.

Обучение проводится в очной форме, но может использоваться дистанционный формат. VK Messegner - отличный способ всегда быть на связи с обучающимися и их родителями. В группе VK «ИГРОТЕКА» (<https://vk.com/club193264095>) есть возможность у обучающихся осуществлять голосовые и видео звонки, отправлять фотографии, участвовать в диалоге, всегда оставаться в курсе новостей.

Цель: творческое и интеллектуальное развитие детей в игровой деятельности

Задачи:

Обучающие:

- обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту новых игр, в том числе интеллектуальных;
- познакомить с различными видами игр;

- научить самостоятельно разрабатывать игры, творчески осмысляя правила.

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

**Календарно - тематический план объединения «Игротека»
на 2026-2027 учебный год**

Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол-во ак. ч.	Содержание занятия	Мероприятия за рамками учебного плана
СЕНТЯБРЬ	01.09-06.09	Согласно учебному расписанию	1	Вводное занятие Дистанционное обучение (ДО) Размещение материала в сообществе социальной сети VK https://vk.com/club193264095	Информационно-просветительские мероприятия, посвященные Дню солидарности в борьбе с терроризмом (тематическая беседа в объединение, распространение информационных буклетов)
	07.09-13.09	Согласно учебному расписанию	1	Развитие межличностного общения детей	-
	14.09-20.09	Согласно учебному расписанию	1	Создание игры	Проведение профилактических бесед на тему «Безопасный путь домой»
	21.09-27.09	Согласно учебному расписанию	1	Считалки и заклички для проведения игр	
ОКТАБРЬ	28.09-04.10	Согласно учебному расписанию	1	Виды игр	-
	05.10-11.10	Согласно учебному расписанию	1	Виды игр	- Тематическая беседа, посвящённая Дню Памяти жертв политических репрессий
	12.10-18.10	Согласно учебному расписанию	1	Развивающие игры	-
	19.10-25.10	Согласно учебному расписанию	1	Развивающие игры	Чтение рассказа В. Бианки

	26.10-01.11	Согласно учебному расписанию	1	Развивающие игры	
НОЯБРЬ	02.11-08.11	Согласно учебному расписанию	1	Развивающие игры	-
	09.11-15.11	Согласно учебному расписанию	1	Развивающие игры	Акция «Поздравительная открытка», посвященная всероссийскому Дню матери
	16.11-22.11	Согласно учебному расписанию	1	Подвижные игры	-
	23.11-29.11	Согласно учебному расписанию	1	Подвижные игры	
	30.11-06.12	Согласно учебному расписанию	1	Подвижные игры	-
ДЕКАБРЬ	07.12-13.12	Согласно учебному расписанию	1	Подвижные игры	Беседа, посвящённая Дню неизвестного солдата, Дню Героев Отечества
	14.12-20.12	Согласно учебному расписанию	1	Подвижные игры	-
ЯНВАРЬ	11.01-17.01	Согласно учебному расписанию	1	Интеллектуальные игры	Беседа, посвященная 38-годовщине вывода советских войск из Афганистана
	18.01-24.01	Согласно учебному расписанию	1	Интеллектуальные игры	-
	25.01-31.02	Согласно учебному расписанию	1	Интеллектуальные игры	

ФЕВРАЛЬ	01.02-07.02	Согласно учебному расписанию	1	Интеллектуальные игры	- Мероприятия, направленные на формирование безопасной интернет – среды для детей и молодёжи, посвящённые Всемирному Дню безопасного интернета
	08.02-14.02	Согласно учебному расписанию	1	Интеллектуальные игры	-
	15.02-21.02	Согласно учебному расписанию	1	Настольные игры	-
	22.02-28.02	Согласно учебному расписанию	1	Настольные игры	
	01.03.-07.03	Согласно учебному расписанию	1	Настольные игры	-
МАРТ	08.03.-14.03	Согласно учебному расписанию	1	Настольные игры	-«Дорогой и любимой маме посвящается..» презентация
	15.03-21.03	Согласно учебному расписанию	1	Настольные игры	-
	22.03-28.03	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	-
АПРЕЛЬ	05.04.-11.04.	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	
	12.04-18.04	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	Беседа «Дороги войны», посвященные годовщине Победы в ВОВ

	19.04-25..04	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	Информационно-просветительские мероприятия, посвященные памяти Чернобыльской трагедии (тематическая беседа)
	26.04-02.05	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	
МАЙ	03.05.-09.05	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	Уроки мужества, посвящённые Дню Победы в Великой Отечественной войне, Акция «Окна Победы», «Георгиевская ленточка».
	10.05.-16.05.	Согласно учебному расписанию	1	Сюжетно-ролевые игры	
	17.05.-23.05	Согласно учебному расписанию	1	Итоговое занятие	Беседа по правилам поведения в летний период
	Всего: 34 часа				

Раздел 3. Система воспитательной работы

Рабочая программа воспитания

В МАУ ДО «ЦРД и М» утверждена программа воспитательной работы, в которой предусмотрены направления и формы работы, она дополняет общеразвивающие программы, реализуемые в учреждении, и позволяет комплексно подойти к решению образовательных (в том числе воспитательных) задач.

Программа воспитания обучающихся МАУ ДО «ЦРД и М» включает в себя шесть сквозных подпрограмм:

- 1) Программа формирования и развития творческих способностей обучающихся, выявления и поддержки талантливых детей и молодежи;
- 2) Программа духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания, возрождения семейных ценностей, формирования общей культуры обучающихся, профилактики экстремизма и радикализма в молодежной среде;
- 3) Программа социализации, самоопределения и профессиональной ориентации;
- 4) Программа формирования культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы (профилактики употребления ПАВ, безнадзорности, правонарушений несовершеннолетних и детского дорожно-транспортного травматизма);
- 5) Программа восстановления социального статуса ребенка с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и включение его в систему общественных отношений;
- 6) Программа формирования и развития информационной культуры и информационной грамотности.

Календарный план мероприятий рабочей программы воспитания «Игротека» взаимосвязан с Программой воспитания и включает в себя несколько направлений работы:

-формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление и поддержка талантливых детей и молодежи;

-духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, возрождения семейных ценностей, формирования общей культуры обучающихся, профилактика экстремизма и радикализма в молодежной среде.

Цель: Воспитание свободной, творчески развитой, социально-ориентированной личности, способной к самореализации и саморазвитию.

Задачи:

- Формировать творческую, интеллектуальную, нравственную личность;
- Воспитывать уважительное отношение к окружающим, внимательность, целеустремлённость, самодисциплину;
- Прививать навыки работы в коллективе, поощрять доброжелательное отношение друг к другу.

Формы и содержание деятельности:

Сотрудничество с обучающимися

- вовлечение обучающихся в интересную и полезную для них деятельность, погружение в мир творчества;
- ознакомление с новыми играми, которые предоставят им возможность обрести друзей по интересам;
- индивидуальная работа с обучающимися, получение опыта участия в социально значимых делах;
- подготовка и участие обучающихся к конкурсам, выставкам и акциям различного уровня;
- проведение бесед, викторин, совместных мероприятий.

Сотрудничество с родителями (законными представителями) обучающихся

- регулярное информирование родителей (законных представителей) об успехах и проблемах их детей, о жизни объединения в целом;
- взаимодействие с родителями посредством сообщества в социальной сети: размещается информация, предусматривающая ознакомление родителей, различные новости (<https://vk.com/club193264095>)
- организация родительских собраний, происходящих в режиме обсуждения обучения и воспитания обучающихся;
- приглашение родителей обучающихся на дни открытых дверей, на совместные мероприятия, выставки, отчётные концерты, акции;
- организация и проведение встреч с интересными людьми по теме ранней профориентации.

Планируемые результаты:

- включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- участвовать в конкурсах и выставках различного уровня;
- оказывать помощь своим одноклассникам, находить с ними общий язык и общие интересы;
- получить опыт участия в социально значимых делах, умение работать в коллективе.

3.1.Календарный план воспитательной работы:

Сроки проведения	Мероприятия внутри объединения	Мероприятия учреждения	Иные мероприятия
Сентябрь	- Экскурсия по учреждению и т.д. - Задание – игра «Соедини все точки, раскрась и вырежи то, что получилось»;	-Информационно-просветительские мероприятия, посвященные Дню солидарности в борьбе с терроризмом.	-Проведение профилактических мероприятий на тему «Безопасный путь домой», распространение буклетов.
Октябрь	- Акция ко Дню учителя «Спасибо вам!»;	- Мероприятия, посвященные памяти жертв политических репрессий; - Конкурс рисунков «Любимая бабушка и дедушка»; - Акция «Поздравительная открытка», посвященная Дню пожилых людей; - Спортивно – игровая программа «Вместе весело шагать»	-Всероссийский детский конкурс рисунков «Осень золотая»; - Всероссийская акция «Благодарю».
Ноябрь	- Игра ассоциация «Художественное лото»; -Конкурс рисунков «Портрет мамы».	-Тематическая беседа, посвящённая Дню народного единства и согласия; -Акция «Поздравительная открытка», посвященная всероссийскому Дню матери; -Праздничное мероприятие «Мама в топе».	- Окружная выставка «Юные дизайнеры»; - окружная выставка «Лучик солнца золотой!»; - Акция «Сердце Матери»; - Всероссийская акция «Открытка солдату».

Декабрь	-Творческий мастер –класс «Ёлочная игрушка»	- Беседа, посвящённая Дню неизвестного солдата, Дню Героев Отечества;	- Окружная выставка «Мастерская Деда Мороза»; - Областной конкурс художественного чтения, камерной музыки, изобразительного и декоративно – прикладного творчества; -Всероссийский конкурс рисунков «Письмо желаний»; -Акция «Всероссийский Дед Мороз»;
Январь	-Игровая программа «Новогоднее путешествие»; -Конкурс рисунков «Мои каникулы».	- Беседа, посвященная 38-годовщине вывода советских войск из Афганистана; - Акция памяти «Блокадный хлеб»; - Всероссийская акция «Достижения России»;	- Региональный этап всероссийского конкурса «Нарисуй защитника Отечества», посвященного празднованию Дня защитника Отечества.
Февраль	- Творческий мастер – класс объемная открытка «Поздравляем!».	-Мероприятия, посвященные Дню защитника Отечества; -Мероприятия, направленные на формирование безопасной интернет – среды для детей и молодёжи, посвященные Всемирному Дню безопасного интернета; -Праздничное мероприятие, посвященное 23 февраля.	-Областной экологический форум «Зелёная планета».

Март	- Творческий мастер – класс объемная открытка «8 марта»	- Мероприятия, посвящённые «Международному женскому Дню».	- Областной открытый фестиваль народного творчества С.И. Мамонтова; - Окружной конкурс «Любимой мамочке моей»; - Зональный конкурс рисунков «Роботы – помощники – 2026г»; - VI областной национальный онлайн фестиваль детского художественного творчества «Фантазия»; - Региональный этап Всероссийского конкурса экологических рисунков.
Апрель	- Игровая программа, посвящённая Дню космонавтики «Полёт к звездам».	- Беседа «Дороги войны», посвященные годовщине Победы в ВОВ; - Информационно - просветительские мероприятия, посвященные памяти Чернобыльской трагедии.	- Окружной конкурс «Пасхальные мотивы»; - Окружная выставка «Птичий переполох»; - Окружной конкурс на самое красивое пасхальное яйцо.
Май	- Мастер - класс «Поздравительная открытка к 9 мая!»; - Конкурс рисунков «Солдат»; - Беседа по правилам поведения в летний период.	- Мероприятия, посвящённые Дню Победы в Великой Отечественной войне; - Отчётный концерт обучающихся учреждения.	- Окружная выставка «Победный май!»; - Всероссийский «Урок Победы»; - Акция «Георгиевская ленточка», посвященная годовщине Победы в ВОВ; - Акция «Окна Победы»; - Всероссийская акция «Рисуем Победу»

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования с высшей квалификационной категорией.

3.2. Перечень информационного, нормативно-правового и материально-технического контроля

1. Компьютер (ноутбук)
2. Видеопроектор.
3. Экран.
4. Музыкальное оборудование (музыкальная колонка, 2 флеш-карты)
5. Методические материалы.
6. Специальная литература.
7. Наборы кукол для кукольного театра -4шт.
8. Игровые наборы: 7шт. (мозаика, морской бой, конструкторы «Лего», головоломки, пазлы, шашки, шахматы, наборы для девочек «Модница», «Кухня», «Дом принцессы»).
9. Наборы для мальчиков -7 шт. (Железная дорога, гонки, дартс, пистолеты, роботы, наборы машинок на автоуправлении).
10. Спортивный инвентарь (обручи, мячи, игра «волейбол», набор для тенниса, маленькие мячи, разборные геометрические модули).
11. Фотоаппарат, накопительный жесткий диск (1трб), флеш-носитель для фотоаппарата.
12. Костюмы для аниматоров- 4 шт. (для проведения игровых программ)
13. Реквизит для проведения игровых программ - 5 наборов
14. Канцелярия (ножницы, цветная бумага, белая бумага, клей 4 шт. ватманы, фломастеры, маркеры, фоамиран, пластилин).

4.Список литературы

1. Журнал «Дополнительное образование», 2000, №№ 1,2,3,4,5,6,9,10. «Развитие навыков межличностного взаимодействия у детей» - М.В.Хайкина
2. Игры в школе/ Для шк. возраста. – Мн.: Харвест, М.: ООО «Издательство АСТ», 2000. – 144 с. – (Мамина школа)
3. О.В.Зайцева, Е.В. Карпова. Встретим праздник весело. Игры для всей семьи. – Ярославль: «Академия развития», 1998
4. 300 подвижных игр для младших школьников. Популярное издание для родителей и педагогов. - Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2000.

Список литературы для педагога

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. — СПб.: Питер, 2020. — 256 с.
Теоретическая основа для обоснования игровых методов в социально-гуманитарном блоке программы.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. — М.: Просвещение, 2019. — 304 с.
Ключевая работа по структуре и функциям игры; помогает подбирать игры под конкретные образовательные задачи.

Литература для детей

1. Энциклопедия профессий для детей. — М.: Росмэн, 2022. — 96 с.
База для сюжетно-ролевых игр, распределения ролей, моделирования ситуаций взаимодействия в разных профессиях.
2. Книга правил и этикета для детей. — М.: Эксмо, 2020. — 128 с.
Материал для игр «Как правильно?», «Что делать, если...», отработки норм поведения и вежливого общения.

Интернет-ресурсы

1. <https://vk.com/igrasfera>
2. https://www.instagram.com/ura_igra_festival_animatorov/
3. <https://infourok.ru/sbornik-igri-v-detskom-lagere-1922354.html>
4. https://summercamp.ru/Игры_музыкальные
5. <https://yandex.ru/video/preview/?filmId=4760283599811746762&text=музыкальные%20игры%20в%20лагере&path=wizard&parent-reqid=1587620667561179-596744554055809857900287-production-app-host-sas-web-yp-133&redircnt=1587620743.1>

Приложение 1

Алгоритм подготовки учебного занятия

Алгоритм подготовки учебного занятия проходит в 3 этапа:

1 этап. Анализ предыдущего учебного занятия, поиск ответов на следующие вопросы:

1. Достигло ли учебное занятие поставленной цели?
2. В каком объёме и качестве реализованы задачи занятия на каждом из его этапов?
3. Насколько полно и качественно реализовано содержание?
4. Результат занятия, оправдался ли прогноз педагога?
5. За счет чего были достигнуты те или иные результаты (причины)?
6. В зависимости от результатов, что необходимо изменить в последующих

учебных занятиях, какие новые элементы внести, от чего отказаться?

2 этап. Моделирующий. По результатам анализа предыдущего занятия строится модель следующего занятия:

- обозначение задач учебного занятия;
- продумывание содержательных этапов и логики занятия, отбор способов работы, как педагога и детей на каждом этапе занятия.

3 этап. Обеспечение учебного занятия.

- самоподготовка педагога, подбор информации познавательного материала.
- обеспечение учебной деятельности учащихся; подбор игр различной сложности.

Алгоритм будет изменяться, уточняться, детализироваться в каждом конкретном случае. Важна сама логика действий, прослеживание педагогом последовательности как своей работы, так и учебной деятельности учащихся, построение учебных занятий не как отдельных, разовых, не связанных друг с другом форм работы с детьми, а построение системы обучения, которая позволит достигать высоких образовательных результатов и полностью реализовать творческий, познавательный, развивающий потенциал.

Приложение 2

Памятка: «Основные правила для обучающихся при участии в игровом процессе»

1. Во время участия в игровом процессе необходимым условием является выполнение правил игры.
2. Быть осторожным и внимательным ко всем участникам игрового процесса.
3. Реквизит применять только по назначению и в соответствии с правилами.
4. Находиться на игровом поле или за столом во время игрового процесса в зависимости от применения различных видов игр.
5. Приступать к работе только после соответствующего инструктажа и разрешения педагога.
6. Не отвлекать и не мешать участникам игрового процесса. Быть культурным и готовым принять проигрыш или победу достойно.

Упражнения для улучшения зрения

1. Исходное положение: сесть на стул, руки положить на колени, расслабиться, все внимание сосредоточить на глазах. Упражнения надо выполнять без напряжения. Дышать медленно.

- Первое упражнение. На раз – поднять глаза вверх, на два – смотреть прямо, на три – потупить взор книзу, на четыре – смотреть прямо, 8 раз.

- Второе упражнение. На раз – смотреть на переносицу, на два – прямо.

Повторить 8 раз.

- Третье упражнение. На раз - смотреть влево, на два – прямо, на три – смотреть вправо, на четыре – перед собой. Повторить 8 раз.

- Четвёртое упражнение. Круговые обороты глазами – 4 раза влево, четыре - вправо.

- Пятое упражнение. Широко раскрыть глаза, а потом плотно закрыть.

Повторить 5 раз.

2. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4-5 раз.

3. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть, посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4-5 раз.

4. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4-5 раз.

5. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1-4, потом перенести взгляд вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

6. В среднем темпе проделать 3-4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 1-2 раза

Упражнения для улучшения осанки

1. И. п. - стойка у стены в положении правильной осанки. Сделав шаг вперед, сохраните позу в течение 2-3 с. Вернитесь в и. п. Проверьте осанку. 8-10 раз.

2. И. п. - то же. Шаг вперед, руки в стороны. Присядьте, руки вперед. Сидя же, переведите руки в стороны, опустите вниз. Вернитесь в и. п. Следите за сохранением правильного положения головы, плеч, живота, таза. 8-10 раз.

Выполняя упражнения 1 и 2, на голову можно положить книгу.

3. И. п. - сидя на стуле. Поднимите руки в стороны - вверх, сведите лопатки. В этом положении согните руки, положите ладони на лопатки как можно ниже. Локти максимально разверните. Вернитесь в и. п. 10-12 раз.

4. И. п. - о.с. Правая рукаверху, левая внизу. Согните руки в локтях и постарайтесь соединить пальцы обеих рук за спиной в замок. Вернитесь в и. п. Повторите упражнение, меняя положение рук. 6-8 раз с каждой руки.

5. И. п. - о.с. На каждый счет подавайте вверх плечи вперед и назад. 10-15 раз.

6. И. п. - сидя на краю стула. Руками обопритесь о сиденье, локти отведены назад. Сильно прогнитесь в грудной части позвоночника, голову назад. Вернитесь в и. п. 10 раз.

7. И. п. - стойка на коленях с опорой на руки, голова опущена. На счет раз - прогнуться, голову вверх, старайтесь сильнее напрячь мышцы поясницы. На счет два - согнуть спину, голову вниз. 10-15 раз.

Пальчиковая гимнастика

Фрукты.

Будем мы варить компот (левую ладошку держат «ковшиком»,
указательным пальцем правой руки

Фруктов нужно много. Вот. (размешивают)

Будем яблоки крошить, (загибают пальцы по одному, начиная с большого.)

Грушу будем мы рубить.

Отожмём лимонный сок,

Слив положим и песок.

Варим, варим мы компот, (опять «варят» и «мешают».)

Угостим честной народ.

Пальчики.

Раз, два, три, четыре, пять, (сжимают и разжимают кулачки.)

Мы пошли в лесок гулять.

Этот пальчик по дорожке, (загибают пальчики, начиная с большого.)

Этот пальчик по тропинке,

Этот пальчик за грибами,

Этот пальчик за малиной,

Этот пальчик заблудился,

Очень поздно возвратился.

Дерево.

У дерева ствол, (прижимают руки тыльной стороной друг к другу.)

На стволе много веток,

А листья на ветках (пальцы растопырены и подняты вверх, шевелят пальцами.)

Жёлтого цвета.

Ягоды.

Раз, два, три, четыре, пять, (пальчики обеих рук «здороваются».)

В лес идём мы погулять (обе руки «идут» указательным и средним пальцами по столу.)

За черникой, за малиной, (загибают пальчики, начиная с большого.)

За брусникой, за калиной,

Землянику мы найдём

И братишке отнесём.

Театр теней

Показать животных с помощью теней от рук на белом экране.

Танцуют звезды

На проекторе танец, команда пытается повторить (Майкл Джексон, Ганга Стайл и др.) а люди угадывают солиста

Угадай предмет по тени

Тень какого предмета появляется на экране? (будильник, катушка ниток и т.д.)

Угадай шум (Распознать шумы)

Записи шумов: микроволновка, скрип двери, смех ведьмы, и др.

Приложение 6

Примеры игр

Казаки-разбойники

Дети разбиваются на две команды: команду казаков и команду разбойников. "Разбойникам" надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать "клад": какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого "казаки" разбегаются по двору в поисках всех "разбойников" и "клада".

Чтобы сбить с толку и запутать "казаков", "разбойникам" разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки.

После удачных поисков команды меняются местами.

Третий лишний

В центр ставятся стулья, на один меньше, чем число участников. Дети под музыку ходят или бегают вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается, надо успеть занять стул. Кому не хватило — выходит из игры. Один стул убираем и все продолжается. Если детей очень много, в начале игры можно на пол положить листы газеты, но когда остается 3-4 человека, все же лучше поставить стулья.

Хитрая лиса

На одной стороне площадки проводится линия — «Дом лисы». Играющие располагаются по кругу на расстоянии одного шага друг от друга.

Педагог предлагает играющим закрыть глаза и, обходя круг за спинами детей, дотрагивается до одного из играющих, который и становится «Хитрой лисой». Затем детям предлагается открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь? Играющие 3 раза спрашивают хором:

«Хитрая лиса, где ты?». При этом все играющие смотрят друг на друга. Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят:

«Хитрая лиса, где ты?», хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку и говорит: «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а хитрая лиса их ловит. После того как лиса поймает 2-3 человек, учитель говорит: «В круг!».

Птицы

Дети по считалке выбирают «хозяйку» и «ястреба», остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: «Ты — кукушка, ты — ласточка....» Прилетает ястреб. Хозяйка спрашивает:

— Зачем пришел?

— За птицей.

— За какой?

Ястреб называет, например, кукушку. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба. Игра продолжается, пока ястреб не поймает всех птиц.

Услышь свое имя

Количество игроков 5 – 15 человек. Играющие стоят в кругу спиной друг другу. У одного из игроков мяч, он бросает мяч назад — вверх и называет чье-либо имя. Тот, кого назвали, должен развернуться лицом в круг и поймать мяч. Выигрывает тот, кто поймал мяч большее количество раз.

Нептун и рыбки

Стулья устанавливаются по кругу спинками внутрь. Один из играющих выполняет роль Нептуна, который ведет за собой «рыб», точно повторяющих за ним различные движения. Например, на море «появляются волны», «надвигается буря» и т.д. И вдруг раздаются слова: «вода зеркально гладка». При этих словах дети бегут к стульям, стараясь занять место. Одному из игроков, стул не достанется, и тогда он становится ведущим Нептуном.

Лохматый пес

В игре принимают участие 8-2 игроков. Из числа играющих выбирают «пса». Он сидит в стороне. Другие дети медленно идут к нему, приговаривая:

Вот сидит лохматый пес,

В лапки свой уткнувши нос

Тихо, мирно он сидит,

Может дремлет, может спит.

Подойдем к нему, разбудим и посмотрим — что же будет?

Дети тихо подходят к псу и хлопают в ладоши. «Пес» вскакивает, рычит, лает и ловит детей. Пойманный игрок становится водящим — псом.

Круговая лапта

Количество игроков- 6-15 человек. Двое водящих находятся за границами условной площадки на расстоянии 10-12 м, все остальные — в центре площадки. Водящие, перебрасывая мяч друг другу, стараются запятнать тех, кто находится на площадке. Те, в кого попали мячом, выбывают из игры, но их могут выручить те играющие, которые поймали мяч. Выигрывает тот, кто последним останется на площадке. Водящими становятся двое, первыми выбывшие из игры. Игра повторяется 3-4 раза, с небольшими перерывами для отдыха.

Пятнашки мячом

Все играющие произвольно располагаются на лужайке или поляне, в центре - водящий с мячом в руке. По сигналу начинается игра: водящий должен запятнать мячом любого игрока, который после этого сам становится водящим. Игровой кон продолжается 6-8 минут, после чего необходимо детям дать небольшой перерыв.

«Рисуем вдвоём». Дети рисуют общий рисунок на одном листе одним набором фломастеров и придумывают ему название. Можно усложнить задание, запретив разговаривать во время выполнения. pedsovet.su +1

«Остров конфликтов». Детям предлагается ситуация: они попали на остров, где люди постоянно ссорятся. Задача — предложить варианты решения конфликтов. pedsovet.su +1

«Ковёр мира». Если дети не могут договориться, они садятся на ковёр, где должны выразить негативные эмоции (без перехода на личности) и помириться. pedsovet.su +1

«Рассказ от первого лица». Конфликтующим сторонам предлагается рассказать о сложившейся ситуации от лица обидчика. pedsovet.su +1

«Ласковые имена». Дети встают в круг. Один из участников бросает мяч другому, называя его ласково по имени (например, Серёженька, Богданчик). Второй игрок бросает мяч следующему.

«Слепой и поводырь». Упражнение в парах. Один из участников — «слепой», второй — его «поводырь». «Поводырь» должен провести «слепого» через различные препятствия (мебель, столы, стулья).

«Мы похожи?». Участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов: «Ты похож на меня тем, что...» и «Я отличаюсь от тебя тем, что...». В конце проводится обсуждение: что было легко и что было трудно делать, какие были открытия.