

# **ОСВІТНЯ ПРОГРАМА**

## **Клубу розвиваючих ігор**

**Авторська програма**

Керівник клубу \_\_\_\_\_

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

У житті кожної дитини гра займає дуже важливе місце. В процесі гри створюються умови, дозволяють дитині самостійно будувати систему взаємовідносин з однолітками і дорослими людьми. У грі з однолітками хлопці та дівчата отримують психологічний матеріал для усвідомлення особливостей свого «Я». В процесі гри діти вчаться правильно реагувати на невдачу і виносити з неї головне - бажання робити те, що поки не вмієш. Крім того, вони привчаються терпляче ставитися до невдач своїх однолітків. Важливим також є в колективній грі результат спільного успіху з іншими дітьми.

Таким чином гра для будь-якої дитини є засобом пізнання світу, розвитку різноманітних соціально-психологічних і навчальних навичок, а також як ситуація взаємодії з чітко описаними обмеженнями (грати можна тільки за правилами, які однакові для всіх і є обов'язковими до виконання).

Настільна гра змушує думати, перевіряти і розвивати свої здібності, включає дитини в змагання з іншими. Участь дітей в грі сприяє їх самоствердження, розвиває наполегливість, прагнення до успіху і інші корисні мотиваційні якості.

Актуальність даної програми полягає в тому, що використання різноманітних ігор і посібників на заняттях Клубу розвиваючих ігор сприяє розвитку і корекції зорового, слухового, тактильного сприйняття дитини. Ця програма дає можливість розширити і поглибити практичні вміння, підвищує рівень мовної культури, створює умови для розвитку логічного мислення і просторових уявлень дітей.

**Мета програми:** розвиток пізнавальних процесів дітей, прагнення до самостійного пізнання і міркування за допомогою розвиваючих ігор.

## **Загальні завдання:**

### *Освітні:*

- Поглиблення знань дітей в області розвиваючих ігор;
- Формування загальноінтелектуальних умінь (операції аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення, виділення істотних ознак і закономірностей, узагальнення, класифікація, аналогія, гнучкість розумових процесів);
- Формування загальнонавчальних умінь і навичок (вміння обмірковувати і планувати свої дії, здійснювати рішення відповідно до заданих правил, перевіряти результат своїх дій і т.д.)

### *Виховні:*

- Розвиток інтересу до освоєння нового;
- Формувати мотивацію до навчання, орієнтовану на задоволення пізнавальних інтересів, радість творчості;
- Вивчення можливостей кожної дитини з метою розвитку його здібностей та інтересів і підвищити їх комунікабельність;
- Показувати дітям широту застосування отриманих ними знань і навичок;
- Створення умов для виявлення, обдарованих дітей, допомогти їм самореалізуватися через розвиваючі ігри;

### *Розвиваючі:*

- Розвиток мови, вміння аргументувати свої висловлювання, робити висновки і аналіз;
- Розвиток просторового та абстрактного мислення, а також вміння концентрувати увагу, вміння слухати педагога і виконувати певні дії з інструктажу;
- Розвиток творчого мислення, уяви, пам'яті, здатність до самовираження;
- Розвиток умінь самоконтролю та саморегуляції своїх дій, взаємини з

оточуючими (однолітками і дорослими);

- Розвивати витримку, наполегливість, посидючість, самоконтроль, концентрацію уваги;
- Розвинути дрібну моторику і координацію рухів.

**Відмінні риси програми:** практична ігрова спрямованість, проектні технології.

**Організаційні принципи:** заняття передбачають групові форми роботи.

**Основні дидактичні принципи побудови програми:**

- принцип цілісного уявлення про світ: при введенні нового знання розкривається його взаємозв'язок з предметами і явищами навколишнього світу;
- принцип індивідуалізації: на заняттях створюються умови для найбільш повного прояву індивідуальності, як дитину, так і педагога;
- принцип мінімаксу: забезпечується можливість просування кожної дитини своїм темпом;
- принцип варіативності: у дітей формується вміння здійснювати власний вибір і їм систематично надається можливість вибору;
- принцип творчості: процес навчання зорієнтований на придбання дітьми власного досвіду творчої діяльності;
- принцип гуманістичності: дитина розглядається як активний суб'єкт спільної з педагогом діяльності.

Викладені вище принципи інтегрують сучасні наукові погляди про основи організації розвиваючого навчання і забезпечують рішення задач інтелектуального і особистісного розвитку дітей.

### Методи і прийоми

1. Спостереження.
2. Практичні ігрові заняття.
3. Індивідуальна гра.
4. Моделювання.
5. Постановка проблемних завдань.
6. Рішення логічних задач.
7. Сенсорне обстеження.

### Приблизний навчально-тематичний план

№ з/п.	Тема	Кількість годин
		Усього
1	<b>Вступне заняття. Організаційне заняття.</b> Пояснення цілей і завдань клубу. Розпорядок роботи, правила поведінки. Класифікація ігор. Які бувають ігри? Подання ігр та їх походження. Правила гри.	1
<b>Ігри – асоціації</b>		
2	<b>Асоціації «Пори року»</b> Правила гри-асоціації «Пори року». Гра.	2
3	<b>Ігри-асоціації «Знайди тварину», «Чий будиночок?»</b> Правила гри. Чи обов'язкові вони для всіх? Орієнтир на згуртування колективу.	2
4	<b>Ігри-асоціації «Народні промисли», «Професії».</b> Правила гри. Уміння приймати правильне рішення. Гра. Обговорення схеми підрахунку очок.	2
5	<b>Ігри-асоціації «Ознаки», «Хто що робить».</b> Правила гри. Уміння приймати правильне рішення. Гра.	2

	Обговорення схеми підрахунку очок.	
6	<b>Ігри-асоціації «Закономірності», «Жива природа».</b> Правила гри. Гра. Складання турнірній таблиці. Підведення підсумків. По темі «Ігри-асоціації».	2
<b>Логічні ігри</b>		
7	<b>Гра «Кросворд».</b> Правила гри. Встановлення та продовження закономірності. Обговорення схеми підрахунку очок.	2
8	<b>Гра «Пятнашки» з цифрами; в картинках.</b> Правила гри. Гра. Продовження логічного ряду. Організація і проведення ігрового турніру	2
9	<b>Пазли «Улюблені герої мультфільмів», «Тварини».</b> Правила гри. Встановлення та продовження закономірності. Обговорення схеми підрахунку очок. . Гра. Продовження логічного ряду. Організація і проведення ігрового турніру.	2
<b>Доміно, лото</b>		
10	<b>Доміно «Транспорт», «Техніка».</b> Правила гри. Різновид правил. Гра. Вирішення спірних питань, що виникають під час гри. Підведення підсумків. Обговорення схеми підрахунку очок. Ухвалення правильного рішення. Складання турнірній таблиці. Організація і проведення ігрового турніру.	2
11	<b>Доміно "Підводний світ", "Тварини".</b> Правила гри. Гра. Обговорення схеми підрахунку очок. Ухвалення правильного рішення	2
12	<b>Парні картинки (меморі) «Предмети».</b> Подання ігр та їх походження. Правила гри. Гра. Складання турнірній таблиці.	2
13	<b>Парні картинки (меморі) «Спорт».</b> Правила гри. Гра. Складання турнірній таблиці. Організація і проведення ігрового турніру.	2
14	<b>Доміно класичне.</b> Знайомство з правилами гри. Проведення гри. Підведення підсумків.	2
15	<b>Лото «Ким бути».</b> Правила гри. Гра. Опис сюжетних картинок. Підведення підсумків.	2
<b>Нарди, шашки</b>		
16	<b>Гра в нарди класичні.</b> Історія виникнення гри «нарди». Правила гри в Росії. Початковий жереб. Пояснення алгоритму гри. Рух шашок. Як викинути шашки з гри. Як забити і зарядити шашку. Проведення гри. Визначення часу для обмірковування	2

	ходу. Поняття «таймер». Додаткові правила. Організація і проведення ігрового турніру.	
17	<b>Гра в шашки класичні.</b> Правила гри. Позначення полів. Характеристики ходів. Шашкові терміни. Пояснення алгоритму гри. Визначення часу для обмірковування ходу. Поняття «таймер». Обговорення схеми підрахунку очок. Складання турнірної таблиці. Розподіл на пари гравців за жеребом. Організація і проведення ігрового турніру.	2
<b>Настільний футбол, більярд</b>		
18	<b>Настільний футбол.</b> Правила гри. Поділ на пари гравців за жеребом, визначення черговості учасників. Складання турнірної таблиці. Вирішення спірних питань, що виникають під час гри. Організація і проведення турніру. Підведення підсумків.	2
19	<b>Більярд.</b> Правила гри. Поділ на пари гравців за жеребом, визначення черговості учасників. Складання турнірної таблиці. Вирішення спірних питань, що виникають під час гри. Визначення часу для обмірковування ходу. Організація і проведення турніру. Підведення підсумків.	2
<b>Конструктор</b>		
20	<b>Конструктор (учнівський).</b> Конструювання: за зразком, за умовами, за задумом. Створення з окремих елементів чогось цілого: будинків, машин, мостів. Три основні види конструювання. Пошук нових форм і ідей. Отримання певного результату. Цілеспрямованість власних дій.	2
21	<b>Підсумкове заняття в студії, заохочення грамотами дипломами більш активних учасників клубу</b>	2
22	<b>Організація загальнотабірного Чемпіонату з настільних ігор</b>	4
23	<b>Підсумкове заняття. Робота з персональними файлами.</b>	1

**Для реалізації програми необхідні наступні матеріали, інструменти та обладнання:**

- спеціалізований кабінет - ігротека;
- столи, стільці;
- Набори ігор:
  - «Пори року», «Знайди тварину», «Чий будиночок?» «Народні промисли», «Професії» «Ознаки», «Хто що робить», «Закономірності», «Жива природа», «Кросворд» (коробка з частинами однієї картинки), «Пятнашки» (коробка з фігурками-цифрами); з картинками,
- Коробки з пазлами різного розміру, на різні теми;
- Доміно дитяче (картки, фішки з картинками по тематиці);
- Картки парні з картинками по тематиці «Предмет»;
- Картки парні з картинками по темі «Спорт»;
- Коробка доміно класичне (кісточки з точками);
- Лото навчальне «Живий світ» (картки, предметні картинки);
- Нарди класичні (два ігрових поля, шашки, два кубика);
- Шашки класичні;
- Настільний футбол (ігрове поле, футболісти на спицях, м'ячик);
- Лото класичне (картки, барила з числами);
- Настільний більярд (ігрове поле, м'ячі, 2 кия);
- Коробки з конструктором (залізні, пластмасові);
- Доміно дитяче (картки, фішки з картинками по тематиці);
- Папір, фломастери.



# ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Як проектувати універсальні навчальні дії в початковій школі: від дії до думки: посібник для вчителя/ [А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008. — 151 с.: ил. — ISBN 978-5-09-019148-7.
2. Методичні поради до програми «Дитинство», СПб «Детство – Пресс», 2006.
3. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., Харько Т.Г. Передматематичні ігри для дітей молодшого дошкільного віку. Навчально-методичний посібник, 2011.
4. Бондаренко Т.М. «Розвиваючі ігри в ДОЦ», Воронеж, 2009.
5. Нестеренко О.В. Варіативний курс "Цікава логіка" 2 клас. Посібник для вчителя, ВГ «Основа», 2018
6. Зайцева В. Ігроманія: вікторини, конкурси, лічилки, ребуси, «Підручники й посібники», 2017. – 121 с.
7. Федорова Л. І. Гра: дидактична, рольова, ділова. Рішення навчальних і професійних проблем. М.: ФОРУМ, 2009.
8. Панфілова А. П. Ігротехнічний менеджмент. Інтерактивні технології для навчання та організаційного розвитку персоналу. М.: ІВЕСЕП; Знання, 2003.
9. Методичні видання УДЦ «Молода Гвардія» [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.moloda-gvardiya.com.ua/uk/prohramy/metodychni-vydannia>
10. Методична скринька Координаційного методично-інформаційного центру ПОДОЦ «Маяк» [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://mayak.poltava.ua>