

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества» г. Оренбурга**

Согласовано
НМС МБУДО ЦДТ
г. Оренбурга
протокол № 96 от
06.09.2016 г.

Утверждаю
Директор МБУДО ЦДТ
г. Оренбурга
В.Н. Каратаева
« 14 » 09.2016



Согласовано
Директор МОБУ
«ООШ
с. Краснохолма»



2016 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Игровая мастерская»**

Возраст обучающихся: 6-9 лет.

Срок реализации: 2 года.

Автор-составитель:

**Капралова Л.Б., педагог
дополнительного образования
МБУДО ЦДТ г. Оренбурга**

Оренбург
2016

Содержание программы

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

- направленность программы
- актуальность программы
- отличительные особенности программы
- адресат программы
- объем и срок освоения программы
- формы обучения и виды занятий по программе
- режим занятий

1.2. Цель и задачи программы

- цель
- задачи

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематические планы

1.3.2. Содержание учебно-тематических планов

1.4. Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

2.2. Условия реализации программы

2.3. Формы аттестации и контроля

2.4. Оценочные материалы

2.5. Методические материалы

Список литературы

Приложение

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая мастерская» имеет **социально - педагогическую направленность** и предназначена для организации деятельности учащихся 6 – 9 лет.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая мастерская» разработана с учетом требований к организации и осуществлению образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Министерства образования и науки России (Москва, 2015 г.).

По своим классификационным характеристикам дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая мастерская» является *комплексной, модифицированной, по цели обучения* направлена на развитие социально значимых качеств личности.

Учебной базой реализации программы является МОБУ «ООШ с. Краснохолм».

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая мастерская» обусловлена ее направленностью на решение задач возраста с использованием игры в качестве основного обучающего содержания. Игра, как вид знаково-символической деятельности, в данном возрасте обеспечивает развитие личностных качеств, самосознания, дифференцированной самооценки, коммуникативных и организаторских качеств, эмоциональной сферы личности. В интеллектуальном плане игра способствует развитию познавательных процессов и творческой активности. Кроме того, игровая деятельность выполняет социализирующую функцию и решает задачи физического воспитания и сохранения здоровья детей.

Педагогическая целесообразность реализации данной программы связана с адаптационными возможностями игрового материала программы, обеспечивающего переход от индивидуальной деятельности к учебному сотрудничеству, и реализацией здоровьесберегающей функции (снижение интеллектуального и физического утомления от учебной нагрузки).

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая мастерская» направлена на развитие творческого потенциала личности и способствует психологическому раскрепощению каждого ребёнка. В отличие от имеющихся программ по данному направлению деятельности в содержании программы «Игровая мастерская» представлены различные виды игр по структуре, направленности и используется принцип усложнения игрового действия: от игры к освоению игровых программ.

Программа «Игровая мастерская» предполагает обучение детей основам организации и проведения игр разного вида. Использование знаний о различных методах игровой деятельности позволяет учащимся организовывать свой досуг более содержательно и эффективно. Программа предусматривает взаимодействие между детьми и родителями посредством их совместного участия в праздниках, игровых программах.

Адресат программы

Программа «Игровая мастерская» ориентирована на учащихся 6-9 лет. Игровая деятельность в этом возрасте утрачивает свою ведущую функцию, но является переходным этапом для освоения нового вида ведущей деятельности - учебной деятельности. Именно в игре вызревают предпосылки учебной деятельности и формируются метапредметные умения.

Объем и срок освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая мастерская» рассчитана на 2 года обучения.

Общий объем аудиторной нагрузки за 2 года составляет **144 учебных часа**.

- 1-ый год обучения для учащихся 6-7 лет, объем аудиторной нагрузки 72 часа;

- 2-ой год обучения для учащихся 7-9 лет, объем аудиторной нагрузки 72 часа.

Формы обучения и виды занятий по программе

Основной формой организации образовательной деятельности является *традиционное занятие*.

Используются следующие виды занятий: занятие, направленное на изучение и закрепление нового материала, комбинированное занятие, занятие по обобщению и систематизации знаний, итоговое занятие.

В образовательном процессе применяются следующие формы занятий:

1. Теоретические (дискуссии, беседа, занятия по изучению нового материала).

2. Практические (занятия освоения практических навыков и развития универсальных учебных действий).

3. Комбинированные занятия.

Все типы и формы занятий применяются и варьируются в соответствии с возрастом и способностями ребёнка.

Режим занятий

Занятия по программе «Игровая мастерская» проводится 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Наполняемость групп - не меньше 10 человек.

В группу первого года обучения принимаются все желающие. Специального отбора не производится. В группу второго года обучения переходят дети, прошедшие обучение на ознакомительном этапе.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Развитие творческих способностей и социально значимых качеств личности учащихся средствами игровых форм и методов работы.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитать ценностное отношение к игровой деятельности;
- Воспитать культуру игрового общения;
- Воспитать социально значимые личностные качества (ответственность, организованность, мотивация достижений, уважительное отношение к представителям разных возрастных групп).

Обучающие:

- Расширить представления о направлениях, формах и видах игровой деятельности, техниках, приёмах организации и проведения игры, классификации игр;

- Сформировать умения организации и проведения игровых действий;
- Сформировать умение использовать игровой реквизит для организации игр.

Развивающие:

- Развить творческое мышление, воображение;
- Развить организаторские способности, лидерские качества;
- Развить умения работать в коллективе, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.

1. 3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематические планы

Учебно-тематический план 1-ого года обучения

№	Название разделов и тем	Количество часов		
		Теор.	Практ.	Всего
1	Вводное занятие	1	1	2
2	История игры и игрушки	1	5	6
3	Игра- средство общения	1	5	6
4	Подвижные игры	1	5	6
5	Игры на развитие воображения, фантазии	1	4	5
6	Игры на развитие внимания	2	5	7
7	Русские народные игры	1	9	10
8	Настольные игры	1	6	7
9	Игры-путешествия	1	3	4
10	Игры с предметами	1	8	9
11	Игры на свежем воздухе	1	3	4
12	Мои любимые игры	1	5	6
	Итого	13	59	72

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№	Название разделов и тем	Количество часов и тем		
		Теор.	Практ.	Всего

1	Вводное занятие	1	1	2
2	Игра – универсальное средство развития	1	3	4
3	Русское народное творчество	1	8	9
4	Игры со словами и в слова	1	3	4
5	Игры для умников умниц	1	4	5
6	Техника речи	2	4	6
7	Музыкальные игры	0,5	5,5	6
8	Игровые программы	1	6	7
9	Творческие игры	1	5	6
10	Игры с залом	2	6	8
11	КВН	1	6	7
12	Театрализованные игровые программы	1	3	4
13	Игры нашего двора	-	4	4
	Итого	13,5	58,5	72

Содержание программы 1-года обучения

1. Вводное занятие (2 ч.)

Теория. Цели и задачи программы 1-го года обучения. Режим занятий. Техника безопасности на занятиях.

Практика. Беседа «Мои любимые игры»

2. История игры и игрушки (6 ч.).

Теория. Историческая справка о возникновении игр и игрушек. Историческое видоизменение мяча и куклы. Значение игрушек и игр. Любимая игрушка. Виды игрушек (мягкие, механические, механические и т.д.). Бережное отношение к игрушкам.

Практика. Праздник игрушек. Мои любимые игры и игрушки. Сказка о моей игрушке. Наряды для моей куклы.

3. Игра- средство общения (6 ч.).

Теория. Разнообразие игр, помогающих найти себе друга. Роль ведущего игры. Начало и конец игры. Дисциплина и внимание во время игры.

Практика. Знакомство с играми: «Снежный ком», « Групповой рисунок», «Пары», «Поймай мяч», «Рассказ по кругу», «Шире круг, у меня 500 подруг». Игровая программа «Шире круг». Звуковой сигнал свистка, удар в бубен, взмах флажка, хлопок в ладоши - начало игры.

4. Подвижные игры (6 ч.).

Теория. Разнообразие подвижных игр. Значение подвижных игр. Подвижные игры в разное время года. Методика организации подвижной игры. Место и роль организатора в проведении подвижной игры. Игровой реквизит. Игровая площадка.

Практика. Игры: «Гуси», «Стул есть, да не сесть», «Ловушка», «Неуловимый шнур», «Волк во рву», «Воробы и вороны», «Схвати змею за хвост», «Белки, зайцы, мыши», «Игра в гуси», «Сорви шапку», «У медведя во

бору», «Верёвочка». Игровая программа «Игры нашего двора». Оценка победителей игр. Самостоятельное объяснение игр.

5. Игры на развитие воображения, фантазии (5 ч.).

Теория. Виды игр. Разнообразие и значение игр на развитие фантазии и воображения. Роль считалок в игровой деятельности. Выборы водящего для игры. Способы формирования команд. Копилка игр. Построение для проведения игры. Игровой реквизит во время игр.

Практика. Игры: «Кто как бежит, ходит, прыгает», «Волшебное зеркало», «Представь какого цвета доброта», «Сумей увидеть», «Новое применение» «Художники», «Изобрази без предмета», «Сумей увидеть». Считалка: «Шла коза по мостику». Игровая программа «Фантазёры». Деление на команды.

6. Игры на развитие внимания (7 ч.).

Теория. Техника ведения игры. Правильность объяснения игр. Методика организации игр. Роль и место организатора в проведении игр. Многообразие и значение игр на внимание.

Практика. Игры: «Запрещённое движение», «Что изменилось?», «Повтори быстро», «Отгадай, чей голосок», «Белки, шишки, орехи», «Колпак мой треугольный», «Ты, да я, да мы с тобой» «Рыба, птица, зверь». Считалка «На золотом крыльце сидели». Конкурс на самого внимательного.

7. Русские народные игры (10 ч.).

Теория. Богатство народных игр. Игры наших бабушек. Правильное начало игры. Особенности организации народных игр. Народные традиции. Значение народных игр.

Практика. Игры: «Волк и дети», «Жмурки», «У медведя во бору», «Палочка-выручалочка», «Ручеёк», «Волк и дети», «Кукушка», «Кот и мышь», «Змейка», «Салки», «Дедушка Рожок». Самостоятельное ведение игры. «Скоморошина» - народные игрища. Изготовление и использование костюмов для проведения игровых программ. Оформление игровой программы. Считалки, песенки, загадки, скороговорки. Правила объяснения игр.

8. Настольные игры (7 ч.).

Теория. Правильное использование игрового реквизита. Правильный выбор победителя. Личная игровая копилка. Место проведения игр. Многообразие и значение настольных игр. Бережное отношение к настольным играм. Правила организации настольных игр.

Практика. Игры «Морской бой», «Домино», «Крестики-нолики», «Конструктор». Оценка победителей. Самостоятельное объяснение условия игры. Умение играть коллективно. Пополнение копилки игр. Турнир знатоков настольных игр.

9. Игры- путешествия. (4 ч.)

Теория. Игра - путешествие «Простор для развития воображения». Многообразие и значение игр - путешествий. Особенности игр - путешествий. Методика проведения игр - путешествий. Организация проведения игр - путешествий.

Практика. Карта путешествия, музыкальное сопровождение. Транспорт для путешествия. Изготовление костюмов. Изготовление воображаемого вида транспорта. Игра «Путешествие в страну Знаний».

10. Игры с предметами (9 ч.).

Теория. Площадка для игр. Правила поведения на игровой площадке. Многообразие и значение игр с предметами. Использование предметов во время игры.

Практика. Игры: «Ловись рыбка», «Съедобное - несъедобное», «Резиночка», «Зайцы и морковка», «Последний выбывает», «Донеси до места», «Удочка». Считалка «Шла коза по мостику».

11. Игры на свежем воздухе (4 ч.).

Теория. Ведущий игры. Оценка результатов игры. Многообразие и значение игр на свежем воздухе. Правила поведения на открытой игровой площадке. Организованность.

Практика. Игры: «Пастушок и стадо», «Быстро по местам», «Продавец зверей», «Прыгающие воробышки», «Сбор грибов». Праздник «Игры нашего двора». Разучивание слов игры: «Пастушок и стадо». Комментарий хода игры.

13. Мои любимые игры (6 ч.)

Теория: Понятие «праздник». Организация семейных и школьных праздников.

Практика: Праздник «Здравствуй лето». Музыкальное оформление. Заполнение играми пауз во время праздника. Подведение итогов за год.

Содержание программы 2-го года обучения

1. Вводное занятие (2 ч.).

Теория. Режим работы творческого объединения. Техника безопасности. Презентация творческого объединения. Значение игр в жизни человека.

Практика. Правила поведения на занятиях. Личная копилка игр. Любимые игры.

2. Игра - универсальное средство развития (4 ч.).

Теория. Нормы этики и этикета. Владение аудиторией играющих. Принцип составления игровых программ. Использование игр.

Практика. Игры: «Путешествие к центру «Я», «80 вопросов самому себе», «Интервью». Чёткое объяснение правил игры. Использование игрового реквизита.

3. Русское народное творчество (9 ч.).

Теория. Многообразие и значение народных игр. Русские забавы, заклички, загадки, считалки. Место и форма проведения народных игр. Особенности организации народных игр. Методика организации и проведения народных игр.

Практика. Игры: «Салки», «Лапта», «Водоносы», «Цепи кованные», «Лапта». Игровая программа «Ярмарка – балаган». Выбор фонограмм. Изготовление игрового реквизита для игровой программы.

4. Игры со словами и в слова (4 ч.).

Теория. Понятие шарады, скороговорки. Методика проведения игр со словами и в слова. Многообразие и значение игр со словами и в слова. Значение водящего во время игры.

Практика. Игры: «Добавь словечко», «Полслова за вами», «Повтори быстро», «Буриме». Комментирование хода игры. Выбор водящего. Разучивание скороговорок.

5. Игры для умников и умниц (5 ч.).

Теория. Конкурс, турнир, ребусы, викторина. Методика составления викторин. Многообразие ребусов. Правила подведения итогов конкурсов.

Практика. Игровые программы: «Интеллектуальное казино», «День кроссвордов». Составление ребусов и викторин.

6. Техника речи (6 ч.).

Теория. Дыхание, дикция, голос, интонация, эмоциональный тон, мимика, жесты, поза.

Практика. Упражнения «Цветочный магазин», «Свеча», «Поймай комара».

7. Музыкальные игры (6 ч.).

Теория. Музыка. Её значение в игровой деятельности. КВН.

Практика. Игры: «Музыкальный платочек», «Музыкальный стульчик», «Создай оркестр», «Кольцовка песен». Музыкальный КВН.

8. Игровые программы (7 ч.).

Теория. Сценарий. Составление сценария игровой программы «Там, на неведомых дорожках». Разбор сценария. Раздача ролей.

Практика. Игровая программа «Там, на неведомых дорожках», игровая программа «День Рождения Бабы Яги».

9. Творческие игры (6 ч.)

Теория. Итог игры, победитель, проигравший.

Практика. Игры: «Следы нечистой силы», «Старая сказка на новый лад».

10. Игры с залом (8 ч.).

Теория. Ведущий игровой программы.

Практика. Игры: «Вот так мы встречаем гостей», «Сидела кошка на окошке», «А ну-ка похлопай как я».

11. КВН (7 ч.).

Теория. Структура КВН.

Практика. КВН «А ну-ка мальчики», КВН «Природа родного края».

12. Театрализованные игровые программы (4 ч.).

Теория. Ведущий игровых программ.

Практика. Игровая программа «Новогодняя сказка», «Здравствуй лето».

13. Игры нашего двора (4 ч.)

Практика. Подведение итогов. Оценивание и самооценивание личных результатов в освоении программы.

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты первого года обучения:

1. Личностные результаты:

- положительная мотивация к обучению по программе «Игровая мастерская»;
- готовность и способность учащихся к самопознанию и саморазвитию;
- ценностное отношение к игровой деятельности;
- дифференцированная самооценка и представление учащегося о том, как его оценивают другие люди.

2. Метапредметные результаты:

- уметь планировать игровую деятельность;
- уметь контролировать, корректировать процесс игры и оценивать ее результат.
- уметь сравнивать, классифицировать игры по определённым параметрам;
- уметь выделять параметры сравнения игровых программ и действий;
- уметь характеризовать качество и признаки результатов игровой деятельности.
- уметь конструктивно взаимодействовать со сверстниками;
- уметь оформлять диалогические высказывания;
- уметь выражать отношение к игровой деятельности сверстников.

3. Предметные результаты:

- знать игровой материал;
- уметь организовывать участников для проведения игр;
- владеть навыками начинать и заканчивать игру;
- уметь классифицировать игры;
- уметь подбирать игры для игровой программы.

Планируемые результаты второго года обучения:

1. Личностные результаты:

- устойчивая мотивация к познанию и обучению по программе «Игровая мастерская»;
- адекватное реагирование на трудности, возникающие в ходе решения социальных задач;
- адекватная оценка своих возможностей в игровой деятельности;
- личностный смысл в освоении программы.

2. Метапредметные результаты:

- прогнозирование результатов игры;
- контроль и коррекция игровых действий;
- волевая саморегуляция собственных действий.
- самостоятельно выделять и формулировать учебную цель;
- произвольно и осознанно строить речевое высказывание при анализе игрового действия.
- уметь конструктивно взаимодействовать со сверстниками;

- уметь учитывать разные мнения, координировать свои действия в сотрудничестве с другими детьми и взрослыми.

3. Предметные результаты:

- уметь организовать игровую деятельность;
- уметь применять игровой инвентарь;
- уметь подбирать игры к игровым программам;
- уметь самостоятельно проводить игру;
- уметь составлять план и простейший сценарий игровой программы и подбирать содержание в соответствии со сценарием;
- уметь организовывать игровую деятельность;
- уметь готовить костюмы и оформление для игровых программ.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

В 2016-2017 учебный год количество учебных недель составляет - 36
Количество учебных дней -210 .

В связи с учебным планом и расписанием занятия по программе «Игровая мастерская» начинаются с 15 сентября 2016 г. по 31. 05. 2017 г. В период с 01.09.2016 г. по 15.09. 2016 г. проходит комплектование групп, проведение родительских собраний, подготовка к участию в конкурсном движении.

2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимы следующие условия:

- **Материально – техническое обеспечение**

- 1.Наличие учебного кабинета (игровая комната), оснащенного в соответствии с нормами СанПин всем необходимым условиям;
2. Спортивный инвентарь (мячи, прыгалки, кегли);
3. Игровой материал (резинка, ракетки, настольные игры, сигнальные карточки);
4. Музыкальная аппаратура;

- **Информационное обеспечение**

- видеозаписи учебных занятий и массовых мероприятий с целью их анализа вместе с детьми.

- интернет – ресурсы:

<http://www.nshkola.ru>;

<http://www.uchportal.ru>;

<http://www.classmag.ru>;

<http://www.matreshka.com>;

<http://stranamasterov.ru>;

<http://www.it-n.ru>.

- **Кадровое обеспечение**

Программа реализуется силами одного педагога. Педагог имеет педагогическое образование, соответствующее требованиям профессионального стандарта педагога дополнительного образования.

Для реализации данной программы педагог должен обладать знаниями, умениями и навыками в области организации, планирования, проведения игр и игровых программ.

Для оценки результативности программы педагог должен владеть умениями осуществлять психолого-педагогическую диагностику и анализировать полученные данные.

2.3. Формы аттестации/контроля

Основными формами отслеживания образовательных результатов выступают материалы анкетирования родителей, наблюдение на занятиях, предметные пробы, анализ продуктов деятельности учащихся, участие в конкурсах различного уровня.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются аналитические записки, журнал посещаемости занятий, свидетельство об освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, грамоты за участие в конкурсном движении.

Формой демонстрации образовательных результатов являются: открытые занятия, участие в конкурсном движении, защита (проведение) игр или конкурсных программ.

2.4. Оценочные материалы

К основным способам определения результативности программы относятся методы психолого-педагогической диагностики.

Методами анкетирования, бесед выявляются интересы и потребности учащихся. Беседа о значении посещения занятий (авт. Тишкова А.А., Кравцова К.А.) применяется для выявления личностного смысла учащихся в изучении программы; мотивация к посещению занятий в творческом объединении оценивается анкетой автора М.В.Матюхиной, для оценки эмоционального отношения учащихся к занятиям используется «Эмоциональная цветопись» (авт. А.Н. Лутошкин), уровень самооценки диагностируется методикой «Лесенка» (авт. Т. Дембо – С. Рубинштейн)

Для оценки уровня сформированности действий контроля, оценки, целеполагания, планирования используются наблюдение и диагностическая карта авторов Репкина Г.В., Заика Е.В., для выявления у учащихся умения сотрудничать и взаимодействовать со сверстниками применяются методики «Руковички» (авт. Г.А. Цукерман) и «Социометрия» соответственно.

Педагог методами наблюдения, предметных проб и анализа продуктов деятельности выявляет уровень знаний правил техники безопасности, игрового материала, умения подбирать игры к игровым программам и сформированность организаторских способностей.

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение программы составляет:

- сценарные, методические разработки игровых программ;
- реквизит к игровым программам;

- тематические подборки игр (по содержанию, видам, направленности);
- фото- и видеоматериалы проводимых игровых программ.

При организации учебного процесса используются следующие принципы:

1. Последовательный и постепенный процесс углубления и расширения курса обучения с помощью наглядности и доступности.
2. Учёт особенностей эмоционально-чувственной сферы учащегося.
3. Включение обучающихся в активную форму деятельности, используя индивидуальное и коллективное творчество.

Каждое занятие имеет определенную структуру и в организации занятий выделяются следующие этапы работы:

1. Организационный - создание оптимального климата взаимоотношений, при котором все с интересом и быстро включаются в работу;
2. Проверочный этап - проверка домашнего задания (творческого, практического), усвоения знаний предыдущего занятия.
3. Подготовительный этап - сообщение темы и цели учебного занятия;
4. Основной этап (изложение нового материала, подготовка к практической работе, практическое выполнение задания);
5. Контрольный этап - проверка качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Используются вопросы и задания различного уровня сложности.
6. Итоговый /рефлексивный - обсуждение и коллективное подведение итогов занятия, прояснение индивидуального смысла в изучении данной темы для каждого ребенка, самооценивание результатов своей работы, поощрение ребят за творческую работу.
7. Информационный этап – информирование о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективных задач следующих занятий.

В зависимости от поставленных целей и задач на занятиях используются различные методы обучения:

- объяснительно-иллюстративные;
- развивающие методы и приемы;
- методы и приемы активизации внимания и личностного потенциала учащихся.

К практическим методам относятся упражнения, выполняемые учащимися для закрепления полученных теоретических знаний и практических умений.

Проведение и изучение игр идет поэтапно:

1 этап. Выбор игр.

Игры отбираются в соответствии с задачами воспитания, возрастными особенностями детей, их готовностью к игре. Принимаются во внимание также место игры в режиме дня, время года.

2 этап. Создание интереса к игре.

Для создания интереса к игре используются следующие приемы: например, прочитать стихи, спеть песню на соответствующую тему, показать детям предметы, которые они встретят в игре, задать вопрос. Хороший результат даёт и короткий рассказ, прочитанный или рассказанный педагогом непосредственно перед игрой.

3 этап. Организация детей, объяснение содержания игры.

Объясняя игру важно правильно разместить детей (в круг, полукругом, или собрать около себя).

Объяснение можно проводить в ходе самой игры или перед игрой. Объяснение содержания и правил игры должно быть кратким, точным и эмоциональным. Большое значение при этом имеет интонация. Движения можно показать до начала игры. Это обычно делает педагог, а иногда кто-либо из детей по его выбору (как прыгает зайчик, как выезжает машина).

4 этап. Подготовка к игре.

Удачное проведение игры во многом зависит от удачного распределения ролей, поэтому важно учитывать индивидуальные особенности детей.

5 этап. Приготовление площадки для игр.

Разметить площадку для игры можно заранее, либо во время объяснения и размещения играющих. Инвентарь, атрибуты раздают обычно перед началом игры, иногда их кладут на заранее определенные места, и дети берут их по ходу игры.

6 этап. Проведение игры и руководство ею.

Игровой деятельностью учащихся руководит педагог. Роль его зависит от характера самой игры, от численного и возрастного состава группы, от поведения участников..

Педагог дает рекомендательные советы, как в ходе игры, так и перед её повторением, оценивает действия и поведение детей.

7 этап. Окончание игры и подведение итогов.

В конце игры отмечают те, кто правильно выполнял движения, проявлял ловкость, быстроту, смекалку, сообразительность, соблюдал правила, выручал товарищей. Педагог анализирует, как удалось достичь успеха в игре.

К обсуждению проведённой игры надо привлекать всех учащихся. Это приучает к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил.

Список литературы

1. Акимова, Г.Е. Расту, играю, развиваюсь / Г.Е. Акимова. – М.: Просвещение, 2004. – 180с.
2. Артамонова, Е.В. Практическое руководство / Е.В. Артамонова. – М.: Эксмо, 2008. – 174 с.
3. Афанасьева, А.В. Роль ИКТ в подготовке комплексного специалиста в условиях введения ФГОС нового поколения /А.В. Афанасьева // Методист. – 2011. – №2. – 53с.
4. Барканов, С. В. Формирование здорового образа жизни подростков.: учеб.пособие / С.В. Барканов. – М.: Просвещение, 2001. – 89с.
5. Бесова, М. А. Весёлые игры для дружного отряда / М.А. Бесова. – М.: Просвещение,204. – 220с.
6. Воронин, Г.А. Основы развития двигательной активности школьников / Г.А. Воронин. – М. Просвещение, 2007. – 230с.
7. Геллер, Е.М. Игры на переменах / Е.М. Геллер. – М.: Просвещение,1985. – 66с.
8. Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2013-2020 годы». Распоряжение Правительства РФ от 22.11.2012г. №2148-р // Вестник образования России. – 2012. – №24. – С. 16-17.
9. Дубровина, И.В. Возрастная и педагогическая психология: Хрестоматия/ И.В. Дубровина. – М.: Академия, 2003. – 340с.
10. Еремеева, В.Д. Мальчики и девочки. Учить по - разному, любить по - разному /В.Д. Еремеева. – Самара: издательский дом «Федоров», 2008. – 79 с.
11. Камзеева, Е.Е. Формирование и развитие ИКТ – компетентности педагога в условиях введения и реализации ФГОС / Е.Е. Камзеева // Методист. –2012. – №4. – 35с.
12. Комарова, Т. С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т. С. Камарова. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕС, 2011. – 198с.
13. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов: утв. Президентом РФ от 30.04.2012г. // Вестник образования России. – 2012. – №10. – С. 29-34.
14. Коротков, И. М. Подвижные игры во дворе. – М.: Знамя,1987. –290с.
15. Кравцова, Е.Е. Разбуди в ребёнке волшебника. – М.: Просвещение,1996. – 204с.
16. Литвинов, М.Ф. Русские народные игры. – М.: Просвещение, 1986. – 164с.
17. Минский, Е.М. От игр к знаниям. – М.: Просвещение, 1982. – 130с.
18. Нечаева, Н.В. Педагогическая система развивающего обучения Л.В. Занкова: Учебное пособие. /Н.В. Нечаева, Н.Н. Рощина. – Самара: издательский дом «Федоров». – 2006. – 318 с.

19. Об утверждении государственной программы «Развитие системы образования в Оренбургской области на 2014-2020 годы №553-пп от 28.06.2013г.
20. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. № 1008.– Режим доступа: <http://dopedu.ru/> //Дополнительное образование и воспитание. – 2014.– №2. – 9-13с // Вестник образования России. – 2014. – №1. – С. 20-28.
21. Программа развития воспитательной компоненты в общеобразовательных учреждениях. Письмо Минобрнауки РФ от 13 мая 2013г. № ИР – 352/09 // Вестник образования России. – 2013. – №12. – С. 28-35.
22. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей: утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 (вместе с СанПин 2.4.4.3172-14)(Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014.№33660) [Электронный ресурс].
23. Смирнов, В.Ф. Познавательные игры в семье / В.Ф. Смирнов. – М.: Новая школа,1993. – 89с.
24. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», от 29.12.2012г.№ 273 – ФЗ» // Вестник образования России. – 2013. –№3-4.
25. Фельдгер, Ш.Л.400 способов ребёнка занять ребёнка от 2 до 8 лет /Ш. Фельдгер. – М.: Просвещение, 1996. – 288с.