

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

СОГЛАСОВАНО

Заседание МС МБУ ДО «ДДТ»
Протокол № 1 от 27.08.2026г.
Зам. директора по НМР
С. В. Сеницына

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 88
от 27.08.2026г.
Директор МБУ ДО «ДДТ»
Е. В. Агафонова

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Играем вместе»**

Возраст обучающихся: 7 - 12 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы - ознакомительный

Автор-составитель:
Горохова Ирина Александровна,
педагог дополнительного образования

Содержание

1	Титульный лист программы	1
2	1. Комплекс основных характеристик программы	3
3	1.1.Пояснительная записка	3
4	1.2.Цель и задачи программы	9
5	1.3.Содержание Программы	11
6	1.4. Планируемые результаты	14
7	2. Комплекс организационно-педагогических условий	15
8	2.1.Календарный учебный график	15
9	2.2.Условия реализации программы	17
10	2.3. Формы аттестации	18
11	2.4. Оценочные материалы	20
12	2.5.Методические материалы	27
13	2.6. Воспитательный компонент программы	32
15	Список литературы.	38
16	Приложение 1. Календарно-учебный тематический план	39
17	Приложение 2. Картотека настольных игр	43
18	Приложение 3. Игры для развития коммуникативных навыков младших школьников	44

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Играем вместе» - **программа социально-гуманитарной направленности**, разработана в соответствии с нормативно-правовыми актами:

- ФЗ РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 7.05.2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
- Указ Президента РФ от 07.05.2024 №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом Детского Творчества» (утв. Постановлением мэра Братского района № 579 от 18.08.2020г.)
- Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МБУ ДО «ДДТ» (утв. Приказом МБУ ДО «ДДТ» № 10-о от «12» января 2021г.)

Актуальность программы

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы «Играем вместе» обусловлена необходимостью создания условий для полноценного развития детей младшего школьного возраста и формирования у них базовых учебных и социальных навыков.

Период от 7 до 12 лет является важным этапом развития ребёнка. В это время происходит активное становление произвольного внимания, памяти, мышления, речи, эмоционально-волевой сферы и навыков взаимодействия со сверстниками. Одновременно возрастает учебная нагрузка, усложняются требования к самостоятельности, организованности, способности работать по инструкции и доводить начатое дело до конца.

У некоторых детей наблюдаются трудности в адаптации к школьному обучению, сниженная концентрация внимания, недостаточный уровень памяти, неуверенность в себе, слабая мотивация, импульсивность, затруднения в общении со сверстниками и взрослыми. Это может приводить к снижению учебной

активности, появлению неуверенности в собственных силах и школьной неуспешности.

Игровая деятельность является доступным и эффективным средством развития ребёнка. В игре дети легче включаются в совместную деятельность, проявляют инициативу, учатся соблюдать правила, принимать решения, контролировать свои действия и взаимодействовать с другими участниками. Именно поэтому программа «Играем вместе» направлена не только на организацию содержательного досуга, но и на создание условий для развития качеств, необходимых ребёнку в учебной деятельности.

Программа соответствует потребностям детей в движении, общении, творчестве, эмоциональной поддержке и признании их достижений. Содержание программы может использоваться как в работе со всеми обучающимися, так и с детьми, испытывающими трудности в обучении, общении и адаптации к школьным требованиям.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы заключается в использовании игры как естественного для ребёнка средства обучения, развития и воспитания.

В отличие от учебной ситуации, игровая деятельность не вызывает у ребёнка избыточного напряжения и страха ошибки. Игровые задания позволяют многократно повторять необходимые действия, постепенно усложнять их и добиваться положительного результата в комфортной эмоциональной обстановке. Ребёнок получает возможность проявить себя, увидеть собственный успех и почувствовать уверенность в своих способностях.

Система занятий построена от простого к сложному:

- от игр на знакомство и взаимодействие — к командной работе;
- от выполнения готовых правил — к их изменению и самостоятельному созданию;
- от простых заданий на внимание — к комплексным логическим и творческим задачам;
- от индивидуальных действий — к совместному решению игровых задач;
- от участия в игре — к её самостоятельной организации.

Педагогическая целесообразность программы определяется также сочетанием различных направлений развития:

- сенсорного;
- познавательного;
- двигательного;
- творческого;
- коммуникативного;
- эмоционально-волевого.

В процессе занятий педагог создаёт ситуации успеха, поддерживает инициативу детей, учитывает их индивидуальные особенности и предоставляет возможность каждому ребёнку проявить себя в разных видах деятельности. Это особенно важно для обучающихся, которые испытывают трудности в традиционной учебной ситуации.

Программа не предполагает жёсткого противопоставления «успешных» и «неуспешных» детей. Все участники получают возможность развиваться в собственном темпе, выполнять посильные задания, сотрудничать со сверстниками и постепенно переходить к более сложным видам деятельности.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы «Играем вместе» является комплексное использование игровой деятельности для развития не только отдельных психических процессов, но и личности ребёнка в целом.

К особенностям программы относятся:

1. Комплексный характер содержания.

В программу включены игры на развитие внимания, памяти, воображения, логического мышления, сенсорных способностей, мелкой и крупной моторики, самоконтроля и коммуникативных навыков.

2. Практическая направленность.

Дети не только участвуют в играх, но и обсуждают их содержание, анализируют правила, предлагают изменения, усложняют игровые условия и создают собственные игры.

3. Сочетание индивидуальной и командной деятельности.

Программа предусматривает выполнение заданий индивидуально, в парах, малых группах и командах. Это позволяет учитывать разные возможности детей и развивать навыки взаимодействия.

4. Формирование культуры игрового общения.

Особое внимание уделяется умению слушать партнёра, соблюдать очередность, принимать проигрыш, уважать соперника, договариваться и разрешать спорные ситуации.

5. Использование соревновательных ситуаций в развивающих целях.

Соревнование рассматривается не только как способ определения победителя, но и как возможность научиться ставить цель, прилагать усилия, контролировать эмоции и достойно принимать результат.

6. Возможность творческого преобразования игры.

Обучающиеся учатся изменять правила, придумывать задания, разрабатывать игровые маршруты и составлять квесты.

7. Создание ситуаций успеха.

Задания имеют разный уровень сложности, что позволяет каждому ребёнку почувствовать свою компетентность и получить положительный опыт участия.

8. Связь игры с учебной деятельностью.

Игровые задания способствуют развитию качеств, необходимых для успешного обучения: умения слушать инструкцию, сосредоточиваться, запоминать информацию, планировать действия, действовать по правилам и проверять результат.

9. Итоговая командная деятельность.

Завершением программы становится коллективная разработка и проведение квеста, в котором дети применяют полученные знания и навыки на практике.

10. Преодолению школьной неуспешности

Программа способствует профилактике и преодолению школьной неуспешности за счёт развития универсальных навыков, лежащих в основе успешного обучения.

Развитие внимания

Игры на наблюдательность, переключение и концентрацию помогают ребёнку:

- слушать объяснение педагога;
- удерживать инструкцию;
- сосредотачиваться на задании;
- замечать ошибки;
- переключаться с одного вида деятельности на другой;
- доводить работу до конца.

Развитие памяти

Игровые упражнения способствуют формированию навыков:

- запоминания последовательности действий;
- удержания в памяти словесной инструкции;
- воспроизведения информации;
- использования приёмов повторения и группировки;
- восстановления необходимой информации.

Развитие мышления и речи

Логические, творческие и словесные игры помогают:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- сравнивать и классифицировать предметы;
- находить закономерности;
- формулировать предположения;
- объяснять собственную точку зрения;
- составлять рассказ, описание или игровой алгоритм.

Развитие саморегуляции

Соблюдение игровых правил формирует способность:

- контролировать импульсивные действия;
- ждать своей очереди;
- соблюдать установленные условия;
- принимать ограничения;
- оценивать свои действия;
- исправлять допущенные ошибки.

Повышение учебной мотивации

Положительный эмоциональный опыт участия в играх помогает снизить страх неудачи и повысить интерес к выполнению заданий. Ребёнок начинает воспринимать трудность не как препятствие, а как задачу, которую можно решить с помощью усилий, подсказки и взаимодействия с другими.

Формирование уверенности в себе

Игры создают возможность для достижения успеха в разных видах деятельности. Ребёнок, который испытывает трудности в учебе, может проявить себя в двигательной, творческой, логической или командной игре. Осознание собственных сильных сторон положительно влияет на самооценку и готовность включаться в учебную деятельность.

Развитие коммуникативных навыков

Умение договариваться, задавать вопросы, просить о помощи, объяснять правила и сотрудничать с другими детьми способствует более успешному включению ребёнка в классный коллектив.

Формирование навыков планирования

При создании собственных игр и квестов обучающиеся учатся:

- ставить цель;
- определять последовательность действий;
- распределять роли;
- выбирать необходимые материалы;
- прогнозировать результат;
- оценивать выполненную работу.

Таким образом, программа способствует не прямому выполнению школьных заданий, а развитию психологических и социальных предпосылок успешного обучения.

Адресат программы

Программа предназначена для детей в возрасте от 7 до 12 лет.

В этот возрастной диапазон входят обучающиеся младшего школьного возраста и дети, находящиеся на этапе перехода к подростковому периоду. Программа может быть рекомендована детям с разным уровнем развития, различным опытом общения и разной степенью сформированности учебных навыков.

В группу могут входить:

- дети, проявляющие интерес к игровой и двигательной деятельности;
- обучающиеся, испытывающие трудности в общении со сверстниками;
- дети с недостаточно развитой памятью и концентрацией внимания;
- обучающиеся с низкой учебной мотивацией;
- дети, которым трудно соблюдать правила и контролировать собственные действия;
- обучающиеся, испытывающие неуверенность в себе;
- дети, нуждающиеся в дополнительной практике сотрудничества и командного взаимодействия.

Программа не требует специальной предварительной подготовки. Участие в ней возможно независимо от уровня физической подготовленности, познавательного развития и предыдущего опыта игровой деятельности при условии соблюдения возрастных и индивидуальных возможностей ребёнка.

Возрастные особенности обучающихся 7–12 лет

Дети 7–8 лет

Для детей 7–8 лет характерны:

- переход от игровой деятельности к систематическому обучению;
- потребность в движении и эмоционально положительном общении;
- зависимость внимания от интереса к заданию;
- преобладание наглядно-образного мышления;
- постепенное формирование произвольной памяти и самоконтроля;
- необходимость частой смены видов деятельности;
- повышенная потребность в поддержке и одобрении взрослого.

При работе с этой возрастной группой необходимо использовать короткие и понятные инструкции, наглядность, игровые сюжеты, двигательные паузы и задания с быстрым результатом.

Дети 9–10 лет

Для детей 9–10 лет характерны:

- повышение устойчивости и произвольности внимания;
- развитие логического мышления;
- способность выполнять более сложные инструкции;
- интерес к соревнованиям и групповым заданиям;
- стремление к самостоятельности;
- развитие способности оценивать свои действия;
- возрастание значения общения со сверстниками.

В этом возрасте можно постепенно увеличивать продолжительность заданий, включать игры с несколькими правилами, элементы командного соревнования и творческие задания на разработку собственных игр.

Дети 11–12 лет

Для детей 11–12 лет характерны:

- развитие самостоятельности и критического отношения к результатам своей деятельности;
- стремление к признанию в группе;
- повышенная чувствительность к оценке сверстников;
- интерес к сложным правилам, стратегиям и командным задачам;
- способность планировать деятельность;
- развитие навыков анализа и рефлексии;
- потребность в проявлении инициативы и ответственности.

С детьми этого возраста целесообразно использовать квесты, проектирование игровых ситуаций, распределение ролей, командное планирование и обсуждение способов разрешения конфликтов.

Принципы работы с адресатом программы

При реализации программы необходимо учитывать:

- различия в темпе развития детей;
- уровень физической и психологической готовности;
- особенности внимания и работоспособности;
- опыт общения ребёнка со сверстниками;
- эмоциональное состояние обучающихся;
- наличие или отсутствие опыта участия в соревнованиях;
- необходимость индивидуальной поддержки отдельных детей.

Содержание и правила игр могут адаптироваться педагогом с учётом возраста, состава группы, уровня подготовки и конкретных образовательных задач. При этом основными условиями остаются безопасность, доступность заданий, добровольность участия, доброжелательное взаимодействие и обязательное обсуждение полученного опыта.

Дополнительная общеразвивающая программа «Играем вместе» направлена на развитие познавательных, коммуникативных, двигательных и творческих способностей детей посредством игровой деятельности.

Игра является естественным способом познания окружающего мира, освоения правил взаимодействия, развития самостоятельности и формирования навыков сотрудничества. В ходе занятий дети учатся договариваться, соблюдать

правила, контролировать собственные действия, принимать решения, конструктивно разрешать спорные ситуации и создавать собственные игры.

Срок реализации: 1 учебный год.

Рекомендуемый объём: 36 академических часа.

Форма реализации программы : очная

Форма организации занятий: групповая, подгрупповая.

Формы проведения: игровое занятие, командная игра, квест, творческая мастерская, занятие-обсуждение.

Занятия проводятся в группах численностью, позволяющей обеспечить безопасность детей, индивидуальное внимание педагога и полноценное командное взаимодействие. Рекомендуемый состав группы — **10–12 человек**.

Продолжительность реализации программы составляет **36 часов** в течение учебного года. Занятия проводятся один раз в неделю по 1 академическому часу;

Продолжительность одного академического часа — **45 минут**. При проведении занятий с использованием интерактивного оборудования предусматриваются динамические паузы, смена видов деятельности и упражнения для снятия зрительного и двигательного напряжения.

Программа может реализовываться в одновозрастных или разновозрастных группах.

Педагог вправе изменять последовательность отдельных игр, продолжительность заданий и уровень их сложности с учётом состава группы, образовательных потребностей детей и технических возможностей оборудования.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы

Создание условий для всестороннего развития личности ребёнка посредством организации игровой деятельности, направленной на формирование познавательных, сенсорных, двигательных, творческих и коммуникативных умений.

Задачи программы

Обучающие задачи

1. Познакомить обучающихся с понятиями «игра», «условия игры», «правила игры», «задачи игры».
2. Сформировать представления о видах игр и их развивающих возможностях.
3. Познакомить с понятиями «память», «внимание», «воображение», «фантазия», «логика», «мелкая моторика», «крупная моторика».
4. Научить понимать, соблюдать и объяснять правила различных игр.
5. Формировать умение изменять, дополнять, усложнять правила игры.
6. Научить самостоятельно придумывать и проводить игры по собственным правилам.
7. Познакомить с понятиями «соревнование», «соперники», «конфликт интересов», «компромисс», «взаимные уступки».
8. Сформировать первоначальные навыки организации командных игр и квестов.

9. Закрепить правила безопасного поведения во время подвижных, спортивных и командных игр.

Развивающие задачи

1. Развивать сенсорные способности, наблюдательность и умение сравнивать.
2. Развивать произвольное внимание, память и быстроту реакции.
3. Формировать навыки самоконтроля и управления собственным поведением.
4. Развивать воображение, фантазию, образное и логическое мышление.
5. Развивать мелкую и крупную моторику, координацию движений, ловкость и выносливость.
6. Формировать умение действовать по образцу, инструкции и самостоятельно составленному плану.
7. Развивать коммуникативные навыки: умение слушать, задавать вопросы, договариваться и выражать собственное мнение.
8. Развивать способность анализировать игровую ситуацию и находить варианты её решения.
9. Формировать навыки индивидуального и командного взаимодействия.

Воспитательные задачи

1. Воспитывать уважительное отношение к участникам игры.
2. Формировать ответственность за соблюдение правил и выполнение игровой роли.
3. Воспитывать честность, доброжелательность, взаимопомощь и толерантность.
4. Формировать культуру поведения в ситуации выигрыша и проигрыша.
5. Развивать самостоятельность, инициативность и уверенность в собственных силах.
6. Воспитывать умение принимать общие решения и учитывать мнение других участников.
7. Формировать готовность конструктивно разрешать конфликтные ситуации.
8. Создавать положительный эмоциональный климат в детском коллективе.

Объём дополнительной общеразвивающей программы «Играем вместе» составляет **36 часа**, из них:

- **6 часов — теоретическая подготовка;**
- **30 часов — практическая деятельность.**

Содержание программы построено по принципу постепенного усложнения: от знакомства и освоения простых игровых правил к самостоятельному созданию игр, индивидуальному и командному взаимодействию, разработке и проведению итогового интерактивного квеста.

Теоретические сведения изучаются преимущественно в игровой форме, в виде кратких объяснений, бесед, обсуждений, анализа игровых ситуаций и инструктажей. Практическая часть реализуется с использованием интерактивного оборудования: **«Интерактивный пол»**, **«Интерактивная стена»**, **«Интерактивная песочница»**, а также дополнительных игровых материалов.

Интерактивное оборудование используется как средство активного обучения и развития. Оно обеспечивает наглядность, эмоциональную вовлечённость, возможность выбора и немедленной обратной связи, а также позволяет адаптировать задания для детей разного возраста и уровня подготовки.

1.3. Содержание программы.

Раздел 1. Вводное занятие. Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля — 6 часов

Теоретическая часть — 1 час

Знакомство обучающихся с программой, её содержанием и основными направлениями работы. Обсуждение правил поведения в группе, порядка проведения занятий, требований к участию в играх.

Особое внимание уделяется правилам безопасного поведения при использовании интерактивного оборудования: соблюдение очередности;

выполнение инструкций педагога; безопасное передвижение по игровому пространству; запрет толчков и резких столкновений; бережное отношение к оборудованию; соблюдение правил работы с интерактивным полом, стеной и песочницей.

Обучающиеся знакомятся с понятиями: «игра»; «условия игры»; «правила игры»; «задачи игры».

Рассматриваются назначение и значение правил, необходимость их соблюдения для безопасного и справедливого взаимодействия. Дети учатся отличать цель игры от её правил, находить сходства и различия в условиях различных игр.

Проводится обсуждение вопросов: зачем нужны правила; что происходит, если участники не соблюдают условия; как можно изменить игру, не нарушая её основную задачу; какие правила помогают сделать игру интересной и безопасной.

Практическая часть — 5 часов

Проведение тренинга-знакомства и игр на установление доброжелательного контакта: «Назови своё имя с движением»; «Снежный ком»; «Найди похожего»; «Общий ритм»; «Передай улыбку»; «Интерактивное знакомство».

Практическая часть направлена на создание положительной атмосферы, снижение тревожности, формирование интереса к занятиям и первичное знакомство детей друг с другом.

Игры на развитие сенсорного восприятия, внимания и самоконтроля: на различение цвета, формы, размера и пространственного расположения; на распознавание звуков и сигналов; на тактильное восприятие; на выполнение действий по инструкции; на остановку и переключение деятельности; на соблюдение очередности.

С использованием интерактивного пола и стены организуются задания:

В завершение обучающиеся учатся дополнять и изменять правила, предлагать собственные варианты игровых заданий и проводить игры для сверстников. Каждая игра сопровождается обсуждением: что получилось, какие правила было легко или трудно соблюдать, какие изменения сделали игру интереснее.

Раздел 2. Игры, направленные на развитие памяти и внимания — 6 часов

Теоретическая часть — 1 часа

Обучающиеся знакомятся с понятиями: «память»; «внимание»; «наблюдательность»; «концентрация внимания».

Рассматривается значение памяти и внимания в повседневной жизни и учебной деятельности. Дети знакомятся с простыми приёмами запоминания: повторением, группировкой, установлением последовательности, созданием образа и ассоциации.

Обсуждаются правила игр, в которых необходимо: внимательно слушать инструкцию; запоминать последовательность действий; замечать изменения;

быстро переключать внимание; контролировать правильность выполнения задания.

Практическая часть — 5 часов

Проводятся игры на развитие зрительной, слуховой и двигательной памяти:

В конце блока дети самостоятельно разрабатывают игры на память и внимание, объясняют их правила и проводят для группы. Педагог организует обсуждение наиболее эффективных способов запоминания и концентрации внимания.

Раздел 3. Игры на развитие воображения, мелкой и крупной моторики — 6 часов

Теоретическая часть — 1 час

Обучающиеся знакомятся с понятиями: «воображение»; «моторика»; «мелкая моторика»; «крупная моторика»; «координация движений».

Обсуждается значение двигательной активности и координации движений для общего развития ребёнка. Рассматривается взаимосвязь движений, восприятия, воображения и познавательной деятельности.

Педагог знакомит детей с правилами безопасной работы на интерактивном полу, у интерактивной стены и с интерактивной песочницей.

Практическая часть — 5 часов

Практическая работа включает интерактивные игры и упражнения на развитие: координации движений; быстроты реакции; пространственной ориентировки; точности действий; мелкой моторики; воображения;

зрительно-моторной координации.

В ходе практической работы дети создают собственные двигательные и сенсорные игры, разрабатывают игровые маршруты, учатся объяснять правила и оценивать их доступность для других участников.

Раздел 4. Игры, развивающие мышление и воображение — 6 часов

Теоретическая часть — 1 часа

Обучающиеся знакомятся с понятиями: «воображение»; «фантазия»; «логика»; «сравнение»; «классификация»; «закономерность»; «последовательность».

Рассматриваются способы решения игровых задач: сравнение, выделение существенных признаков, установление последовательности, поиск лишнего элемента, классификация и построение предположений.

Дети знакомятся с правилами логических, словесных и творческих игр.

Практическая часть — 5 часов

Проводятся игры на развитие логического мышления: «Найди закономерность»; «Продолжи ряд»; «Четвёртый лишний»; «Разложи по признаку»; «Что сначала, что потом?»; «Составь логическую цепочку»; «Да — нет»; «Угадай предмет».

На интерактивной стене дети выполняют задания на: установление соответствий; составление последовательностей; классификацию объектов;

поиск отличий; восстановление логического порядка; составление целого изображения из частей.

На интерактивной песочнице выполняются творческие задания: «Продолжи сказочный сюжет»; «Создай необычный пейзаж»; «Придумай фантастический мир»; «Построй маршрут героя»; «Измени изображение по условию».

На заключительном этапе обучающиеся создают собственные логические и творческие игры, формулируют правила, определяют задачи игры и представляют результат группе.

Раздел 5. Игры, направленные на развитие индивидуальной соревновательности и разрешение конфликтных игровых ситуаций — 6 часов

Теоретическая часть — 1 часа

Обучающиеся знакомятся с понятиями: «соревнование»; «соперники»; «конфликт интересов»; «компромисс»; «взаимные уступки»; «честная игра».

Обсуждаются правила поведения в соревновательной ситуации: уважительное отношение к сопернику; соблюдение установленных правил;

корректное отношение к результату; недопустимость споров, обидных высказываний и попыток помешать другому участнику; способы обращения за помощью к педагогу; варианты мирного разрешения разногласий.

Рассматриваются игровые конфликтные ситуации и возможные способы их решения.

Практическая часть — 5 часов

Проводятся индивидуальные интерактивные игры на: быстроту реакции; точность выполнения; концентрацию внимания; запоминание последовательности; выполнение заданий по инструкции; личный результат.

На интерактивном полу организуются: «Найди нужный цвет»; «Пройди маршрут»; «Запомни и повтори»; «Собери последовательность»; «Действуй быстрее и точнее».

На интерактивной стене проводятся соревнования: «Найди пару»; «Что изменилось?»; «Собери изображение»; «Выбери правильный ответ»; «Логическая эстафета».

Практикуются ролевые ситуации: участник не согласен с результатом; ребёнок нарушил правило; несколько участников претендуют на одну роль; команда не может договориться; один участник мешает другим.

Обучающиеся учатся формулировать претензии в корректной форме, слушать другую сторону, предлагать варианты решения и принимать компромиссные решения.

Раздел 6. Игры, направленные на развитие командного соревновательного процесса и разрешение конфликтных ситуаций — 6 часов

Теоретическая часть — 1 часа

Обучающиеся знакомятся с понятиями: «группа»; «коллектив»; «команда»; «квест»; «командная роль»; «взаимодействие».

Рассматриваются особенности командной работы: общая цель; распределение обязанностей; взаимопомощь; ответственность за общий результат; уважение к мнению участников; согласование действий.

Повторяются правила техники безопасности при проведении командных игр и работе с интерактивным оборудованием.

Практическая часть — 5 часов

Проводятся командные интерактивные игры на: согласованность действий; внимание и память; совместное принятие решений; выполнение заданий по ролям; взаимопомощь; достижение общего результата.

Коллективная работа над квестом включает: выбор общей темы; определение цели и игровой легенды; разработку маршрута; распределение ролей; составление заданий; проверку понятности правил; обсуждение требований безопасности; подготовку интерактивных станций; проведение итогового квеста; обсуждение результатов и рефлексия.

Итоговый квест проводится с использованием всех видов интерактивного оборудования: интерактивного пола; интерактивной стены; интерактивной песочницы.

Команды выполняют задания на внимание, память, логику, координацию, воображение и взаимодействие.

1.4. Планируемые результаты

По окончании программы обучающиеся будут:

Знать:

- основные понятия игровой деятельности;
- правила безопасного поведения во время игр;
- правила организации индивидуальных, парных и командных игр;
- способы развития памяти, внимания, воображения и моторики

посредством игры;

- правила поведения в ситуации соревнования;
- способы мирного разрешения конфликтных игровых ситуаций;
- особенности взаимодействия в группе и команде.

Уметь:

- внимательно слушать и выполнять игровые инструкции;
- соблюдать правила игры и контролировать собственные действия;
- объяснять правила игры другим участникам;
- замечать сходства и различия в правилах игр;
- изменять и усложнять правила игры;
- придумывать собственные игры;
- участвовать в эстафетах, спортивных и командных играх;
- договариваться, находить компромисс и принимать взаимные уступки;
- работать в команде;
- составлять простые игровые маршруты и задания для квеста;
- анализировать проведённую игру и высказывать своё мнение.

Приобретут навыки:

- самоконтроля;
- сотрудничества;
- конструктивного общения;

- безопасного поведения;
- индивидуального и командного соревнования;
- рефлексии и оценки результатов своей деятельности.

Учебный план

№	Раздел, тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	2	3	4	5	6
1	Раздел 1. Вводное занятие . Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля	6	1	5	Входное наблюдение, беседа Выполнение игровых упражнений. Педагогическое наблюдение
2	Раздел 2. Игры на развитие памяти и внимания	6	1	5	Практическое задание. Педагогическое наблюдение
3	Раздел 3. Игры на развитие воображения, мелкой и крупной моторики	6	1	5	Игровые задания. Наблюдение за выполнением заданий
4	Раздел 4. Игры, развивающие мышление и воображение	6	1	5	Творческое задание
5	Раздел 5. Индивидуальная соревновательность и разрешение конфликтных игровых ситуаций	6	1	5	Анализ игровых ситуаций
6	Раздел 6. Командные игры и квестовая деятельность	6	1	5	Наблюдение, оценка взаимодействия. Самооценка, рефлексия
Итого:		36	6	30	

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Раздел/месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	ИТОГО
Раздел 1. Вводное занятие .	5	1								6
Игры на знакомство,	1	-								1
развитие сенсорных	4	1								5
способностей и										
самоконтроля										
Раздел 2. Игры на развитие		3	3							6
памяти и внимания		1	-							1
		2	3							5
Раздел 3. Игры на развитие				5	1					6
воображения, мелкой и				1	-					1
крупной моторики				4	1					5
Раздел 4. Игры,					2	4				6
развивающие мышление и					1	-				1
воображение					1	4				5
Раздел 5. Индивидуальная							5	1		6
соревновательность и							1	-		1
разрешение конфликтных							4	1		5
игровых ситуаций										
Раздел 6. Командные игры и								3	3	6
квестовая деятельность								1	-	1
								2	3	5
Итого:										36
										6
										30

2.2. Условия реализации программы

Кадровые условия

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий:

- педагогическое образование или профессиональную подготовку в области дополнительного образования;
- знания возрастной психологии и педагогики;
- навыки организации игровой и групповой деятельности;
- представления о безопасной эксплуатации интерактивного оборудования;
- умение применять игровые, развивающие и цифровые технологии.

Педагог должен владеть способами:

- организации индивидуальной, парной и командной работы;
- предупреждения и разрешения конфликтных игровых ситуаций;
- создания ситуации успеха;
- адаптации заданий для детей с разным уровнем подготовки;
- проведения педагогического наблюдения;
- организации рефлексии и подведения итогов.

Материально-технические условия

Для реализации программы необходимы:

Помещение

- учебный кабинет или зал;
- свободная зона для двигательной активности;
- достаточное освещение и проветривание;
- возможность быстро освободить игровое пространство в случае необходимости;
- столы и стулья из расчета количества обучающихся.

Интерактивное оборудование

- интерактивный пол;
- интерактивная стена;
- интерактивная песочница;
- ноутбук;
- проектор;
- акустическая система;
- комплект программ и интерактивных игровых приложений.

Дополнительные материалы

Настольные игры, логические головоломки

Санитарно-гигиенические и безопасностные условия

Перед началом занятий педагог знакомит обучающихся с правилами безопасного поведения и использования оборудования.

В процессе занятий необходимо:

- соблюдать инструкции по эксплуатации интерактивного оборудования;
- не допускать нахождения детей в зоне проекции и у технических элементов оборудования без разрешения педагога;

- контролировать количество участников, одновременно работающих с оборудованием;
- не допускать толчков, резких столкновений и самовольного перемещения детей;
- следить за исправностью оборудования и кабелей;
- проверять устойчивость интерактивной песочницы и других конструкций;
- поддерживать порядок в игровой зоне;
- чередовать двигательные, познавательные и спокойные виды деятельности;
- соблюдать зрительный режим при работе с экранными элементами;
- учитывать состояние здоровья и индивидуальные ограничения обучающихся.

Использование оборудования осуществляется только под руководством педагога. При появлении у ребёнка признаков усталости, дискомфорта или ухудшения самочувствия участие в задании временно прекращается.

2.3. Формы аттестации

Результативность освоения программного материала отслеживается систематически в течение года с учётом уровня знаний и навыков обучающихся на каждом этапе обучения. Система аттестации построена по трём уровням контроля — входной, текущий и итоговый — и ориентирована не только на предметные результаты, но и на развитие навыков сотрудничества, коммуникации и социальной активности, что соответствует социально-педагогической направленности программы.

Входной контроль (сентябрь, начало учебного года)

Цель: определить исходный уровень знаний, умений и социально-коммуникативных навыков обучающихся для корректировки темпа и содержания работы группы.

Формы и методы:

- **Анкетирование и беседа** — выявление мотивации к участию в программе, интересов, ожиданий от занятий, уровня осведомлённости о правилах совместной игры и работы в команде.
- **Диагностические игровые задания** (мини-ситуации на взаимодействие) — например, распределение ролей в условной игровой ситуации; оцениваются умение договариваться, слушать других, распределять обязанности.
- **Простые творческие пробы** (нарисовать «команду мечты», составить короткий рассказ из 3–5 предложений о любимой игре) — позволяют оценить уровень развития речи, воображения и способности формулировать идеи.
- **Наблюдение и фиксация педагогом** — фиксируются особенности поведения ребёнка в группе (активность, готовность к сотрудничеству, эмоциональная реакция на правила и ограничения).

Результаты входного контроля фиксируются в индивидуальной карте обучающегося и используются для дифференциации заданий и формирования разноуровневых микрогрупп.

Текущий контроль (на каждом занятии и по завершении темы)

Цель: оперативно отслеживать динамику освоения материала, корректировать образовательный процесс, поддерживать мотивацию и своевременно выявлять трудности.

Формы и методы:

- **Педагогическое наблюдение** — фиксация активности ребёнка, качества взаимодействия в паре/группе, соблюдения правил, проявления инициативы и ответственности.
- **Устные опросы и рефлексия** (в конце занятия 3–5 минут) — вопросы типа «Что сегодня получилось лучше всего?», «С кем было удобно работать и почему?», «Что было самым сложным и как ты с этим справился?».
- **Блиц-тесты** (3–5 вопросов) — проверка усвоения понятий и правил по теме.
- **Игровые задания с чёткими критериями** — оцениваются не только правильность выполнения, но и умение следовать инструкции, распределять задачи, проверять результат.
- **Проверка выполнения заданий** с элементами самооценки и взаимооценки по простым критериям (понятные шкалы: «выполнил сам», «с небольшой помощью», «нужна помощь»).

Фиксация результатов текущего контроля осуществляется в журнале педагога и в «папке достижений» ребёнка (накопительная система: карточки, наклейки, отметки о выполненных заданиях).

Промежуточная аттестация (по итогам крупных тематических блоков, 1 раз в год)

Цель: оценить освоение комплекса умений, способность применять знания в новых условиях, уровень сформированности навыков командной работы и социального взаимодействия.

- **Выполнение творческих заданий** — оцениваются оригинальность, соответствие теме, качество совместной работы, оформление.

Результаты промежуточной аттестации оформляются в виде краткой характеристики на каждого ребёнка (уровень освоения: высокий/средний/ниже среднего) и рекомендаций по дальнейшему развитию.

Итоговая аттестация (конец учебного года)

Цель: выявить изменения образовательного и воспитательного уровня обучающегося, оценить способность к самостоятельной и совместной проектной деятельности, продемонстрировать достижения в рамках социально-педагогической направленности.

Формы и методы:

Участие в финальном квесте — практическое применение навыков в условиях реального игрового взаимодействия: выполнение заданий на время, распределение ролей в динамичной ситуации, рефлексия после завершения

Такая система форм аттестации позволяет не только объективно оценивать освоение программы «Играем вместе», но и поддерживать личностное развитие детей, формировать навыки сотрудничества и осознанного участия в коллективной деятельности, что полностью соответствует социально-гуманитарной направленности программы и возрастным особенностям детей 7–12 лет.

2.4. Критерии оценки результатов освоения программы обучающимися

Оценка результатов освоения программы «Играем вместе» проводится с целью определения динамики развития обучающихся, выявления индивидуальных достижений и определения дальнейших направлений педагогической поддержки.

Оценивание носит **безотметочный, диагностико-развивающий характер**. Основным методом является педагогическое наблюдение за деятельностью ребёнка в процессе индивидуальных, парных, групповых и командных игр.

Оценка проводится:

- на вводном этапе;
- в процессе освоения тематических блоков;
- по завершении программы;
- при выполнении творческих и командных заданий;
- во время итогового интерактивного квеста.

Итоговый интерактивный квест «Играем вместе» — командное мероприятие, включающее задания на интерактивном полу, интерактивной стене и интерактивной песочнице. В ходе квеста обучающиеся демонстрируют умение соблюдать правила, действовать по инструкции, распределять роли, договариваться и совместно достигать результата.

Возможна организация станций:

1. «Шаг за шагом» — задание на интерактивном полу.
2. «Внимательная стена» — задание на интерактивной стене.
3. «Песочная карта» — задание на интерактивной песочнице.
4. «Собери маршрут» — командное логическое задание.
5. «Финиш вместе» — итоговое задание на сотрудничество.

При оценивании учитываются не только конечные результаты, но и индивидуальная динамика обучающегося, степень самостоятельности, активность, старание и готовность к сотрудничеству.

Критерии и показатели оценки

№	Критерий	Показатели освоения программы
1	Понимание содержания игры	Ребёнок понимает цель, условия и правила игры; может объяснить последовательность действий
2	Соблюдение правил безопасности	Соблюдает правила безопасного поведения при работе с интерактивным полом, интерактивной стеной и интерактивной песочницей
3	Развитие внимания	Слушает инструкцию, концентрируется на задании, замечает изменения, переключается с одного действия на другое
4	Развитие памяти	Запоминает и воспроизводит последовательность действий, изображений, сигналов, слов и маршрутов
5	Развитие мышления и воображения	Сравнивает, классифицирует, устанавливает закономерности, предлагает варианты решения, проявляет фантазию
6	Развитие сенсорных и моторных навыков	Различает цвет, форму, размер и расположение объектов; выполняет задания на координацию и точность движений
7	Самоконтроль эмоциональная устойчивость	Соблюдает очередность, контролирует действия и эмоции, принимает результат игры, сохраняет работоспособность
8	Коммуникативные навыки	Слушает собеседника, выражает своё мнение, задаёт вопросы, использует доброжелательные формы общения
9	Командное взаимодействие	Участвует в общей деятельности, выполняет роль, оказывает помощь, учитывает мнение участников команды
10	Самостоятельность и творческая активность	Предлагает игровые идеи, изменяет или создаёт правила, самостоятельно выполняет задания, участвует в разработке квеста
11	Культура соревнования	Соблюдает правила честной игры, уважает соперников, умеет принимать победу и проигрыш

Уровни освоения программы

Высокий уровень

Обучающийся:

- самостоятельно понимает и объясняет правила игры;
- соблюдает правила безопасности без постоянного напоминания;
- устойчиво удерживает внимание;
- быстро запоминает и воспроизводит игровые инструкции;
- активно предлагает идеи и варианты решения;
- самостоятельно работает с интерактивным оборудованием;
- умеет договариваться и сотрудничать;
- корректно реагирует на победу и проигрыш;
- конструктивно разрешает спорные ситуации;
- проявляет инициативу при создании игр и квеста.

Средний уровень

Обучающийся:

- понимает основные правила, но иногда нуждается в уточнении;
- соблюдает требования безопасности после напоминания;
- выполняет задания при незначительной помощи педагога;
- может сосредоточиться на задании, но периодически отвлекается;
- участвует в командной работе, однако не всегда проявляет инициативу;
- принимает результат игры с эмоциональной поддержкой;
- предлагает отдельные идеи при создании игры;
- разрешает конфликтные ситуации с помощью педагога.

Начальный уровень

Обучающийся:

- испытывает затруднения при понимании и соблюдении правил;
- нуждается в постоянном напоминании о правилах безопасности;
- быстро теряет внимание, испытывает трудности при выполнении инструкции;
- выполняет задания только при значительной помощи взрослого;
- затрудняется взаимодействовать с другими участниками;
- эмоционально реагирует на неудачу или проигрыш;
- редко проявляет инициативу;
- не может самостоятельно разрешить спорную ситуацию.

Шкала педагогического наблюдения

Для удобства фиксации результатов используется трёхбалльная шкала.

Балл	Характеристика проявления навыка
0 баллов	Навык не проявляется или ребёнок отказывается выполнять задание даже при помощи педагога
1 балл	Навык проявляется частично, после напоминания или при помощи

Балл	Характеристика проявления навыка
	педагога
2 балла	Навык проявляется самостоятельно и устойчиво

При необходимости педагог может использовать словесные комментарии, отражающие конкретные достижения и трудности обучающегося.

Интерпретация результатов

При оценке по 12 критериям максимальное количество баллов составляет **24 балла**.

Количество баллов	Уровень освоения программы
19–24 балла	Высокий уровень
10–18 баллов	Средний уровень
0–9 баллов	Начальный уровень

Бланк педагогического наблюдения за обучающимся

1. Общие сведения

Название программы: «Играем вместе»

Фамилия, имя обучающегося: ____

Возраст: ____

Группа: ____

Период наблюдения: ____

ФИО педагога: ____

2. Карта педагогического наблюдения

№	Критерий наблюдения	Начало программы	Середина программы	Конец программы	Комментарий педагога
1	Понимает цель, условия и правила игры				
2	Соблюдает правила безопасного поведения				
3	Удерживает внимание и слушает				

№	Критерий наблюдения	Начало программы	Середина программы	Конец программы	Комментарий педагога
	инструкцию				
4	Запоминает и воспроизводит информацию				
5	Проявляет логическое мышление и воображение				
6	Выполняет сенсорные и моторные задания				
7	Контролирует свои действия и эмоции				
8	Вступает в доброжелательное общение				
9	Взаимодействует с участниками команды				
10	Проявляет самостоятельность и инициативу				
11	Соблюдает культуру соревнования				
12	Умеет разрешать конфликтные ситуации				

Общее количество баллов _____

Уровень освоения программы:

- начало программы: ____;
- середина программы: _____;
- конец программы: _____.
-

3. Расшифровка результатов наблюдения

Показатель	0 баллов	1 балл	2 балла
Понимание правил	Не понимает содержание игры, не выполняет инструкцию	Понимает после повторного объяснения	Самостоятельно понимает и объясняет правила
Безопасность	Нарушает правила, нуждается в постоянном контроле	Соблюдает правила после напоминания	Самостоятельно соблюдает требования безопасности
Внимание	Быстро отвлекается, не удерживает инструкцию	Выполняет задание при поддержке	Устойчиво концентрируется и переключает внимание
Память	Не воспроизводит последовательность	Воспроизводит отдельные элементы с помощью	Самостоятельно запоминает и воспроизводит информацию
Мышление и воображение	Не предлагает решений	Решает задачу по образцу или с подсказкой	Самостоятельно предлагает разные варианты
Сенсорика и моторика	Испытывает значительные трудности	Выполняет задания частично	Уверенно выполняет задания
Самоконтроль	Не контролирует действия и эмоции	Контролирует себя после напоминания	Самостоятельно управляет поведением
Общение	Избегает взаимодействия или нарушает правила общения	Вступает в контакт при поддержке	Доброжелательно общается и слушает других
Командная работа	Не принимает общую задачу	Участвует при распределении роли педагогом	Активно сотрудничает и помогает команде
Самостоятельность	Не проявляет	Выполняет задания по	Самостоятельно предлагает идеи и

Показатель	0 баллов	1 балл	2 балла
	инициативы	образцу	действия
Соревновательное поведение	Не принимает правила и результат	Принимает результат с поддержкой	Соблюдает правила и уважает соперников
Разрешение конфликтов	Не может разрешить ситуацию	Принимает решение с помощью взрослого	Предлагает компромисс и учитывает мнение других

Лист текущего педагогического наблюдения

(лист используется педагогом после отдельных занятий или тематических блоков).

Дата:

Тема

занятия:

Форма работы: индивидуальная / парная / групповая / командная

Используемое оборудование: _____

Фамилия, имя обучающегося	Активность	Соблюдение правил	Взаимодействие	Самоконтроль	Самостоятельность	Комментарий
	0–2	0–2	0–2	0–2	0–2	
	0–2	0–2	0–2	0–2	0–2	
	0–2	0–2	0–2	0–2	0–2	
	0–2	0–2	0–2	0–2	0–2	
	0–2	0–2	0–2	0–2	0–2	

Карта итоговой оценки обучающегося

Направление	Достижения обучающегося	Затруднения	Рекомендации
Соблюдение правил и безопасности			
Внимание и память			

Направление	Достижения обучающегося	Затруднения	Рекомендации
Логическое мышление и воображение			
Моторные и сенсорные навыки			
Самоконтроль			
Общение со сверстниками			
Командное взаимодействие			
Самостоятельность и инициатива			
Поведение в ситуации соревнования			
Разрешение конфликтных ситуаций			

Общий вывод педагога:

Рекомендации по дальнейшей работе:

Дата: «_» _____ 20_ г.
Подпись педагога: _____

2.5. Методические условия

Эффективность реализации программы обеспечивается:

- последовательным усложнением игровых заданий;
- сочетанием теоретических объяснений и практической деятельности;
- использованием индивидуальных, парных и командных форм работы;
- созданием эмоционально благоприятной атмосферы;
- регулярным обсуждением результатов игры;
- предоставлением детям возможности выбора;
- учётом индивидуального темпа работы;
- применением разноуровневых заданий;

- использованием интерактивного оборудования как средства развития, а не только развлечения;
- обязательным включением этапов рефлексии и самооценки.

Методическая основа программы

Методическую основу программы составляет положение о том, что игровая деятельность является эффективным средством развития ребёнка, формирования его познавательной активности, произвольности поведения и навыков общения.

Программа опирается на следующие подходы:

1. Личностно-ориентированный подход

Педагог учитывает возрастные, индивидуальные и психологические особенности каждого ребёнка. Обучающимся предоставляется возможность выполнять задания в собственном темпе, выбирать уровень сложности, игровую роль и способ взаимодействия.

Основное внимание уделяется не сравнению детей между собой, а личному прогрессу каждого участника.

2. Деятельностный подход

Развитие ребёнка осуществляется в процессе активной деятельности. Обучающиеся не только знакомятся с правилами игр, но и:

- выполняют игровые действия;
- анализируют условия игры;
- предлагают изменения;
- самостоятельно разрабатывают правила;
- создают игровые задания;
- распределяют роли;
- составляют и проводят квесты.

3. Развивающий подход

Каждая игра имеет определённую развивающую направленность: развитие внимания, памяти, мышления, воображения, моторики, самоконтроля или коммуникативных навыков.

При этом одна игра может решать одновременно несколько задач.

4. Коммуникативно-ориентированный подход

Игровые ситуации используются для формирования навыков общения и сотрудничества. Дети учатся:

- слушать друг друга;
- выражать своё мнение;
- договариваться;
- распределять обязанности;
- принимать совместные решения;
- уважать позицию другого человека;
- разрешать конфликтные ситуации мирным способом.

5. Здоровьесберегающий подход

Программа предусматривает безопасное и рациональное использование интерактивного оборудования, чередование видов активности, двигательные паузы и соблюдение режима нагрузки.

Интерактивные игры на полу, стене и песочнице используются с учётом физического и эмоционального состояния детей.

6. Практико-ориентированный подход

Полученные знания и навыки сразу применяются на практике. Ребёнок не просто узнаёт, что такое правило, команда или компромисс, а использует эти понятия в реальных игровых ситуациях.

7. Рефлексивный подход

После проведения игры организуется обсуждение:

- что получилось;
- какие правила было легко или трудно соблюдать;
- какие действия помогли добиться результата;
- что можно изменить;
- как участники взаимодействовали друг с другом;
- какие чувства возникали во время игры.

Принципы реализации программы

Программа строится на следующих принципах:

1. **Принцип доступности** — содержание и задания соответствуют возрасту и возможностям детей.
2. **Принцип постепенного усложнения** — переход от простых игр к более сложным командным и квестовым заданиям.
3. **Принцип активности** — ребёнок является непосредственным участником игровой деятельности.
4. **Принцип добровольности и эмоциональной безопасности** — участие строится на заинтересованности и поддержке.
5. **Принцип сотрудничества** — результат достигается через совместные действия.
6. **Принцип вариативности** — допускается изменение правил, способов выполнения и содержания игр.
7. **Принцип индивидуализации** — задания адаптируются к возможностям конкретного ребёнка.
8. **Принцип наглядности и интерактивности** — используются визуальные, звуковые и двигательные средства.
9. **Принцип рефлексии** — каждое занятие завершается обсуждением и оценкой опыта.
10. **Принцип безопасности** — все игры проводятся с соблюдением правил безопасного поведения.

Используемые методы обучения

Словесные методы

- объяснение;
- беседа;
- инструктаж;
- обсуждение правил;
- педагогический комментарий;
- вопросы и ответы;
- речевое сопровождение игровых действий;
- рефлексивная беседа.

Словесные методы используются для объяснения правил, уточнения условий игры и обсуждения результатов.

Наглядные методы

- демонстрация игровых действий;
- показ последовательности выполнения задания;
- использование экранных изображений и анимации;
- визуальные схемы и карточки;
- обозначение маршрутов и игровых зон;
- демонстрация примеров взаимодействия.

Практические методы

- игровые упражнения;
- выполнение заданий на интерактивном полу;
- работа с интерактивной стеной;
- создание изображений и маршрутов на интерактивной песочнице;
- решение логических задач;
- выполнение двигательных и сенсорных заданий;
- разработка собственных игр;
- проведение командного квеста.

Игровой метод

Игровой метод является ведущим в программе. Он используется для:

- развития познавательных процессов;
- формирования навыков общения;
- освоения правил поведения;
- развития самостоятельности;
- повышения мотивации;
- создания ситуации успеха.

Метод проблемных ситуаций

Педагог предлагает детям игровые ситуации, требующие самостоятельного поиска решения:

- как изменить правило, чтобы игра стала интереснее;
- как действовать, если участники не согласны с результатом;
- как распределить роли в команде;
- как пройти задание при ограниченном количестве попыток;
- как помочь участнику, испытывающему затруднения.

Метод соревнования

Используется в адаптированной форме и направлен не только на достижение победы, но и на развитие:

- целеустремлённости;
- самоконтроля;
- ответственности;
- умения принимать результат;
- уважения к соперникам.

Метод коллективного творчества

Применяется при разработке собственных игр, игровых правил и итогового квеста. Дети совместно выбирают тему, придумывают задания, распределяют роли и оценивают результат.

Метод педагогического наблюдения

Педагог наблюдает за:

- вниманием ребёнка;
- соблюдением правил;
- способами взаимодействия;
- уровнем самостоятельности;
- реакцией на успех и неудачу;
- способностью разрешать спорные ситуации.

Метод рефлексии

Используется в конце занятия или игрового блока. Ребёнок оценивает собственную работу с помощью вопросов:

- Что у меня получилось?
- Что было трудным?
- Как я взаимодействовал с другими?
- Что помогло команде?
- Что я хотел бы изменить?

Используемые педагогические технологии

1. Игровая технология

Является основной технологией программы. Занятие строится вокруг игровой задачи, сюжета или проблемной ситуации. Игровая технология позволяет сделать развитие ребёнка эмоционально привлекательным и практико-ориентированным.

2. Технология развивающего обучения

Игровые задания направлены на развитие памяти, внимания, мышления, воображения, сенсорных способностей и саморегуляции.

3. Информационно-коммуникационная и интерактивная технология

Применяется при использовании:

- интерактивного пола;
- интерактивной стены;
- интерактивной песочницы;
- цифровых игровых программ;
- интерактивных изображений, звуков и анимации.

Интерактивное оборудование обеспечивает обратную связь, позволяет оперативно менять задания и повышает вовлечённость детей.

4. Технология сотрудничества

Предполагает организацию совместной деятельности детей. Обучающиеся выполняют задания в парах, микрогруппах и командах, распределяют роли и принимают коллективные решения.

5. Технология проблемного обучения

Детям предлагаются задачи, не имеющие единственного готового способа решения. Они самостоятельно ищут варианты действий, проверяют их и обсуждают полученный результат.

6. Технология дифференцированного обучения

Задания могут различаться:

- по сложности;
- объёму;
- времени выполнения;
- степени самостоятельности;
- характеру помощи педагога.

Это позволяет включать в общую деятельность детей с разным уровнем подготовки и предупреждать ситуацию неуспеха.

7. Здоровьесберегающие технологии

Включают:

- чередование двигательной и спокойной деятельности;
- динамические паузы;
- соблюдение безопасной дистанции;
- контроль времени работы с оборудованием;
- учёт индивидуального состояния ребёнка;
- создание комфортного эмоционального климата.

8. Технология создания ситуации успеха

Педагог подбирает задания таким образом, чтобы каждый ребёнок мог выполнить хотя бы часть задания самостоятельно и получить положительный результат. Постепенное усложнение помогает формировать уверенность и готовность выполнять более трудные действия.

9. Проектная технология

Используется при разработке итогового квеста. Дети участвуют в выборе темы, создании маршрута, разработке заданий, распределении ролей и проведении мероприятия.

10. Технология рефлексивного обучения

Предполагает осмысление ребёнком собственного опыта, эмоционального состояния, вклада в командную работу и достигнутых результатов.

Комплексное применение указанных технологий обеспечивает развитие познавательной активности, самостоятельности, самоконтроля, двигательных и коммуникативных навыков детей, а также создаёт условия для профилактики школьной неуспешности через формирование учебно значимых качеств в эмоционально комфортной игровой среде.

Структура игрового занятия

Типовая структура занятия включает следующие этапы:

1. Организационный этап

Приветствие, проверка готовности, настрой на совместную работу.

2. Мотивационный этап

Игровой сюжет, проблемный вопрос, задание или ситуация.

3. Инструктаж

Объяснение цели, правил и техники безопасности.

4. Практический этап

Выполнение заданий на интерактивном оборудовании, индивидуальная или командная игра.

5. Творческий этап

Изменение правил, создание собственного задания или варианта игры.

6. Игровое взаимодействие

Выполнение заданий в парах, группах или командах.

7. Рефлексия

Обсуждение результатов, трудностей, способов взаимодействия.

8. Итог занятия

Подведение итогов, оценка активности и определение дальнейших задач.

2.6. Воспитательный компонент программы

План воспитательной работы с обучающимися

Воспитательная работа является неотъемлемой частью реализации программы и осуществляется в процессе игровых, интерактивных, командных и творческих занятий. Содержание воспитательной работы направлено на формирование у детей культуры общения, ответственности, взаимопомощи, самостоятельности, уважительного отношения к другим участникам, навыков безопасного поведения и конструктивного разрешения конфликтных ситуаций.

№	Сроки реализации	Раздел тематического плана	Направление воспитательной работы	Содержание воспитательной работы	Формы и методы
1	Вводное занятие	Знакомство с программой. Тренинг-знакомство. Правила техники безопасности	Социально-коммуникативное, воспитание культуры безопасного поведения	Создание доброжелательной атмосферы в группе. Знакомство детей друг с другом и педагогом. Обсуждение правил поведения, взаимодействия и безопасного использования интерактивного оборудования	Беседа, игровые упражнения, составление правил группы
2	В течение изучения 1 раздела	Игры на знакомство и взаимодействие	Нравственное и социальное воспитание	Формирование уважительного отношения к сверстникам. Развитие умения слушать, обращаться по имени, учитывать особенности другого человека	Игры «Назови своё имя с движением», «Чем мы похожи?», «Найди похожего», «Моя любимая игра», рефлексивная беседа
3	В течение изучения 1 раздела	Сенсорные игры и игры на самоконтроль	Эмоционально-волевое воспитание	Формирование выдержки, терпения, умения соблюдать очередность и контролировать свои действия	Игры на интерактивном полу, интерактивной стене и песочнице
4	В течение изучения 2 раздела	Игры на развитие памяти и внимания	Познавательное воспитание	Воспитание организованности, наблюдательности, настойчивости и интереса к познавательной деятельности	Интерактивные игры
5	В течение изучения 2 раздела	Игры на концентрацию и переключение	Воспитание самодисциплины	Формирование умения управлять вниманием, быстро переключаться между	Задания с изменением условий.

		внимания		заданиями и соблюдать установленные условия	
6	В течение изучения 3 раздела	Игры на развитие мелкой и крупной моторики	Физическое и здоровьесберегающее воспитание	Формирование представлений о значении двигательной активности, координации и безопасного поведения во время игр	Игры на интерактивном полу, интерактивной стене, двигательные паузы
7	В течение изучения 3 раздела	Интерактивные игры на развитие воображения	Творческое воспитание	Развитие фантазии, инициативности, способности создавать собственные образы и игровые сюжеты	Творческие задания
8	В течение изучения 4 раздела	Игры на развитие мышления и логики	Интеллектуальное воспитание	Воспитание любознательности, самостоятельности мышления, стремления к поиску решения и проверке собственных предположений	Логические игры
9	В течение изучения 4 раздела	Творческие словесные и образные игры	Речевое и творческое воспитание	Развитие культуры речи, умения выражать мысли, слушать собеседника и участвовать в коллективном обсуждении	Составление историй, описание изображений, коллективное придумывание игровых ситуаций
10	В течение изучения 5 раздела	Индивидуальные интерактивные соревнования	Воспитание волевых качеств и культуры соревнования	Формирование умения ставить цель, прилагать усилия, принимать результат, достойно относиться к победе и проигрышу	Соревновательные игры на интерактивном полу и стене, индивидуальные задания, самооценка
11	В течение изучения 5 раздела	Разрешение конфликтных игровых ситуаций	Нравственное и эмоционально-волевое воспитание	Формирование умений договариваться, находить компромисс, признавать ошибки, использовать взаимные уступки	Ролевые игры, разбор ситуаций, беседа, упражнение «Предложи решение»
12	В течение изучения 6 раздела	Командные интерактивные игры	Воспитание коллективизма и сотрудничества	Формирование чувства принадлежности к команде, взаимопомощи, ответственности за общий	Командные игры, распределение ролей

				результат	
13	В течение изучения 6 раздела	Распределение ролей и планирование командной деятельности	Воспитание ответственности и организованности	Формирование умения принимать общие решения, распределять обязанности и выполнять порученную роль	Работа в малых группах, коллективное планирование, обсуждение
14	Итог программы	Итоговый интерактивный квест «Играем вместе»	Комплексное воспитание	Закрепление навыков сотрудничества, самоконтроля, соблюдения правил, взаимопомощи и конструктивного общения	Командный квест, итоговая беседа, рефлексия, самооценка

Взаимодействие с родителями является важной частью реализации программы «Играем вместе». Оно направлено на информирование родителей о содержании занятий, поддержание интереса ребёнка к игровой деятельности, обеспечение безопасного использования интерактивного оборудования и согласование педагогических требований семьи и образовательной организации.

Работа с родителями строится на принципах:

- открытости и сотрудничества;
- уважения к позиции семьи;
- конфиденциальности;
- индивидуального подхода;
- регулярной обратной связи;
- ориентации на интересы и возможности ребёнка.

План работы с родителями

№	Сроки проведения	Содержание работы	Цель	Форма проведения
1	До начала занятий	Ознакомление родителей с дополнительной общеразвивающей программой «Играем вместе»	Информирование о целях, задачах, содержании и организации программы	Информационное сообщение, индивидуальные беседы
2	Сентябрь	Регистрация детей в «Навигаторе»	формирования положительного отношения к обучению ребенка по ДОП, подача заявки на обучение ребенка	Родительское собрание ,консультация
3	Сентябрь	Сбор первоначальной информации о детях, семье	Составление социального паспорта группы	Анкетирование родителей
4	В течение изучения 1 раздела	Информирование о правилах поведения детей на занятиях	Согласование требований педагога и семьи	Сообщение в родительском чате
5	В течение изучения 2 раздела	Обратная связь о включённости детей в игровые задания	Обсуждение успехов и возможных трудностей обучающихся	Индивидуальные беседы
6	Октябрь	«Интерактивная игра и развитие моторики»	Раскрыть возможности интерактивного оборудования	Открытая консультация, демонстрация игровых заданий
7	Декабрь	Семейное творческое задание «Придумай игру»	Вовлечение семьи в образовательную деятельность	Домашнее творческое задание

			ребёнка	
8	Январь	«Как научить ребёнка достойно выигрывать и проигрывать»	Формирование у родителей представлений о культуре соревнования	Консультация, разбор ситуаций
9	Февраль	Обсуждение индивидуальных достижений и трудностей детей	Определение дальнейших направлений поддержки ребёнка	Индивидуальная обратная связь
10	Март	Совместная игровая деятельность	Формирование навыков совместной игры родителей и детей	Проведение игры «Человек: как прожить до 100+ лет»
11	Итог программы	Подведение итогов реализации программы	Оценка удовлетворённости родителей и результативности взаимодействия	Анкетирование, итоговая беседа

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

Волосовец Т. В., Карпова Ю. В. Технология игрового обучения в детском коллективе. — М.: ТЦ Сфера, 2018. — 128 с.

Григорьев Д. В., Степанов П. В. Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение. — М.: Просвещение, 2017. — 80 с.

Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с детьми. — М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2004. — 216 с. Петрова Е. В. Социально-эмоциональное развитие детей: игровые технологии. — СПб.: Детство-Пресс, 2019. — 192 с.

Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 68 с.

Петрова, А. В. Развитие критического мышления у школьников / А. В. Петрова // Педагогическое образование и наука. — 2023. — № 4. — С. 22–28.

Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры. — М.: Юрайт, 2020. — 234 с.

Смирнов, Д. К. Цифровые инструменты в образовательном процессе / Д. К. Смирнов // Современная школа. — 2024. — № 2. — С. 15–21.

Эльконин Д. Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978.

Для работы с детьми (материалы к занятиям)

Сборник «Игровые задания на развитие эмоционального интеллекта» / сост. Н. А. Батурина. — М.: Вако, 2021. — 96 с.

«Коммуникативные игры: от идеи до реализации»: методическое пособие / под ред. О. И. Давыдовой. — М.: Сфера, 2020.

Чикишева Л. В. «Интерактивные игры для развития коммуникативных навыков у детей с 7 до 12 лет» (2024). В статье собраны конкретные примеры игр («Скажи мне», «Передай мяч», «Сделай комплимент», «Кто я?»), которые легко адаптировать под разные темы занятий.

Материалы по программе «Игротека: Я играю! Ты играешь? Мы играем!» (2023).

Для обучающихся

Сборник «500 игр». Выпуск 1. — М.: Солон, 2018. — 208 с

Надеждина В. Всё обо всём на свете. Развивающие игры, скороговорки, загадки. — М.: Харвест, 2018.

Учебно-тематический план

Дата	Раздел, тема	Всего часов		Формы контроля
Раздел 1. Игры на знакомство, развитие сенсорных способностей и самоконтроля — 6 часов				
1	Знакомство с программой. Правила поведения и техники безопасности. Игры на знакомство. Входной контроль.	1	Теоретически-практическое	Фронтальный опрос, обсуждение. Входное наблюдение.
2	Понятия «игра», «условия игры», «правила игры», «задачи игры». Игры на знакомство и формирование доброжелательного взаимодействия	1	Практическое	Педагогическое наблюдение
3	Игры на внимание, самоконтроль и соблюдение очередности	1	Практическое	Наблюдение, самооценка
4	Сенсорные игры: цвет, форма, величина, звук, тактильные ощущения	1	Практическое	Выполнение игровых заданий
5	Игры на внимание, самоконтроль и соблюдение очередности	1	Практическое	Наблюдение, самооценка
6	Изменение и усложнение правил игры. Придумывание собственных правил	1	Теоретически-практическое	Представление и апробация изменённых правил
Раздел 2. Игры на развитие памяти и внимания — 6 часов				
7	Понятия «память», «внимание». Значение памяти и внимания в учебной деятельности	1	Теоретически-практическое	Беседа, устный опрос
8	Игры на развитие зрительной и слуховой памяти	1	Практическое	Выполнение игровых упражнений
9	Игры на запоминание слов, предметов, последовательностей и	1	Практическое	Практическое задание

	действий			
10	Игры на концентрацию и переключение внимания	1	Практическое	Педагогическое наблюдение
11	Игры с переменной места и перестановкой предметов	1	Практическое	Игровая диагностика
12	Разработка и проведение игр по правилам обучающихся. Обсуждение самостоятельно выбранных игр обучающимися.	1	Теоретически-практическое	Проведение собственной игры, рефлексия
Раздел 3. Игры на развитие воображения, мелкой и крупной моторики — 6 часов				
13	Понятия «воображение», «моторика», «мелкая моторика», «крупная моторика»	1	Теоретически-практическое	Беседа, выполнение упражнений
13	Игры и упражнения на развитие мелкой моторики	1	Практическое	Практическое выполнение заданий
15	Игры на интерактивном полу на развитие координации движений, быстроты реакции и крупной моторики	1	Практическое	Наблюдение за выполнением упражнений
16	Интерактивные двигательные игры на полу и стене на развитие ловкости, внимания и точности движений	1	Практическое	Игровые задания, самооценка
17	Игры на интерактивной песочнице и интерактивной стене на развитие мелкой моторики и воображения	1	Практическое	Педагогическое наблюдение
18	Создание и проведение двигательной игры по правилам обучающихся	1	Теоретически-практическое	Презентация собственной игры, обсуждение
Раздел 4. Игры, развивающие мышление и воображение — 6 часов				
19	Понятия «воображение», «фантазия», «логика». Правила логических игр	1	Теоретически-практическое	Опрос, решение игровых задач

20	Игры на сравнение, классификацию и установление закономерностей	1	Практическое	Выполнение логических заданий
21	Игры на развитие логического мышления и умение делать выводы	1	Практическое	Практическая работа
22	Игры на развитие воображения и образного мышления	1	Практическое	Творческое задание
23	Словесно-творческие игры: составление историй, загадок, игровых ситуаций	1	Практическое	Представление творческой работы
24	Разработка и проведение логической или творческой игры	1	Теоретически-практическое	Проведение игры, коллективное обсуждение
Раздел 5. Индивидуальная соревновательность и разрешение конфликтных игровых ситуаций — 6 часов				
25	Понятия «соревнование», «соперники», «конфликт интересов»	1	Теоретически-практическое	Беседа, анализ игровых ситуаций
26	Правила честной игры. Культура поведения победителя и участника	1	Практическое	Обсуждение, ролевые ситуации
27	Индивидуальные игры: быстрота реакции, точность и последовательность действий	1	Практическое	Участие в эстафете
28	Соревновательные интерактивные игры на внимание, память и скорость выполнения заданий	1	Практическое	Наблюдение, фиксация личного результата
29	Практика разрешения конфликтных игровых ситуаций. Компромисс и взаимные уступки	1	Практическое	Ролевая игра, анализ ситуаций
30	Индивидуальные соревнования. Игры по правилам обучающихся. Обсуждение	1	Теоретически-практическое	Самооценка, взаимооценка, рефлексия
Раздел 6. Командные игры и квестовая деятельность — 6 часов				

31	Понятия «группа», «коллектив», «команда», «квест». Техника безопасности при проведении командных игр	1	Теоретически-практическое	Беседа, проверка знаний по технике безопасности
32	Командные игры на взаимодействие и взаимопомощь	1	Практическое	Педагогическое наблюдение
33	Командные игры на интерактивном полу и интерактивной стене	1	Практическое	Участие в командной игре
34	Распределение ролей и организация командной работы	1	Практическое	Наблюдение, оценка взаимодействия
35	Коллективная разработка квеста: тема, маршрут, задания, правила	1	Практическое	Защита замысла квеста
36	Проведение итогового интерактивного квеста с использованием интерактивного пола, стены и песочницы. Обсуждение результатов	1	Теоретически-практическое	Итоговое мероприятие, самооценка, рефлексия

КАРТотеКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Медовод
Пасечник
Пчелиные хлопоты
Спящие королевы
Спящие короли
Заклинатели драконов
Похищение книги рецептов
Попробуй угадай
Королевский замок
Да\НЕТ-ситуации
Ночь в музее
Города
Змейки
Большие города
Алиса в стране чудес
Захвати космическую станцию
Змеиные гонки
Ведьмина кухня
Морской бой/Космический бой/Танковый бой
Танграм
Пазлы
Батафлэш
Дублики
Блицум . Ловушка для шпионов
Лабиринт Минотавра
Блицум. Развивающая игра
Блицум . Слово дня - Словарный запас
Словодел
Блицум . Математика и скоросчет
Боброугольники
Башни
Монополия
Юный детектив
Стол находок
Все в стаю
«Счастливая капибара»
Кулинариум
Магнитный бой
Секретный код
Запретный остров
Человек
Мемори
Корова 006

Игры для развития коммуникативных навыков младших школьников

Процесс адаптации ребенка в условиях школьного образовательного учреждения был и остается актуальной проблемой педагогов и родителей. Первые положительные отношения со сверстниками складываются в процессе игры. С ней связано возникновение интереса к играм других детей, желание включиться в игру, первые совместные игры, умение считаться с интересами окружающих. Можно выделить 4 вида использования коммуникативных игр, которые направлены на формирование умения активно слушать, умения сотрудничать, умения высказываться, умения правильно перерабатывать информацию. 4 направления:

I. Умение активно слушать.

Доминирующая образовательная задача: развитие внимания к партнеру, слухового восприятия, наблюдательности

1. «Расследование»

Цель игры: развить внимание, память, коммуникативные и аналитические способности, наблюдательность.

Необходимые материалы и наглядные пособия: слегка прозрачная занавеска.

Ход игры

Все участники закрывают глаза, а ведущий выбирает одного из них и ставит его за занавеску. Затем все открывают глаза, и ведущий объясняет задание.

Ребята должны узнать, кто за занавеской (или просто проанализировать, кого среди них не хватает). Затем они должны вспомнить, как можно проанализировать внешность друг друга и запомнить гораздо больше отличительных качеств.

Если круг детей ограничен – можно спрятать игрушку, сказочного персонажа. Тогда расследование ведется по наводящим вопросам.

II. Умение сотрудничать.

Доминирующая образовательная задача: развитие умения слышать, понимать друг друга, воспитание доверительного отношения друг к другу

2. «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Педагог даёт задания:

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

- снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся,

- ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями, опустите руки.

3. «Клеевой ручеёк»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само-и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой педагог беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

Подняться и сойти со стула.

Проползти под столом.

Обогнуть «широкое озеро».

Обогнуть «широкое озеро».

Пробраться через «дремучий лес».

Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

4. «Лебедь, рак и щука».

Цель: развить внимание ребенка, улучшить координацию его движений, улучшить коммуникативные способности общения в паре, привить «чувство партнера».

В игре могут принимать участие двое. Дети, располагаясь спиной к спине, соединившись руками в локтевых суставах должны достать по сигналу ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону. Необходимо смотреть, чтобы дети не нанесли себе травмы.

1. «Веселая сороконожка»

Не забудьте включить детям веселую музыку! В игре участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

6. «Газета»

На пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного

сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

7. «Ладонь в ладонь»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Количество играющих: 2 или больше человек.

Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия:

стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т.д.

«Поймай хвост дракона»

Цель: помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник — «голова», последний — «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

III. Умение высказываться. Доминирующая образовательная задача: умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам

9. Игра – приветствие « Микрофон».

Все дети сидят на ковре и по кругу передают «микрофон». Каждый говорит слова приветствия и высказывает группе или отдельным детям пожелания на день.

10. «Пойми меня»

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

11. «Позвони другу»

Цель: Развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения. Игровое правило: сообщение должно быть хорошим, звонивший должен соблюдать все правила “телефонного разговора”. Дети стоят по кругу. В центре круга – водящий. Водящий стоит с закрытыми глазами с вытянутой рукой. Дети движутся по кругу со словами:

Позвони, мне позвони,

И что хочешь мне скажи.

Может быть, а может небыль.
Можешь слово, можешь два –
Только, чтобы без подсказки
Понял все твои слова.

На кого покажет рука водящего, тот ему должен “позвонить” и передать сообщение. Водящий может задавать уточняющие вопросы.

12. «Подарок на всех»

Детям даётся задание: “Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,
Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.
Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех

13. «Я - режиссер».

Детям предлагаются пословицы: «Скучен день до вечера, коли делать нечего», «Семеро одного не ждут», «Семь раз отмерь, один раз отрежь»... Обсуждается смысл пословиц. Затем детям предлагается стать театральными режиссерами: разыграть любую пословицу как маленький спектакль средствами пантомимы. (Необходима предварительная беседа о функциях режиссера.)

Пример: в мини-спектакле «Семь раз отмерь, один раз отрежь», пофантазировав, можно действовать с предметами (укоротить длину рукавов, штанин), сопровождая процесс выразительной пантомимой.

Спектакль-пантомима дает возможность провести с детьми викторину «Какую пословицу мы разыграли?» Можно разыгрывать пословицы, в которых упоминаются предметы одежды, например: «Встречают по одежке, а провожают по уму», «Работать спустя рукава» и т.д. Правильно определить пословицу, наряду со средствами пантомимы, детям поможет пропевание

IV. Умение правильно перерабатывать информацию.

Доминирующая образовательная задача: умение понимать, вникать в суть полученной информации, развивают способность аргументировать свою точку зрения

14. «Ситуации»

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

Два мальчика поссорились – помири их.

Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

Ты пришёл в новый класс – познакомься с детьми и расскажи о себе.

Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующуюся тебя книгу у библиотекаря.

Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли.

Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища.

Ребёнок плачет – успокой его.

К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик.

Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз.

Федя

15. «Пресс-конференция»

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.