

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 644
Приморского района Санкт-Петербурга

Принято
Педагогическим советом
ГБОУ школа №644
Протокол №1 от 28.08.2023 г.

Утверждаю
Директор ГБОУ школы №644
приказ №244 от 29.08.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
«Психологическая игротека»
Срок реализации -1года
Возраст -7-9 лет**

Составитель:
педагог дополнительного
образования Соболева Ю.В.

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ОСНОВАНИЯ ДЛЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ-273).
2. Федеральный Закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания».
3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07.12.2018, протокол № 3).
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее — Порядок).
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее -Целевая модель).
11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству,

содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»)

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Психологическая игротека**» социально-гуманитарной направленности разработана в рамках реализации Национального проекта «Образование», Федерального проекта «Успех каждого ребенка», проекта «Школа возможностей», Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года в государственных бюджетных образовательных учреждениях, в поддержку открытого школьного пространства "Медиагид".

Цель программы: формирование предметно-игровой деятельности.

Реализация данной цели предполагает решение следующих задач:

Обучающие:

- содействовать формированию интереса к игровой деятельности;
- формирование положительного эмоционального отношения к игре;
- формирование умения выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- формирование умения в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- развитие эмоционально-волевой сферы, чувства сопричастности общему делу;
- развитие речевой и двигательной активности во время совместной игры.

Воспитательные:

- воспитывать коммуникативные качества личности, содействовать формированию культуры общения;
- формирование интереса к совместной деятельности;

Требования к результативности освоения программы

- Освоение прогнозируемых результатов программы;
- Презентация результатов на уровне района, города;

- Участие учащихся в районных и городских мероприятиях.

Уровень освоения программы- Базовый

Срок реализации- 1 год

Объем программы (в год)- 108 часов

Актуальность и педагогическая целесообразность программы:

Игра — деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные ситуации; направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта. Процесс обучения игре, который мы рассматриваем как особую форму взаимодействия взрослых с детьми, обеспечивает не столько формирование определенных игровых умений и навыков, сколько активизацию их психической и двигательной сферы, развитие всех познавательных процессов, эмоционально-волевой сферы, навыков общения с взрослыми и сверстниками. Обучение детей игре строится на основе глубокого знания и учета индивидуальных возможностей развития каждого ребенка.

Игра в процессе обучения и воспитания детей 1-2 классов выступает как форма обучения и как деятельность, которой детей специально обучают. Как форма обучения игра охватывает все образовательные области: сенсорное и коммуникативное развитие детей, формирование предметных действий, навыков изобразительной деятельности, трудовых навыков происходит в процессе игры взрослого с ребенком. При обучении ребенка игре как деятельности прежде всего ставится задача формирования предметно-игровой деятельности.

Рабочая программа по социальному направлению дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Психологическая игротека» разработана на основе исследований отечественных педагогов и психологов, опыта работы педагогов с детьми начального школьного возраста.

- формирование умения следовать каким-либо установленным правилам.

Особенность программы: Игра является самым действенным средством развития детей 1-2 классов. Процесс обучения игре, который мы рассматриваем как особую форму взаимодействия взрослых с детьми, обеспечивает не столько формирование определенных игровых умений и навыков, сколько активизацию их психической и двигательной сферы, развитие всех познавательных процессов, эмоционально-волевой сферы, навыков общения с взрослыми и сверстниками. Обучение детей игре строится на основе глубокого знания и учета индивидуальных возможностей развития каждого ребенка.

Программа ориентирована на детей начального школьного возраста, 1-2 класс. В объединении могут заниматься и мальчики, и девочки.

Программный материал содержит следующие виды игр: подвижные, сенсорные, предметные, игры с дидактическими игрушками, сюжетно-ролевые

Реализуется программа «Психологическая игротека» на бюджетной основе.

Объем и срок реализации программы– 1 год.

Общее количество– 108 часов.

Занятия проводятся три раз по 45 минутам.

Организационно-педагогические условия реализации программы.

Язык реализации- русский язык.

Форма обучения- очная (возможно применение дистанционных технологий). В объединение принимаются все желающие на основании заявления от родителей, не имеющие медицинских противопоказаний. Списочный состав групп формируется с учетом вида деятельности и особенностей реализации программы. По норме наполняемости: 1 группа, 15 обучающихся в группе.

Особенности организации образовательного процесса. При реализации данной программы используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, электронное обучение с учетом требований «Порядка применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. N 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный N 48226).

В соответствии со Стандартом безопасной деятельности образовательной организации, реализующей дополнительные общеобразовательные, общеразвивающие программы, в том числе санитарно-гигиенической безопасности в целях противодействия распространения в Санкт-Петербурге новой коронавирусной, разработанным во исполнение подпункта 2-5.1. постановления Правительства Санкт-Петербурга от 13.03.2020 № 121 «О мерах по противодействию распространению в Санкт-Петербурге новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» организация образовательного процесса в 2021-2022 учебном году осуществляется со следующими особенностями.

1. В условиях стабильной санитарно-эпидемиологической ситуации и отсутствия введенных ограничений в Санкт-Петербурге функционирование групп обеспечивается с соблюдением мер профилактики.

2. В условиях стабильной санитарно-эпидемиологической ситуации и отсутствия введенных ограничений реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игротека» обеспечивается в штатном режиме с соблюдением всех санитарно-эпидемиологических требований в условиях профилактики и предотвращения распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19), в том числе сокращения

количества учащихся, находящихся в помещении, при помощи деления группы учащихся на подгруппы, корректировки учебного плана и рабочих программ, предусматривающих сокращение времени учебных занятий и акцент на освоение нового учебного материала, без сокращения объема педагогической нагрузки, с учетом доступности материалов, методик и технологий обучения для обучающихся с инвалидностью и ОВЗ.

3. В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игротека» предусмотрен вариативный вариант, который может быть реализован при необходимости с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Психологическая игротека» рассчитана на 1 год по принципу углубления и усложнения учебного материала.

Программный материал содержит следующие виды игр: подвижные, сенсорные, предметные, игры с дидактическими игрушками, сюжетно-ролевые.

Формы организации и проведения занятий: групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);

Формы проведения занятий: учебное занятие.

Методы, используемые при реализации программы:

Вербальные (словесные):

- объяснение нового материала;
- обзорный рассказ с целью раскрытия новой темы;
- беседы с обучающимися в процессе изучения темы.

Наглядные:

- показ наглядных пособий, правил;
- показ иллюстративного материала, фотографий, рисунков.

Практические:

- игровое занятие;
- конкурс;
- викторина.

Планируемые результаты обучения:

Личностные результаты:

- формирование позитивного отношения ребенка к своему «Я»;
- получение удовольствия от игры;
- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- сохранение доброжелательного отношения детей друг к другу;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- развитие памяти, внимания через выполнение повторяющихся игровых действий;
- умение самостоятельно играть в свободное время.

Предметные результаты:

- выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;
- выполнять действия с предметами в сочетании с бытовыми действиями;
- понимать смысл выполняемых действий;
- соотносить роли с игровыми действиями: убегать от водящего, ловить игроков;
- действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- узнавать предметы по названию, внешнему виду, на ощупь;
- ориентироваться в пространстве во время игровой деятельности;
- развивать фиксацию взгляда, активизировать прослеживающую функцию;
- находить одинаковые картинки;
- определять месторасположение источника звука;
- соблюдать правила игры;
- придерживаться выбранной роли до конца игры.

Метапредметные результаты:

- выработка стремления к познанию, навыков саморазвития и самообразования;
- умение выступать перед аудиторией;
- умение организовать свое рабочее место;

- с помощью психологических знаний и умений справиться с той или иной ситуацией.
- применять на практике приобретенные знания и умения по сохранению и укреплению психологического здоровья.
- умение находить пути решения проблемы.

Виды контроля:

- Входной – выявляет интерес к игровой деятельности;
- Текущий – систематическая проверка результативности обучения;
- Итоговый – подведение итогов участия обучающихся в мероприятиях игровой направленности.

Методы проверки знаний и умений:

- наблюдение;
- беседа;
- опрос;
- анкетирование;
- практическое задание;
- конкурсы.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- проведение деловой игры «Я – человек с большой буквы».

Для реализации программы в полном объеме необходимо:

1. Методическое обеспечение учебного процесса:
литература по данному направлению деятельности;
наглядные пособия;
методические разработки;
аудиозаписи, видеоматериалы.

2. Материально-техническое оснащение:
просторное, хорошо освещенное помещение для занятий;
отдельное место для каждого ребенка;
звуковая и видеоаппаратура.

Формированию интереса ребенка к игровой деятельности, расширению диапазона используемых игр способствует специально организованная среда. Для создания такой среды необходимо зонирование пространства группы: выделение мест для игры на полу (на ковре, на матах), для игры с настольными играми, отгороженного пространства для индивидуальной игровой деятельности. Кроме того, необходимо продуманное размещение игр. Не все они могут находиться в свободном доступе для детей. Для самостоятельной

игры в свободном доступе находятся только те предметы, игрушки, с которыми ребенок уже научился играть, а игровой материал, который дети еще не освоили, расположен вне поля зрения детей и используется специалистами только на занятиях

Учебный план

_____ года обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Что такое игры? Упражнение «Доброе тепло»	6	2	4	Входной контроль
2	Игра «Мемори»	10	2	8	Текущий контроль
3	Игра «Жмурки»	7	1	6	Текущий контроль
4	Игра «Найди свою игрушку в мешочке»	4	1	3	Текущий контроль
5	Игра «Кошки-мышки»	7	1	6	Текущий контроль
6	Игра «Лото»	10	2	8	Текущий контроль
7	Игра «Мяч в кругу»	5	1	4	Текущий контроль
8	Игра «Найди музыкальную игрушку»	4	1	3	Текущий контроль
9	Игра «Карусель»	5	1	4	Текущий контроль
10	Игра «Домино»	8	2	6	Текущий контроль
11	Игра «Волшебная шляпа»	5	1	4	Текущий контроль
12	Игра «Зайчата»	6	2	4	Текущий контроль
13	Игра «Море волнуется раз»	5	1	4	Текущий контроль
14	Игра «Чудесные превращения»	7	2	5	Текущий контроль
15	Ролевая игра «Поездка на автобусе»	6	1	5	Текущий контроль
16	Деловая игра «Я – человек с большой буквы».	8	2	6	Текущий контроль
17	Контрольное и итоговое занятие	5	1	4	Итоговый контроль
	ИТОГО	108	24	84	

**Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Психологическая игротерапия»
на 2023-2024 уч.год**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим работы
1-ый год	04.09.23	23.05.24	108	3	3 раз в неделю по 1 час

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №644 Приморского района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТ

Педагогическим советом
ГБОУ школы № 644
Приморского района
Санкт-Петербурга
протокол от _____ года № _____

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ школы №644
Приморского района
Санкт-Петербурга
_____ Т.В. Петухова
приказ от _____ года № _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

К дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
социальной направленности
«Психологическая игротерапия»
для 1-2 классов
на 2023-2024 учебный год

Разработчик:
Соболева Юлия Викторовна

Пояснительная записка

Задачи.

Обучающие:

- формирование положительного эмоционального отношения к игре;
- формирование умения выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- формирование умения выполнять действия с предметами в сочетании с бытовыми действиями;
- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- формирование умения в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- развитие эмоционально-волевой сферы, чувства сопричастности общему делу;
- развитие речевой и двигательной активности во время совместной игры.

Воспитательные:

- воспитывать коммуникативные качества личности, содействовать формированию культуры общения;
- формирование интереса к совместной деятельности;
- формирование умения следовать каким-либо установленным правилам.

**Календарно-тематический план занятий
обучающихся по программе «Психологическая игротека»**

№ п/п	Дата проведения		Содержание	Кол- во часов	Формы контроля	Организация деятельности
	план	факт				
Тема № 1: Введение						
1			Введение. Что такое игры и для чего они нужны? Упражнение «Доброе тепло»	6	Входной	Ауд. 6 ч
Тема № 2: Игра «Мемори»						
2			Игра «Мемори»	10	текущий	Ауд. 10 ч
Тема № 3: Игра «Жмурки»						
3			Игра «Жмурки»	7	текущий	Ауд. 7 ч.
Тема № 4: Игра «Найди свою игрушку в мешочке»						
4			Игра «Найди свою игрушку в мешочке»	4	текущий	Ауд. 4 ч.
Тема № 5: Игра «Кошки-мышки»						
5			Игра «Кошки-мышки»	7	текущий	Ауд. 7 ч.
Тема № 6: Игра «Лото»						
6			Игра «Лото»	10	текущий	Ауд. 10 ч.
Тема № 7: Игра «Мяч в кругу»						
7			Игра «Мяч в кругу»	5	текущий	Ауд. 5 ч.
Тема № 8: Игра «Найди музыкальную игрушку»						
8			Игра «Найди музыкальную игрушку»	4	текущий	Ауд. 4 ч.
Тема № 9: Игра «Карусель»						
9			Игра «Карусель»	5	текущий	Ауд. 5 ч.
Тема № 10: Игра «Домино»						
10			Игра «Домино»	8	текущий	Ауд. 8 ч.
Тема № 11: Игра «Волшебная шляпа»						
11			Игра «Волшебная шляпа»	5	текущий	Ауд. 5 ч.
Тема № 12: Игра «Зайчата»						
12			Игра «Зайчата»	6	текущий	Ауд. 6 ч.
Тема № 13: Игра «Море волнуется раз»						
13			Игра «Море волнуется раз»	5	текущий	Ауд. 5 ч.
Тема № 14: Игра «Чудесные превращения»						
14			Игра «Чудесные превращения»	7	текущий	Ауд. 7 ч.
Тема № 15: Ролевая игра «Поездка на автобусе»						
15			Ролевая игра «Поездка на автобусе»	6	текущий	Ауд. 6 ч.
Тема № 16: Деловая игра «Я – человек с большой буквы»						
			Деловая игра «Я – человек с большой буквы».	8	текущий	Ауд. 8 ч.
Тема № 17: Итоговое занятие						
17			Итоговое занятие	5	Итоговый	Ауд. 5 ч.
			ИТОГО	108		

Содержание программы

Тема № 1: Введение

Основное содержание курса «Психологическая игротека», цели, задачи курса. Что такое игры и для чего они нужны? Знакомство с группой: упражнение «Доброе тепло».

Тема № 2: Игра «Мемори»

Игра «Мемори» представляет собой набор карточек — по две карточки на одно изображение. Смысл игры — найти две парные карточки и собрать их как можно больше. Ход игры. Карточки перемешиваются, и из них выкладывается игровое поле изображениями вниз. Игровое поле должно быть определенной правильной формы, например, квадрат или прямоугольник. Каждый игрок за один ход открывает две карточки. В случае если они одинаковые, то он забирает карточки себе и делает еще один ход. В противном случае карточки кладутся на прежние места, «рубашками» вверх и ход переходит к другому игроку. Кто собрал большее количество парных карточек, тот и выиграл. Вначале можно упростить правила игры - играть с открытыми карточками или выбрать для игры небольшое количество карточек.

Тема № 3: Игра «Жмурки»

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен. Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши. Ход игры. 1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают. 2 вариант. Водящий – ребенок, остальные дети убегают. Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Пойманный игрок становится водящим.

Тема № 4: Игра «Найди свою игрушку в мешочке»

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы и игрушки. Ход игры: Вариант 1. Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель. Вариант 2. Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

Тема № 5: Игра «Кошки-мышки»

Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в

круге. Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймает мышку.

Тема № 6: Игра «Лото»

Ход игры. В лото играют минимум 2 ребенка. Каждый игрок получает 1-3 карты с общими изображениями, соответствующими теме. Маленькие карточки нужно повернуть лицевой стороной вниз.

Ведущий поочередно показывает по одной маленькой карточке. Изображение на ней должно совпасть с объектом, нарисованным на одной из больших карт. Игрок, у которого находится эта карта, и забирает маленькую карточку, прикладывает ее к свободной ячейке. Тот, кто первым заполнит все ячейки изображениями, будет назван победителем.

Тема № 7: Игра «Мяч в кругу»

Для проведения игры необходимо подготовить большой гимнастический мяч (фитбол).

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог объясняет детям, что мяч – это Колобок, который будет катиться на слова: Колобок, Колобок, У тебя румяный бок. Ты по полу покатись И Катюше (ребятам) улыбнись! Затем педагог предлагает одному из участников игры передать мяч-Колобок другому игроку. Например, по просьбе педагога («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени. Каждая передача мяча одним игроком другому сопровождается стихотворением.

Тема № 8: Игра «Найди музыкальную игрушку»

Ход игры. Детям демонстрируется музыкальная игрушка. Педагог обращает внимание детей на то, как звучит игрушка, дает послушать детям. Затем педагог дает инструкцию: «Сейчас вы закроете глаза (отвернетесь, выйдете из помещения), я спрячу игрушку. Вы должны найти игрушку по звучанию». Дети могут выполнять задание по одному или группой.

Тема № 9: Игра «Карусель»

Для проведения игры необходимо приготовить парашют.

Ход игры. Расстелить парашют на полу, растянуть по всей окружности. Дети берутся одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе с воспитателем двигаются по кругу, произнося слова: Еле-еле, еле-еле, Завертелись карусели (дети идут на носочках медленно). А потом, потом, потом, Все бегом, бегом, бегом (затем темп нарастает и переходит в бег). Тише, тише, не спешите, Карусель остановите (дети постепенно останавливаются). Раз, два, раз, два - Повернулась детвора (делают поворот и берутся другой рукой за парашют; направление движения меняется). Раз, два, раз, два - Вот и кончилась игра. Игровые действия повторяются несколько раз, затем игра заканчивается.

Тема №10: Игра «Домино»

Каждому игроку раздается по 5 карточек (костяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (костяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (костяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет - передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

Тема №11: Игра «Волшебная шляпа»

Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

Тема №12: Игра «Зайчата»

Взрослый делает зайчика из пальцев и говорит детям, что это мама – зайчиха, которая ищет своих зайчат. Затем предлагает детям сделать зайчат из пальчиков. Взрослый предлагает детям попрыгать, как зайчики. Потом педагог рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога. Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики») Зайчики (показать пальцами ушки) на лесной опушке (ладонями провести окружность на столе). Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики») зайчики (показать пальцами ушки) в беленькой избушке (соединить руки над головой в «домик»). Мыли свои ушки (пальцами правой руки провести по указательному, по среднему пальцам), мыли свои лапочки (потереть одну руку о другую). Наряжались зайчики (пошевелить «ушками»), надевали тапочки (потопать ногами).

Тема №13: Игра «Море волнуется раз»

Для проведения игры необходимо приготовить парашют. Ход игры. Участники берут парашют двумя руками за края и сворачивают, работая пальцами. На счет раз - работать в лучезапястном суставе (мелкая волна). На счет два - сгибаем руки в локтях (крупная волна). На счет три - поднимаем руки вверх, образуется купол. На счет четыре - руки заводим за себя, приседаем на корточки. На счет пять - встаем. Повторять 2-3 раза.

Тема №14: Игра «Чудесные превращения»

Ход игры. Перед детьми на столе расставляются игрушки из киндер-сюрпризов. Каждый участник выбирает себе наиболее понравившуюся игрушку. Необходимо в течение 5 минут придумать историю для своей игрушки: о ее жизни в прошлом, настоящем и будущем, о ее привычках, проблемах. Нужно рассказать всем эту историю от лица игрушки.

Рассказывая историю, подростки невольно говорят о себе, о своих желаниях, проблемах, самораскрываются. Например: «Я маленький серый мышонок. Мне очень одиноко, меня все бросили, и я стал никому не нужен. Я очень хочу найти друга, который поймет и поддержит меня в трудную минуту. Хочу гулять и веселиться, а не сидеть в одиночестве».

Тема №15: Ролевая игра «Поездка на автобусе»

Для проведения игры необходимо приготовить модель автобуса с местами для пассажиров, местом для водителя с рулем, цветные карточки - проездные билеты.

Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Автобус». Сначала педагог предлагает детям рассмотреть игрушечный автобус, обращая внимание на его детали. Затем дети подходят к модели автобуса, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей, что в автобусе есть место для водителя (кабина, руль, кресло и т.д.), места для пассажиров, место кондуктора. Далее педагог рассказывает детям правила поведения в автобусе (необходимо купить билет у кондуктора, предъявить билет контролеру, занять место в автобусе, выйти на нужной остановке). 1 вариант. Взрослый – водитель, дети - пассажиры. 2 вариант. Ребенок водитель, остальные дети пассажиры. Педагог знакомит детей с особенностями выбранной роли, учит детей последовательно выполнять действия, связанные с ней. Для усложнения игры можно ввести роли кондуктора и контролера, создавать различные ситуации (например, едем в магазин, в зоопарк и др.). При этом детям нужно будет учиться выходить из автобуса на нужной остановке, приобретать и предъявлять билет.

Тема №16: Деловая игра «Я – человек с большой буквы»

Дети видят буквы, под каждой из которых зашифровано задание, которое нужно выполнить. Команды будут бороться за каждую букву, чтобы собрать их как можно больше. Жюри предстоит решить, какой команде будут доставаться буквы. Разрешите представить наше многоуважаемое жюри: Л - ловкость, И - интеллект, Ч - человечность, Н - находчивость, О - остроумие, С - сила, Т-терпение, Б - многое другое. А так как Я - последняя буква в алфавите, я предлагаю начать с Б. И для вас следующие «разминочные» задания. Вы должны: - построиться по росту; - выстроиться в алфавитном порядке имён игроков; - в алфавитном порядке фамилий; - выстроиться в порядке возрастания номеров домов игроков. Т - терпение; задача для одного игрока: перетянуть за нить банку с водой на другую сторону сцены. С - сила; силу можно измерять по-разному. А мы будем измерять силу ваших лёгких. Кто быстрее и больше надует воздушный шарик. - Прыжки в длину с места. 3 человека прыгают один за другим. Чья команда прыгнет дальше всех. О - остроумие; за одну минуту вы должны составить остроумный, фантастический рассказ о том, что произойдёт с вами по окончании игры. Причём все слова в этом рассказе должны начинаться на одну букву. Н - находчивость; игра «Царевна Несмеяна». Участники одной команды «царевны Несмеяны» садятся на стулья

и принимают как можно более серьёзный или унылый вид. Задача игроков другой команды - по очереди или всем вместе рассмешить «несмеян». Каждая улыбнувшаяся «несмеяна» отходит в другой угол комнаты. Если за определённый промежуток времени удастся рассмешить всех «несмеян», выигравшей объявляется команда смешителей, если нет - команда «несмеян». После этого команды меняются ролями. Можно показывать пантомиму, рассказывать анекдоты, строить гримасы, однако прикасаться к «несмеянам» нельзя. Ч - человечность; представьте, что ваш старый друг, надёжный пёс, понимает вашу речь. И вдруг родители дарят вам щенка. Пёс очень обиделся и почувствовал себя ненужным, ведь у вас появился молодой, резвый щенок. За одну минуту команда составит текст, с помощью которого вы должны успокоить своего друга-пса. И — интеллект; вопросы-шутки. В каком году люди едят более обыкновенного? (в високосном) Зачем человек носит шляпу? (сама не ходит) На что женщина покупает шляпу с широкими полями? (на деньги) Почему гусь не тонет? (умеет плавать) Петух съел яйцо, кому достанется оно? (петух яйца не несёт) Где вода столбом стоит? (в стакане) У кого самые большие ботинки? (у того, у кого самая большая нога) По чему (почему) люди в старину ходили в сандалиях? (по земле).

Тема № 17: Итоговое занятие

Итоговое занятие.

Подведение итогов года. Поздравление победителей и активных участников мероприятий. Анкетирование, опрос о проделанной работе за год.

Планируемые результаты освоения программы, определяющие основные компоненты процесса освоения дополнительной общеобразовательной программы:

- Сохранение во время занятий доброжелательного отношения детей друг к другу.
- Формирование позитивного отношения ребенка к своему «Я».
- Выработка стремления к познанию, навыков саморазвития и самообразования.
- С помощью психологических знаний умение справиться с той или иной ситуацией.
- Применять на практике приобретенные знания и умения по сохранению и укреплению психологического здоровья.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №644 Приморского района Санкт-Петербурга

ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование программы «Психологическая игротека»

ФИО педагога Соболева Юлия Викторовна

№ занятия	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Форма корректировки (объединение тем, перенос на другую дату, др.)	Причина корректировки (болезнь педагога, праздничный день, др.)
		по плану	по факту		

Согласовано:

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Психологическая игротерапия»

Оценочные материалы

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, подготовленности группы детей к восприятию информации, интереса к играм.

Формы:

- собеседование;
- выполнение практических и теоретических заданий педагога.

Диагностика проводится с каждым ребенком индивидуально. Данные педагог заносит в информационную карту.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся. Это систематическая проверка выполнения творческих заданий, участия в совместных проектах, индивидуальная деятельность.

Формы:

- педагогическое наблюдение;
- опрос;
- беседа;
- практическое занятие;
- конкурс.

Итоговая диагностика проводится в конце учебного года. Итоговая диагностика состоит из следующих действий: по пятибалльной шкале рассматриваются результаты обучения и прохождения программы; учитывается участие обучающихся в конкурсах и массовых мероприятиях.

Формы:

- открытое занятие;
- выступление;
- доклад.

Методическое обеспечение образовательной программы

№ п/п	Тема программы	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Введение. Что такое игры и для чего они нужны? Упражнение «Доброе тепло»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, практический	Наглядные пособия	Беседа, опрос
2	Игра «Мемори»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Беседа, опрос
3	Игра «Жмурки»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Беседа, опрос
4	Игра «Найди свою игрушку в мешочке»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Беседа, опрос
5	Игра «Кошки-мышки»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Беседа, опрос
6	Игра «Лото»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдение, беседа

7	Игра «Мяч в кругу»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
8	Игра «Найди музыкальную игрушку»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
9	Игра «Карусель»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
10	Игра «Домино»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
11	Игра «Волшебная шляпа»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
12	Игра «Зайчата»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
13	Игра «Море волнуется раз»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа

14	Игра «Чудесные превращения»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
15	Ролевая игра «Поездка на автобусе»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
16	Деловая игра «Я – человек с большой буквы»	Лекция, беседа, практическое занятие	Словесный, объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический	Наглядные пособия, компьютер, презентация на компьютере	Наблюдения, беседа
17	Итоговое занятие	Беседа	Практический	Наглядные пособия	Опрос

Основные понятия и термины по дисциплине «Психологическая игротека»

Деловая игра — метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости.

Игра - «есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии», «создает зону ближайшего развития ребенка, в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».

Игротека – это социально-педагогический институт, деятельность которого направлена на организацию игровой работы с детьми на основе игрового оборудования при посредстве специалистов-игровиков.

Ролевая игра - моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий.

Информационные источники

Список литературы для учителей

1. Баряева Л.Б., Зарин А. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития: Учебно-методическое пособие.- СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена; Изд-во «Союз», 2001. (Серия «Коррекционная педагогика»).-416 с.
2. Баряева Л.Б., Зарин А.П. Опыт организации коррекционной помощи детям с интеллектуальным недоразвитием /Инновации в Российском образовании: Дошкольное образование.- М.: Изд. МГУП, 1999.-С.46-50.
3. Вопросы воспитания и обучения аномальных детей дошкольного возраста. /Отв. Ред.Л.П. Носкова.-М., 1980
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии. – 1966.-№ 6- С. 62-76.
5. Гаврилушкина О.П., Соколова Н.Д. Воспитание и обучение умственно отсталых дошкольников.- М.: Просвещение, 1980.
6. Соколова Н.Д. Игровая деятельность умственно отсталых дошкольников //Дошкольное воспитание аномальных детей: Книга для учителя и воспитателя / Под ред. Л.П. Носковой.- М.: Просвещение, 1993.- С. 135-147.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
8. Федосеева О. А. Особенности игровой деятельности детей с интеллектуальной недостаточностью [Текст] / О. А. Федосеева // Молодой ученый. — 2012. — №11. — С. 489-491.
9. Зарин А. Комплексное психолого-педагогическое обследование ребенка с проблемами в развитии: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЦДК проф. Л.Б. Баряевой, 2015.-320 с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Калугина М.А. Новоторцева Н.В. Развивающие игры для младших школьников. – Академия Развития, - 1996. – 224 с.
2. Савенков А.И.- Я- исследователь. – Самара. Учебная литература. – 2004. 32 с.
3. 300 подвижных игр для младших школьников. – Академия Развития, - 2006. – 220 с.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 644
ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**, Петухова Тамара Веноровна,
Директор

02.10.23 11:05
(MSK)

Сертификат E2A33D0A7A042B0977978D48211D2F12