

**Краткосрочная дополнительная образовательная
программа :**

«Играя познаем»

Срок реализации – 1 месяц

Составитель:
Соловьева Ольга Викторовна
Заместитель директора по
воспитательной работе

Грязи
2021

Паспорт образовательной программы

Название программы	Краткосрочная дополнительная образовательная программа летнего профильного отряда «Играя познаем»
Учреждение, реализующее программу	МБОУ СОШ №9 г. Грязи
Составитель программы	Соловьева Ольга Викторовна
Аннотация	Программа «Играя познаем» реализуется в летний период. Она рассчитана на младших школьников и направлена на и формирование их познавательных интересов, укрепление здоровья и организацию досуга в летние каникулы. Основной идеей, объединяющей как содержание каждого отдельного дня, так и курса в целом, является погружение детей в ситуацию совместной игры, когда выполнение игрового условия, полноценное проживание игры обеспечивает не только удовольствие, но и развитие, совершенствование навыков, качеств, способностей
Год разработки программы	2021 г.
Направленность программы	социально-педагогическая
Направление (вид) деятельности	игровая деятельность
Вид программы по степени авторства	авторская
Охват детей по возрастам	7-12 лет разновозрастные группы
Вид программы по способу организации содержания	предметная
Срок реализации программы	1 месяц
Вид программы в зависимости от территориальных особенностей	учрежденческий
Рецензенты программы:	

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематический план	4
Содержание работы по программе	4
Методическое обеспечение программы	6
Список литературы, использованной при составлении программы.....	8

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Краткосрочная дополнительная образовательная программа «Играя познаём» социально-педагогической направленности является неотъемлемой частью образовательной программы МБОУ СОШ №9 г. Грязи и дает возможность организовать познавательный досуг детей 7-13 лет в летний период на базе школьного лагеря дневного пребывания.

Многие дети посещают летние пришкольные лагеря и площадки. Помимо присмотра, такая площадка должна обеспечивать детей интересной и содержательной деятельностью. В течение учебного года у детей накоплена определенная усталость, снижена мотивация к обучению. Хорошая погода и масса объективных отвлекающих факторов также накладывают определенные ограничения как на отбор содержания работы, так и на характер и методы обучения в целом. Для решения этой проблемы основной формой работы была выбрана игра, которая вместила в себя как образовательное, так и развивающее и воспитательное содержание.

Основной идеей, объединяющей как содержание каждого отдельного дня, так и курса в целом, является погружение детей в ситуацию совместной игры, когда выполнение игрового условия, полноценное проживание игры обеспечивает не только удовольствие, но и развитие, совершенствование навыков, качеств, способностей.

Цель программы - обеспечить содержательный и полезный досуг детей в летнем лагере дневного пребывания.

Задачи работы:

1. Способствовать развитию ценных качеств личности детей, характеристик познавательных процессов.
2. Обучить детей новым играм, в высокой степени способствующим развитию в досуговой деятельности.
3. Обеспечить эмоциональный комфорт и интерес детей, занимающихся по программе.
4. Способствовать актуализации, систематизации, обогащению знаний детей в некоторых (тематических) областях действительности.
5. Способствовать формированию дружеских связей, развитию детского коллектива.

Организационные основы программы

Программа создана для обеспечения познавательного досуга детей в лагере дневного пребывания. Срок реализации программы – одна лагерная смена (21 день). Предполагаются ежедневные занятия с детьми по 2 часа. Таким образом, общее количество часов по программе составляет 42 часов.

Порядок формирования группы: Группа формируется по добровольному принципу из обучающихся разных возрастов, посещающих школьный лагерь дневного пребывания. Наполняемость группы – до 18 человек.

Возраст обучающихся: от 7 до 12 лет. Предполагается функционирование разновозрастного отряда.

Начало и завершение занятий согласуется с администрацией лагеря дневного пребывания, на базе которого работает отряд.

Формы и методы занятий

В реализации программы используются различные формы: игра, тренинг, соревнование, викторина, самостоятельная работа, творческая работа и др.

Методы: используются различные методы, которые могут быть условно сгруппированы по источнику познания:

- словесные (устное изложение, беседа, рассказ, сказка);
- наглядные (примеры, образцы, иллюстрации и демонстрации);
- практические (игры, упражнения, этюды, творческие работы, рисование и др.).

Организационные формы работы: фронтальная (тренинговый формат), в подгруппах.

Планируемые результаты освоения программы:

В результате освоения программы «Играя познаем» учащиеся должны приобрести следующие знания и умения, получить опыт:

- актуализировать, систематизировать, приобрести некоторые знания и представления об эмоциях, этикете, креативности и т.д.;
- познакомиться с новыми играми и упражнениями, которыми можно разнообразить свой досуг;
- совершенствовать отдельные характеристики познавательных процессов – внимания, памяти, мышления, воображения;
- получить опыт эмоционального общения со сверстниками.

Оценка результатов освоения программы производится в форме включенного педагогического наблюдения на занятиях и анализа результатов игр-соревнований.

Подведение итогов реализации программы

Подведение итогов работы по программе и оценка результатов ее освоения производится в следующих формах:

- рефлексивные задания и упражнения на припоминание – чему мы научились, что мы делали.
- выставление самим себе оценок за работу в смене по критериям.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

<i>№</i>	<i>Разделы программы</i>	<i>Количество часов</i>		
		<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>Всего</i>
1	Вводные занятия. Знакомство	1	3	4
2	Сундук сокровищ	2	12	14
3	Вопрос на засыпку	2	12	14
4	Итоговые занятия	-	6	4
	Итого часов:	5	33	41

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ

Раздел 1. Вводные занятия

Тема 1.1. Вводные занятия. Знакомство.

Теория. Правила техники безопасности на занятиях.

Практика. Игры на знакомство, запоминание имени, изучение друг друга. Подвижная игра на сплоченность, формирование группы.

Тема 1.2. Рейтинговая игра.

Теория. Как мы можем развиваться с помощью игры.

Практика. Викторина «Обо всем на свете», выполнение заданий на скорость мышления. Составление условного рейтинга. Составление общего и индивидуального «плана развития» на смену.

Раздел 2. Сундук сокровищ

Тема 2.1. Кроссворды и ребусы.

Теория. Правила составления кроссвордов. Правила составления ребусов.

Практика. Командное составление кроссвордов по известным сказкам. Командное составление ребусов о природе родного края. Игра «Красная книга»: составление и презентация кроссворда и ребуса о животном, рассказ о нем (с использованием справочной литературы). Составление книги, подготовка иллюстраций.

Тема 2.2. Сундук сокровищ: шифрование и кодирование.

Теория. Шифрование и кодирование.

Практика. Игра «Сундук сокровищ»: составление и разгадывание шифров и карт. Поиск сокровищ.

Тема 2.3. Игры на листе бумаги.

Теория. Правила игр на листе бумаги.

Практика. Обучение и игры «Крестики-нолики», «Морской бой», «Треугольники», «Дострой слово» и т.д. Проведение чемпионатов по этим видам игр.

Тема 2.4. Приключения Карика и Вали.

Практика. Задание читать книгу выдается в начале смены. Викторина, кроссворды и ребусы, рисование, комментирование отдельных фрагментов текста. Задания на креативность – «А что бы вы сделали, если бы …»

Тема 2.5. Необитаемый остров.

Практика. Командная игра на развитие креативности и общения. Список пяти необходимых вещей – дискуссия. Из чего построить дом, как добыть огонь.... Шифрованное письмо о помощи. «За» и «против» проживания на необитаемом острове – кто больше. Спортивное мини-соревнование.

Раздел 3. Вопрос на засыпку

Тема 3.1. Командные игры-викторины.

Теория. Правила викторин: вопрос-ответ.

Практика. Выполнение заданий, самостоятельное составление заданий (с использованием справочной литературы) по различным темам: русский язык, литературные произведения и герои, правила этикета, математика. Придумываем и инсценируем ситуации. Решаем современные и старинные задачи. Презентация и «обгрывание» арифметических действий.

Тема 3.2. Такая занимательная физика.

Теория. Мир вокруг нас.

Практика. Выполнение (по командам) элементарных опытов и объяснение их. Поиск физических явлений и объектов в окружающем. Креативность – как можно было бы применять это явление в хозяйстве будущего.

Тема 3.3. История и достопримечательности города Грязи

Теория. История и достопримечательности города Грязи.

Практика. Проводится в форме «интеллектуального хоккея» (дети коллективно готовят вопросы, задают на скорость). Составление рейтинга самого известного, красивого, чистого и т.д. места города.

Тема 3.4. Прогулки с динозаврами.

Теория. Далекое прошлое планеты Земли.

Практика. Несколько человек готовят заранее рассказы и иллюстрации о природе, видах динозавров, вымирании и проч. Слушатели задают вопросы. Игра на креативность «Если

совместить клубок (книгу, стол) и динозавра, то получится...». Изготовление динозавра из листа бумаги методом обрывания, выставка.

Тема 3.5. Вопрос на засыпку.

Теория. Работа в команде.

Практика. Командная игра по формату телепередачи «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером», «Умники и умницы».

Раздел 4. Итоговые занятия

Тема 4.1. Итоговые занятия.

Прощание.

Рефлексивные задания и упражнения на припоминание – чему мы научились, что мы делали. Написание друг другу шифрованных писем с пожеланиями. Выставление самим себе оценок за работу в смене по критериям.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Литература для педагога:

1. Афанасьев, С.П. Триста творческих конкурсов. / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – М. : Методический центр «Вариант», 1997. – 112 с.
2. Коваленко, В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток. / В.И. Коваленко. – М. : Эксмо, 2007. – 336 с.
3. Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. - М. : Владос, 2001. – 215 с.
4. Майерс, Б. Интеллектуальные игры. Логические игры для детей / Бернар Майерс. – М. : Эксмо-Пресс, 2013. – 80 с. – (Логические игры).
5. Никитин, Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б.П. Никитин – М. : Просвещение, 1990. – 160 с.
6. Попова, Е.Н. Вообрази себе: Поиграем – помечтаем: книга для развития воображения. / Е.Н. Попова, И.Ю. Матюгин, Е.И. Чакаберия. – Волгоград : Учитель, 2001. – 76 с. – (Школа развития памяти и воображения).
7. Шарыгин, И.Ф. Уроки дедушки Гаврилы, или Развивающие каникулы /И. Ф. Шарыгин - М. : Дрофа, 2009. - 156 с.
8. Шаульская, Н.А. Поиграем в эрудитов? Идеи для школьных викторин и олимпиад. / Н.А.Шаульская. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2008. – 224 с. – (Серия «Здравствуй, школа!»).
9. Шаульская, Н.А. Вопросы умникам и умницам для начальной школы. / Н.А. Шаульская. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2013. - 288 с. – (Серия «Здравствуй, школа!»).
10. Шмаков, С.А. От игры к самовоспитанию: Сборник игр - коррекций./ С.А. Шмаков, Н.Я. Безбородова. – М. : Новая школа, 1995. – 80 с.

Интернет-ресурсы

1. <http://summercamp.ru/index> - МетодВики сайт для вожатых.
2. <http://tak-to-ent.net/load/121-1-0-1249> Игры в летнем лагере.
3. <http://www.trepsy.net/> психологические упражнения для тренингов.

Дидактические и наглядные материалы для учащихся:

1. Подборка книг, картинок, репродукций, иллюстрирующих теоретический материал занятий.
2. Медиапрезентации по темам занятий.
3. Материалы для проведения викторин и игр-соревнований «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером», «Умники и умницы».
4. Карточки с заданиями.

Материально-техническое обеспечение

- 1) Игровая комната, оборудованная столами, стульями, шкафами. Требования к помещению: для реализации программы необходимо достаточно большое помещение. Пространство будет неоднократно перестраиваться – должна быть возможность сдвинуть парты, выстроить стулья в круг.
- 2) Оборудование и материалы, необходимые для реализации программы:
 - 2.1. мультимедийная проекционная установка;
 - 2.2. цифровой фотоаппарат;
 - 2.3. принтер черно-белый, цветной;
 - 2.4. ксерокс;
 - 2.5. магнитофон с записями музыки;
 - 2.6. часы или секундомер.
- 3) Игровой реквизит для организации игр: настольные игры «Блоки Дьенеша», «Скраблз» и др., счетные палочки, прищепки, мячи разные для игр, клубок ниток, мягкие игрушки.
- 4) Материалы для творчества детей: акварель, гуашь, пастель, белая и цветная бумага и картон, клей, ватманы, набор карандашей, скотч бумажный, ножницы.
- 5). Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; бумага разных видов и формата (А1, А2, А3, А4, ватман, ксероксная); клей, ножницы, степлеры; файлы, папки, кнопки, мелки, магниты и др.
- б). Сувенирная продукция для награждения лучших игроков, лучших команд в игровых чемпионатах и соревнованиях.

