

Администрация города Вологды  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр  
дополнительного образования детей»  
города Вологды

Принято на заседании педагогического  
совета  
от «31» марта 2025 г.  
Протокол № 8

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУ ДО «ЦДО»  
г. Вологды



Е.В. Кустова  
« 31 » марта 2025г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности

**«ИГРОТЕКА»**

Возраст обучающихся: 6-8 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Малышева Ирина Анатольевна,  
педагог - организатор

Вологда  
2025год

Программа разработана в 2024 году.

Новая редакция программы с изменениями и дополнениями принята на педагогическом совете учреждения: протокол №8 от 31.03.2025 г.

## Пояснительная записка

*«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

*В. А. Сухомлинский*

В основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игротека» лежит игровая деятельность. Воспитательное значение игры многообразно. В игре дети познают жизнь, развиваются физически, нравственно, интеллектуально, формируют те качества, которые необходимы для выбора будущей профессии, развивают творческие и организаторские способности. Плодотворно игра развивает психические свойства личности. Игра - это всегда живое общение, дух соревнования, свободное творчество и изобретательство. Через нее ребенок учится общению и усваивает язык и законы общества.

При поступлении в школу у детей наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурно развивается воображение, фантазия. Особенности игры в младшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, ориентация на речевую деятельность. Меняется понимание привычных вещей, меняется сам образ жизни ребенка. И поэтому перед педагогами ставится задача - найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка в контексте его взаимодействия с окружающим миром.

Любая игра - это наука побеждать. В игровой деятельности вырабатываются такие важные качества, как внимательность, усидчивость, память, настойчивость в достижении цели. А еще игра развивает умение общаться, учит логически мыслить, предвидеть последствия своих поступков.

Детство - это не подготовительный период жизни. Необходимо признавать ценность этого периода развития личности. В жизни ребенка игра занимает центральное место. Именно в игре он чувствует себя комфортно, ощущает психологический комфорт, свободу.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИГРОТЕКА» разработана на основе следующих нормативно - правовых документов:

- Федерального закона от 29.12.2012г № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
- Приказа Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022г № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022г. № 678);
- Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 г (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05. 2015г № 996-р);
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

**Актуальность программы** обусловлена потребностью общества в творческой личности и потребностью детей в самосовершенствовании. В создавшихся условиях частой самоизоляции, родители чаще сталкиваются с проблемой детско-родительских взаимоотношений, социальная изоляция и невозможность непосредственного общения и отношений со сверстниками рождает проблемы коммуникативного поведения.

Игровая деятельность является универсальным способом познания и формирования личности, доступным каждому. Игра позволяет привлечь детей к активной деятельности, к духовно-нравственному развитию, способствует более легкой социальной адаптации в обществе.

Играя, дети развивают все виды навыков. С помощью игры можно развивать память, внимание, мышление, воображение – психические функции, необходимые для успешного обучения в школе, благополучной адаптации в новом коллективе. Игра с ребенком - это один из способов, помогающий развивать самоконтроль и самопознание. Это мир, в котором он живёт, через который постигает жизнь, учится строить взаимоотношения с другими людьми. Игра с ребенком положительно влияет на его физическое, психическое и социальное здоровье, так необходимое для построения хорошего будущего.

Программа направлена на личностное развитие детей, становление норм конструктивного взаимодействия со сверстниками, воспитание инициативности, самостоятельности действий, формирование социально активной творческой личности, раскрытие творческих данных.

Кроме того, в последние годы остро стоит проблема необщения детей в реальном времени. Многие знают только компьютерные игры, а играть с другими детьми и, таким образом взаимодействовать они просто не умеют.

**Цель:** творческая релаксация, переключение внимания участников, создание условий для деятельного отдыха после занятий, обеспечение альтернативы виртуальным играм.

**Задачи:**

***образовательные (обучающие):***

- познакомить с играми и их правилами: народными, дидактическими, творческими;
- разучить игровые правила и выработать умение самостоятельно проводить игру; сформировать базовые навыки игрового общения;
- обучить навыкам самостоятельной творческой деятельности (игровой, изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной, двигательной и т.д.);
- обучить основам сюжетно-ролевого проигрывания.

***развивающие:***

- развивать индивидуальные творческие способности;
- развивать формы психической и физической активности (мышление, физиология, внимание, память и т.д.);
- развивать игровое творчество, инициативность, умение активно включиться в коллективную деятельность;
- способствовать развитию коммуникативных умений, развитие общения и конструктивного взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками.

***воспитательные:***

- воспитывать интерес к игровой деятельности;
- формировать культуру игрового общения устанавливать нормы конструктивного взаимодействия с близкими, сверстниками (коммуникабельность, взаимопонимание, доброжелательность, уважение, взаимовыручку, доверие, ответственность),

- навыки коллективного творчества, коллективного взаимодействия и сотрудничества в деятельности;
- формировать такие черты характера как: трудолюбие, целеустремленность, воля;
- развитие саморегуляции, самоорганизации, самоконтроля в процессе игровой активности;
- формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе;
- формировать уважительное отношение к своей семье, ценностное отношение к миру и человеку.

Отличительной особенностью данной программы заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ. Программа объединяет в одно целое такие понятия, как «личность», «творчество», «информационно – коммуникативные технологии».

**Адресат программы** – обучающиеся возраста от 6 до 8 лет, без специальной подготовки, посещающие группу продленного дня.

Программа рассчитана на 1 год. Занятия проводятся по 2 академических часа 3 раза в неделю. Форма занятий групповая.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить, как творческую деятельность детей. Формы организации деятельности детей на занятии: индивидуальная, групповая, работа по подгруппам.

### Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Давайте поиграем	1	11	12	опрос
2.	Творческие игры	2	63	65	
3.	Дидактические, настольные игры	2	63	65	
4.	Народные игры	2	66	68	
5.	Итоговое занятие		6	6	эстафета
	<b>Всего</b>	<b>7</b>	<b>209</b>	<b>216</b>	

### Содержание программы

#### 1. Вводное занятие

*Теоретическая часть.* Организационные вопросы. Установка на положительную мотивацию. Объяснение целей и задач на учебный год. Беседа по технике безопасности и поведению на занятиях. Правила гигиены и охраны здоровья.

*Практическая часть.* Игры на знакомство.

#### 2. Творческие игры.

В данный раздел включены игры, которые предложат сами дети. Все игры - коллективные. Дети выступают в роли ведущих, объясняют и проводят игру. Педагог следит за ходом игры, дает советы. У детей появляется интерес к самостоятельному проведению игры, сохраняется эмоционально-положительное настроение и хорошие взаимоотношения играющих. Дети приучаются ловко и стремительно действовать в

игровой ситуации, оказывать товарищескую помощь, достигать цели и при этом испытать радость. Ребята учатся самостоятельно и с удовольствием играть.

### **3. Дидактические игры.**

Игры на развитие психических процессов поддерживают у обучающихся должный запас адаптационной энергии - тех ресурсов, которые помогают противодействовать стрессовым ситуациям, повышают неспецифическую устойчивость организма к воздействию окружающей среды, способствуя снижению заболеваемости. Стимулируют процессы роста и развития, что благоприятно сказывается на созревании и функциональном совершенствовании ведущих систем детского организма, на его биологической надежности. Повышают тонус коры головного мозга и вызывают положительные эмоции, что способствует охране и укреплению психологического здоровья. («Затейники», «Море волнуется», «Светофор». «По алфавиту», «Три, тринадцать, тридцать», «Растущие цветы», «Доброе животное», «Наводящие вопросы»)

*Бессюжетные подвижные игры.* Данные игры типа ловишек, перебежек, салок. Отличается наличие правил, ответственных ролей, взаимосвязанные игровые действия всех участников. Развиваются: самостоятельность, глазомер, быстрота и ловкость движений, ориентировка в пространстве. Дети учатся координировать свои действия. Упражняясь в играх данного раздела, дети постепенно овладевают навыками и умениями действовать с различными предметами (мяч, шар, скакалка). Эти игры чаще всего основаны на простых движениях: беге, ловле, прятании. Такие игры: «Вороны и воробьи», «Цапля и лягушки», «Удочка», «12 палочек», «Белые медведи», «Бездомный заяц», «Шишки, желуди, орехи», «Штандер».

В работе с детьми используются игры-забавы, эстафеты. Не будучи особо важными для физического развития, они часто проводятся на спортивных праздниках, на вечерах досуга. Двигательные задания в этих играх выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (бежать в мешке, выполнить движение с закрытыми глазами). Это веселое зрелище, развлечение для детей, доставляющие им радость, но и требующие от участников двигательных умений, ловкости, сноровки. («Кто окажется проворней», «Запрещённое движение», «Карлики и великаны», «Сядь первым», «Где нос, где ухо», «Мы охотимся на льва», «Черепашка - путешественница», «Вдвоём на трёх ногах»).

### **4. Народные игры.**

Народные игры являются неотъемлемой частью художественного и физического воспитания подрастающего поколения. Радость движения сочетается с духовным обогащением. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения точны и образны, часто сопровождаются считалками, потешками, песенками, веселыми моментами. «Пастух и козлята», рус. нар. песня, обр. В. Трутовского, игры с пением. «Плетень», рус. нар. мелодия «Сеяли девушки», «Теремок», «Метелица», «Ой, вставала я ранешенько», рус. нар. песни; «Как на тоненький ледок», рус. нар. песня; «Со вьюном я хожу», рус. нар. песня, обр. А. Гречанинова; «Как у наших у ворот», «Камаринская», обр. А. Быканова; «Зайчик», «Журавель», укр. нар. Песня. Игровая ситуация увлекает и воспитывает детей, а действия требуют от детей умственной деятельности. («Горелки», «Заря - заряница» - русская народная игра, «Медный пень» - башкирская народная игра, «Колечко» - белорусская народная игра, «Волк и ягнята» - бурятская народная игра, «Мазай» - белорусская народная игра, «Медведи и пчелы» - узбекская народная игра, «Птица без гнезда» - латвийская народная игра, «Гуси - лебеди» - русская народная игра).

В зависимости от конкретных задач, решаемых в рамках каждого из разделов, используются различные формы занятий, однако, учитывая общую целевую ориентацию программы, и то, что основную часть учебного времени (более 75%)

занимает практическая деятельность, центральное место отводится специальным, игровым формам.

### Календарный учебный график

I полугодие – с 01.09.2025 года по 30.12.2025 года (18 учебных недель).  
04.11.2025 года - День народного единства (нерабочий праздничный день)  
с 31.12.2025 года по 11.01.2026 года зимние каникулы.  
II полугодие – с 12.01.2026 года по 31.05.2026 года (20 учебных недель)  
23.02.2026 года - день защитника Отечества (нерабочий праздничный день)  
08.03.2026 года - Международный женский день (нерабочий праздничный день)  
01.05.2026 года — праздник Весны и Труда (нерабочий праздничный день)  
09.05.2026 года - День Победы (нерабочий праздничный день).  
с 01.06.2026 года по 31.08.2026 года летние каникулы.

	Количество учебных часов
Сентябрь	26
Октябрь	26
Ноябрь	26
Декабрь	24
Январь	20
Февраль	24
Март	24
Апрель	24
Май	22
<b>Итого/год</b>	<b>216</b>
Начало учебного года	1 сентября 2025 г.
Окончание учебного года	31 мая 2026 г.
Зимние каникулы	31.12.2025 – 11.01.2026

### Планируемые результаты

#### Предметные результаты:

- обучен правилам настольных, подвижных игр, основным элементам игр с правилами;
- обучен навыкам творческого подхода в решении игровых задач;
- обучен моделям взаимодействия и поведения в рамках смоделированной игровой ситуации;
- сформированы представление о феномене успеха/неудачи, победители/проигравшем;
- сформировано оптимистичное отношение к сценариям игрового действия, умение принять позицию проигрыша.

### **Метапредметные результаты:**

- развиты высшие психические функции: память, внимание, мышление, речь;
- развит самоконтроль над импульсивными реакциями в случае проигрыша;
- развито произвольность поведения, умение следовать установленным правилам и проводить рефлексивный анализ;
- развиты коммуникативные навыки взаимодействия в группе сверстников в рамках смоделированной игровой ситуации.

### **Личностные результаты:**

- воспитана нравственная культура личности, бережное отношение к своим чувствам и чувствам других людей, эмпатию;
- воспитано умение общаться в группе, мотивированной на достижение высоких результатов.

### **Методами успешной реализации программы являются:**

- метод мотивации и стимулирования - обучение успехом (поощрения, призы);
- метод проблемного изложения - постановка проблемы и раскрытие пути её решения в процессе игры, наблюдения;
- наглядный (раздаточный материал, игровые и костюмированные элементы, образцы, таблицы, схемы);
- словесный (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, диалог);
- убеждения (пример, самоанализ, анализ практической деятельности).

### **Условия реализации программы**

#### **Материально – техническое обеспечение:**

Кабинет для проведения занятий в соответствии с СанПиН

Ученические столы со стульями по количеству учащихся.

Методическая литература,

настольные игры, пособия,

канцелярские товары,

инвентарь для подвижных игр.

**Информационно - методическое обеспечение:** дидактические материалы: наборы настольных игр, картотека подвижных игр.

### **Формы аттестации/контроля и оценочные материалы**

Виды и формы контроля:

- текущий контроль: осуществляется в течение всего учебного года для проверки уровня освоения модульного материала, формирования практических навыков и умений в форме фронтального опроса;
- итоговый контроль: заключается в определении уровня и объема овладения знаниями, навыками и умениями в конце учебного года. Промежуточная (итоговая) аттестация проходит в соответствии с разработанными критериями оценки результатов в форме игровой эстафеты.

Результаты освоения программы определяются по трем уровням: высокий, средний, низкий.



1 уровень – высокий, полное освоение содержания образования (80-100%).

2 уровень – средний, частичное освоение содержания программы (50-80%), но при выполнении заданий допускает незначительные ошибки.

3 уровень – низкий, не полностью освоил содержание программы (30-50%), допускает существенные ошибки в знаниях предмета и при выполнении практических заданий.

### **Кадровое обеспечение**

- Заместитель директора по УМР – составляет расписание занятий, осуществляет педагогический контроль за выполнением программного материала.
- Старший методист – осуществляет контроль методики преподавания и программного обеспечения.
- Педагог-организатор - осуществляет организацию и обучение программного материала, обеспечивает безопасные условия для проведения занятия, несет ответственность за охрану жизни и здоровья обучающихся.

### **Литература для педагога**

- 1.Н.Е. Богуславская. Веселый этикет (развитие коммуникативных способностей ребенка). – Екатеринбург: «АРГО», 1997
- 2.О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. В школу – с игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1991
- 3.Т.П. Лакоценина. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит. Часть 1 от А до И. – Ростов на Дону: изд-во «Учитель», 2005
- 4.Т.П. Лакоценина. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит. Часть 2 от К до Я. – Ростов на Дону: изд-во «Учитель», 2005
- 5.С.А. Шмаков. Досуг школьника. – НПО ОРИУС, Липецкое издательство Мининформпечати РФ, 1993
- 6.Шмаков С.А. Игры-потехи, Забавы-утехи - Липецк: «ОРИУС», 1994
- 7.Щуркова Н.Е. За гранью урока – М.: Центр гуманитарной литературы, 2004
- 8.Щуркова Н.Е. «Игровые методики» – М.: Педагогическое общество России, 2002.
- 9.Шейла Энн Барри. Лучшие игры для вечеринки. – М.: Айрис-пресс, 2005

### **Для родителей и детей:**

- 1.Гитлиц А. В. (переводчик) Дневник Стива, застрявшего в Minecraft., изд.: БОМБОРА, 2021-104
- 2.Мария Луиза Ньюш «Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры», издательство: Наири, 2016
- 3.Осорино М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. 6-е изд.- Питер. Мастера психологии, 2017, -304
- 4.Питер Грей Свобода учиться. Игра против школы; издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2016- 313
- 5.Тендрякова Мария «Игровые миры: от homo ludens до геймера», издательство: Нестор-История, 2015

6.Топ настольных игр по мотивам Литературных произведений, электронный ресурс  
<https://www.eduneo.ru/top-nastolnyx-igr-po-motivam-literaturnyx-proizvedenij/>