

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГИМНАЗИЯ № 205
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА ИМЕНИ Р.А.РОТМИСТРОВОЙ**

ПРИНЯТА
решением Педагогического совета
ГБОУ гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
Протокол №1 от 31.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом ГБОУ гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
№ 131 от 31.08.2023г.
Директор гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой

_____ И.В. Тимохина

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРОТЕКА»**

Возраст учащихся: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-разработчик:
Ефременко Л.П.,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики программы

Направленность

Данная программа соответствует *социально-гуманитарой направленности*.

Адресат программы

Программа разработана для учащихся 1-4 классов, мальчиков и девочек, заинтересованных в изучении совершенно новых настольных, подвижных и иных видов игр. Без ограничения по физической и практической подготовке и здоровью.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

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

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

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

Отличительные особенности программы

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

Уровень усвоения программы общекультурный.

Объёмы и сроки усвоения программы

Программа рассчитана на 72 ч

Занятия проводятся с сентября по май, 1 занятие в неделю по 90 минут.

Цель и основные задачи программы

Цель программы – интеллектуальное развитие младшего школьника в игровой деятельности.

Основные задачи:

Обучающие:

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

Воспитательные:

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- развивать потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время;

- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость)

Развивающие:

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

Ожидаемые результаты освоения программы

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

Предметные результаты

По окончании обучения учащиеся будут иметь представление:

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

будут уметь:

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

Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет уметь:

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

Личностные результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет:

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

Организационно – педагогические условия реализации программы

Язык реализации – русский.

Форма обучения – очная.

Особенности реализации программы

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

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

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

2. *Принцип положительной мотивации* и благоприятного эмоционального климата обучения. Этот принцип, получивший свое оформление на основе фундаментальных исследований Ш.А. Амонашвили, М.Н.Скаткина, Г.И.Щукиной и других видных

специалистов-дидактиков, введен в систему принципов обучения сравнительно недавно. В противовес мотиву долженствования, согласно которому ученик обязан осознать необходимость учения и беспрекословно выполнять все предписания педагога, гуманистический характер обучения предполагает сотрудничество и сотворчество педагога и обучающегося, а это возможно при постоянном стимулировании внутренних мотивов учения: интересов, потребностей, стремления к познанию, увлеченности процессом и результатом учения. Чтобы такие мотивы успешно формировались у обучающихся, этот принцип предусматривает преобладание на учебных занятиях спокойного, доброжелательного тона общения, уважение к внутреннему миру учащегося, оптимистический настрой и педагога, и учащихся, эмоциональный комфорт участников образовательного процесса. Как отмечает В. И. Загвязинский, указанный принцип регулирует коммуникативную сторону обучения, характер отношений в учебном коллективе, предусматривает деловое сотрудничество и сотворчество педагога и учащихся, создание атмосферы доверия и благожелательности, отношений товарищества, взаимопомощи и здоровой состязательности между учащимися.

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

Количество детей в группе - 15 человек.

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

Материально-техническое оснащение:

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

2) Оборудование, необходимое для реализации программы:

1.1. Программное обеспечение;

1.2. Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет;

1.3. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска;

1.4. Принтер черно-белый, цветной;

1.5. Флеш-карта;

3) Материалы и инструменты для творчества:

3.1. Цветные и простые мягкие карандаши;

3.2. Бумага для рисования и черчения, ватман формата А3

3.3. Мел.

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

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

5) настольные игры

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	2	1	1	Входной, текущий
	Раздел 1. Настольные игры				
1.1	Игры-ходилки	10	2	8	
1.2	Игра Скрабл	10	2	8	
1.3.	Игры на ловкость	8	2	6	
1.4.	Развивающие настольные игры	8	2	6	
	Итоговые занятия по разделу 1	2	1	1	
	Раздел 2. Интеллектуальные игры				Текущий, промежуточный
2.1	Онлайн викторины	8	2	6	
2.2	Кроссворды, sudoku, сканворды	8	2	6	
2.3.	Нарды, шашки	8	2	6	
	Итоговые занятия по разделу 2	2	1	1	
	Раздел 3. Игры народов мира				Текущий, промежуточный , итоговый
3.1	Подвижные игры России	2	1	1	
3.2	Игры народов мира	2	1	1	
3.3	Итоговые занятия по разделу 3	2	1	1	
	Итого:	72	20	52	

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГИМНАЗИЯ № 205
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА ИМЕНИ Р.А.РОТМИСТРОВОЙ**

УТВЕРЖДЕНА

Приказом ГБОУ гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
№ 131 от 31.08.2023г.

Директор гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой

_____ И.В. Тимохина

**Календарный учебный график реализации дополнительной общеразвивающей
программы «Игротека»
На 2022-2023 учебный год**

Педагог: Ефременко Людмила Петровна

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	11.09	31.05	36	72	1 группа: ПН 16.00-17.30 2 группа: ВТ 16.00-17.30 3 группа: ПТ 16.00-17.30

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГИМНАЗИЯ № 205
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА ИМЕНИ Р.А.РОТМИСТРОВОЙ**

ПРИНЯТА
решением Педагогического совета
ГБОУ гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
Протокол №1 от 31.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом ГБОУ гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
№ 131 от 31.08.2023г.
Директор гимназии № 205 им. Р.А.Ротмистровой

_____ И.В. Тимохина

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**

«ИГРОТЕКА»

Возраст учащихся: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-разработчик:
Ефременко Л.П.,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2023 год

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

Основами программы являются: замещение у детей 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.

Основные задачи:

Обучающие:

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

Воспитательные:

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

Развивающие:

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

Ожидаемые результаты освоения программы

По окончании обучения учащиеся будут иметь представление:

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

будут уметь:

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

По окончании обучения по программе учащийся будет уметь:

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

По окончании обучения по программе учащийся будет:

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие с позиции нравственных ценностей;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех

людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей); проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами

Содержание программы

Вводное занятие.

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

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

Входная диагностика. Диагностическая игра.

Раздел 1. Настольные игры

Тема 1.1. Игры-ходилки.

Теория. Что такое игра-ходилка. Польза игры.

Практика. Изучение правил игры. Практические задания:

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

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

Тема 1.2. Осваиваем игру Скраббл.

Теория. Правила игры Скраббл.

Практика. Изучение правил игры Скраббл.

Практические задания:

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

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

Тема 1.3. Игры на ловкость

Теория. Какие есть игры на ловкость. Основные правила.

Практика.

Практические задания:

- 1) Игра «Джэнга»
- 2) Игра «Лягушки»
- 3) Игра «Стулья»
- 4) «Сплэш. Падающая башня»

Материалы: игры

Тема 1.4. Развивающие настольные игры

Теория. Правила игр

Практика. Практические задания:

- 1) Соображарий
- 2) Имаджинариум
- 3) Игры на поиски карточки по заданным критериям

Материалы: игры

Раздел 2. Интеллектуальные игры

Тема 2.1. Онлайн викторины

Теория. Что такое викторина. Правила викторины.

Практика. Командный и индивидуальный зачет.

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

Материалы: онлайн викторина. Компьютер.

Тема 2.2. Кроссворды, sudoku, сканворды.

Теория. Отличительные признаки sudoku, кроссвордов, сканвордов.

Практика.

Практические задания:

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

Материалы: кроссворды, сканворды, sudoku; ручка.

Тема 2.3. Нарды, шашки

Теория. Правила игры

Практика.

- 1) Игра «Шашки»
- 2) Игра «Нарды»

Материалы: игры

Раздел 3. Игры народов мира

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

Теория. История происхождения игры. Правила игры.

Практика. Индивидуальная игра.

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

Материалы: игровое поле.

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

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

Практика. Командная игра. Практические задания:

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

Материалы: мел, камушек.

Тема 4.3. Итоговые занятия.

Теория. Подведение итогов освоения курса.

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

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

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Количество часов	Дата
1	Вводное занятие. Презентация учебного курса. Техника безопасности. Знакомство учащихся	2	
Раздел 1. Настольные игры			
2.	Игры-ходилки. Изучение правил игры. Игровой турнир	4	
3.	Создание авторской игры-ходилки; разработка правил и дизайна игры	4	
4.	Игра парами с авторской игрой	2	
5.	Игра «Скрабл». Правила игры	2	
6.	Игровой турнир «Скрабл»	8	
7.	«Джэнга»	2	
8.	«Лягушки»	2	
9.	«Стулья»	2	
10.	«Сплэш. Падающая башня»	2	
11.	«Имаджинариум»	2	
12.	«Соображарий»	2	
13	Развивающие игры с карточками и кубиками	4	
14.	Итоговое занятие по разделу 1	2	
Раздел 2. Интеллектуальные игры			
15.	Онлайн викторина. Что такое викторина. Правила викторины	2	
16.	Игровой турнир	6	
17.	Кроссворды	2	
18.	Судоку	2	
19.	Сканворды	4	
20.	Нарды. Правила игры. Игры в парах.	2	
21.	Нарды. Соревнования.	2	
22.	Шашки. Правила игры.	2	
23.	Шашки. Игра в парах и командах. Соревнования.	2	
24.	Итоговое занятие по разделу 2	2	
Раздел 3. Игры народов мира			
25.	Подвижные игры России. Казаки-разбойники. Командная игра	2	
26.	Игра «Исе-Озин-Эгбе» (Нигерия). История игры	2	
27.	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебно-методический комплекс программы

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

1. Методические материалы для педагога

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

2. Литература для педагога и учащихся

Для детей:

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

Для педагога:

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

Протокол наблюдения за игрой

Ф.И. ребенка _____ Дата проведения диагностической игры _____

№	показатель	Критерии оценки			
		никогда	редко	часто	постоянно, всегда
		0	1	2	3
1.	Организует деятельность в игре, помогает в деятельности во время игры, проявляет лидерские качества, может принять ответственность за свое решение				
2.	Прилагает достаточно усилий для выполнения игрового задания				
3.	Договаривается с другими, сам подходит к другим детям, задает вопросы, сам предлагает свою помощь				
4.	Предлагает идеи, стратегию, план выполнения				
5.	Контролирует себя сам, соблюдает правила игры				
6.	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты				
7.	Большинство окружающих его слушают				
8.	Сам внимательно слушает других				
9.	Выстраивает стратегию игры, обычно выигрывает				
10.	Обобщает ход игры, творчески развивает игру				
	Итого баллов:				
	Уровень сформированности игровой деятельности:	Не сформирована 0-3 балла, Низкий уровень 4-10 баллов, Средний уровень 11-23 балла, Высокий уровень 24-30 баллов			

Критерии оценки творческого продукта
(самостоятельно изготовленная игра)

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

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

Критерии определения уровня освоения программы:

Уровень освоения программы	Сумма баллов за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт
Высокий	42 - 50
Средний	15 – 41
Низкий	01 - 14

Подведение итогов реализации программы

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

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

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

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, использованной при составлении программы

- 1) Абрамян, Л.А. Игра школьника. / Л.А.Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В.Артемова и др. Под ред. С.Л. Новоселовой. - М. : Просвещение, 1989. - 286 с.
- 2) Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
- 3) Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский //Вопросы психологии. – 1966. - № 6. – С. 62-76.
- 4) Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ
- 5) Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.

- 6) Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost> .
- 7) Положение об оказании платных дополнительных образовательных услуг МБОУ ДО ГЦИР [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/DOCUMENTY/Cherkasova/Polojenie_ob_okazanii_platnih_uslug_2016.pdf
- 8) Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной программы МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Cherkasova_Yuliya/POLOJENIE_GTsIR_o_programmah.pdf
- 9) Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/normativno-pravovoe-obespechenie/normativno-pravovie-dokumenti-i-materiali-po-organizatsii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detey>.

Приложение к письму Министерства образования РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О требованиях к программам дополнительного образования детей» [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. – В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/load/7-1-0-1>