

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа» с. Сергеевка
Партизанского муниципального округа Приморского края

Утверждаю
Директор МБОУ «СОШ» с. Сергеевка ПМО
Галайда Н.Г.
«11» мая 2025г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ
СМАРТ-ИГРА «ПРОКАЧКА»**

*Уровень программы: стартовый
Срок реализации программы: 1 месяц
Возрастная категория: 7-14 лет
Состав группы: до 15 человек
Форма обучения: очная*

Составитель программы:
Анохина Надежда Леонидовна

с. Сергеевка, 2025г.

Пояснительная записка

1.1. Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Смарт-игра «Прокачка» имеет социально-педагогическую направленность и направлена на развитие логического и креативного мышления, памяти и внимания, а также повышение мотивации к информационно-поисковой деятельности детей 7-14 лет, посещающих летнюю площадку. Содержание и материал данной программы соответствует стартовому уровню сложности.

Игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен действительности. Её многоплановость и функциональность вызывает глубокий интерес в различных областях знаний – философии, этнографии, искусствоведении, психологии. Для ребенка игра – это основная деятельность, неперенный спутник жизни; она может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля. Дети играют в самые разнообразные игры: дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые, интеллектуально-познавательные и др.

Для педагога игры являются важным средством всестороннего развития и воспитания ребенка. Игра способствует раскрытию различных сторон личности, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд и т.д.

В настоящее время все большую популярность у подростков приобретают смарт-игры (smart-games). Буквальным переводом слова «smart» является «умный». Смарт-игры или «умные» игры – это различные практические и логические игры, направленные на развитие и тренировку умственных навыков детей. Исследования психологов показали, что в процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить объем учебной работы, какой ему совершенно недоступен на обычном занятии.

Таким образом, игре принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В игровой деятельности формируется многие положительные качества ребенка, интерес и готовность к усвоению новой и закрепление уже полученной информации, развиваются его познавательные способности.

1.2. Новизна

Программа отличается тем, что применение различных «умных» игр в работе с детьми позволяет развивать их умственные способности и раскрывать творческий потенциал, что создает условия для всестороннего развития успешной личности ребенка.

Особое внимание программа уделяет развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, эрудиции и логики, способности к коммуникативности. Играя с детьми в «умные» игры, педагогом создается модель развивающей среды, дается толчок развитию разносторонних природных способностей детей, происходит процесс обучения мыслить не только самостоятельно, но и коллективно.

1.3. Актуальность

Актуальность данной программы заключается в том, что важным условием для успешности и продуктивности любой деятельности ребенка является игровая форма получения и закрепления информации. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Умственное развитие предполагает: развитие внимания и памяти, мышления, логики, воображения, творческой активности, мотивации и т.д. Игра выполняет функцию средства обучения – дети осваивают новые знания, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать, логически мыслить, вырабатывают скорость реакции, приобретают опыт поисковой деятельности. Ведущая идея данной программы – создание комфортной среды для активизации умственной деятельности детей 7-14 лет, посещающих летнюю площадку, посредством смарт-игр.

1.4. Педагогическая целесообразность

Основной вид деятельности детей любого возраста – игра, в процессе которой активизируется и развивается их умственная деятельность (внимание, память, воображение, логика, мышление, креативность), а также такие личностные качества как дисциплинированность, коммуникативность, толерантность и т.д. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный любому возрасту, способ усвоения общественного опыта. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой, стадии развития.

Программа имеет социально-педагогическую направленность и направлена на развитие умственных способностей, логического мышления и коммуникативных навыков у детей в возрасте от 7 до 14 лет, посещающих летний пришкольный лагерь посредством использования в работе различных развивающих игр (настольные, логические, квесты, интеллектуально-познавательные и др.). В рамках программы в работе с детьми используются игровые и интерактивные педагогические технологии.

1.5. Цель и задачи программы

Цель – создание условий для развития познавательного интереса и активности детей, способствующих успешной самореализации личности и раскрытию творческого потенциала через применение игровых технологий.

Задачи:

обучающие:

- активизировать познавательные процессы через различные виды игр;
- синхронизация программ образовательного и дополнительного обучения.

развивающие:

- развивать мышление, творческую активность, внимание и наблюдательность, последовательность в выполнении действий;
- стимулировать интерес к информационно-поисковой деятельности.

воспитательные:

- воспитывать волевые качества личности ребенка: целеустремленность, настойчивость, стремление к завершению деятельности, толерантность;
- сплочение коллектива и развитие командного духа.

1.6. Отличительная особенность

Программа отличается:

- многообразием используемых в ней игр, что позволяет быстро переключать внимание детей с одного вида деятельности на другой, выявить наиболее сильные стороны мышления каждого ребенка и помочь преодолеть его слабые стороны;
- непринужденной обстановкой на занятиях, что позволяет снять психоэмоциональное напряжение детей в процессе адаптации и формировании детского коллектива;
- наличием на занятиях обучающих моментов, что позволяет расширять кругозор, совершенствовать знания и навыки детей.

Игра – важное средство умственного воспитания ребенка. Знания, полученные в школе и дома, находят в игре практическое применение и развитие. В игре все стороны детской личности формируются в единстве и взаимодействии. Организовать дружный коллектив, воспитать у них товарищеские чувства.

1.7. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Данная программа рассчитана на детей от 7 до 14 лет, посещающих летнюю площадку. Набор учащихся свободный, независимо от национальной и половой принадлежности, социального статуса родителей (или законных представителей). Максимальная наполняемость группы 12 человек.

1.8. Сроки реализации программы и режим занятий

Программа рассчитана на период работы летней площадки с 01.06.2023г. Общий объем программы – 15 часов. Занятия проводятся 5 раз в неделю по одному часу. Продолжительность 1 часа занятия – 45 минут.

1.9. Основные формы обучения

Основной формой обучения является игровое занятие. Место проведения – учебный кабинет. Время проведения – в свободное время. Ведущая форма организации занятий является – групповая. Наравне с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к учащимся. Программа предусматривает использование комбинированных и практических занятий, для более успешного усвоения данной программы, воспитательных и познавательных процессов, как: восприятие, память, внимание, воображение, мышление. В рамках данной программы каждый день проводятся различные «умные» игры (интеллектуально-познавательные, квесты, логические, настольные дидактические и др.), по результатам которых детям выдаются карточки с буквами. Из данных букв участники итоговой квест-игры «Прокачка» должны составить ключевое слово или словосочетание.

1.10. Ожидаемые результаты и способы их проверки

В результате развития познавательных способностей детей по данной программе предполагается, что учащиеся:

- приобретут навыки информационно-поисковой деятельности, научиться логически мыслить, расширят кругозор;
- повысят уровень развития интеллектуальных и креативных способностей, наблюдательности и скорости реакции, также последовательности в выполнении действий, а также волевые качества личности ребенка;
- приобретут навыки работы в команде.

1.11 Формы подведения итогов

Основной формой подведения итогов реализации данной программы является проведение итоговой квест-игры с одноименным названием «Прокачка».

Учебно-тематический план

№	Разделы программы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ Контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
I.	Вводный	1	-	1	
1.1.	Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности	1	-	1	Количественный и качественный анализ
II.	Основной	10	-	10	
2.1.	Настольная игра «Активити»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.2.	Логическая игра «Пословицы и поговорки»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.3.	Настольная дидактическая игра «Зевс на каникулах»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.4.	Интерактивная игра «Где логика?»	2	-	2	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.5.	Словесная интеллектуальная игра «Отгадайте ребусы и шарады - будет вам награда!»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.6.	Настольная дидактическая игра «ХаллиГалли»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.7.	Квест-игра «Затерянный мир»	2	-	2	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.8.	Интеллектуально-познавательная игра «Интеллектуальный марафон»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.9.	Квест-игра «Физические головоломки»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
2.10	Интеллектуальная игра «В мире кроссвордов и головоломок»	1	-	1	Опрос, наблюдение, рефлексия
III.	Заключительный	1	-	1	
3.1.	Квест-игра «Прокачка»	2	-	2	Опрос, наблюдение, рефлексия
	Итого	15			

Содержание программы

I. Вводный раздел – 1 часа

1.1. Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности.

Практика: упражнения «Давайте познакомимся», «Клубок», «Мы такие разные, но мы похожи», «Молекулы», «Животные», «Верим – не верим», «Подарок».

II. Основной раздел – 13 часов

2.1. Настольная игра «Активити» (1 час) – развитие творческого мышления, коммуникативных способностей, снятие психоэмоционального напряжения.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение настольной игры «Активити», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.2. Логическая игра «Пословицы и поговорки» (1 час) – развитие логики, памяти и внимания, приобщение к литературе и русскому языку.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение логической игры «Пословицы и поговорки», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.3. Настольная дидактическая игра «Зевс на каникулах» (1 час) – развитие логики, внимания, математических навыков.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение настольной дидактической игры «Зевс на каникулах», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.4. Интерактивная игра «Где логика?» (1 час) – развитие внимания, умственных способностей и логики, расширение кругозора.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение интерактивной игры «Где логика?», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.5. Словесная интеллектуальная игра «Отгадайте ребусы и шарады, и будет вам награда!» (1 час) – развитие внимания, умственных способностей и логики, расширение кругозора.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение словесной интеллектуальной игры «Отгадайте ребусы и шарады, и будет вам награда!», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.6. Настольная дидактическая игра «ХаллиГалли» (1 час) – развитие внимания, скорости реакции и математических навыков.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение настольной дидактической игры «ХаллиГалли», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.7. Квест-игра «Затерянный мир» (1 час) – развитие внимания и логики, расширение кругозора.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение квест-игры «ХаллиГалли», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.8. Интеллектуально-познавательная игра «Интеллектуальный марафон» (1 час) – развитие внимания, памяти, умственных способностей и логики, расширение кругозора.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение интеллектуально-познавательной игры «Интеллектуальный марафон», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.9. Квест-игра «Физические головоломки» (1 час) – развитие памяти, внимания, логики и умственных способностей, повышение интереса к физике как науке.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение квест-игры «Физические головоломки», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

2.10. Интеллектуальная игра «В мире кроссвордов и головоломок» (1 час) – развитие памяти, внимания и логики, повышение умственных способностей, расширение кругозора.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение интеллектуальной игры «В мире кроссвордов и головоломок», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

III. Заключительный раздел – 1 час

3.1. Квест-игра «Прокачка» (1 час) – развитие внимания, памяти, умственных способностей и логики, расширение кругозора, повышение интереса к информационно-поисковой деятельности.

Практическая работа. Обсуждение правил, проведение квест-игры «Прокачка», подведение итогов игры, вручение карточки с буквой.

Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы включает:

- разработки педагога для обеспечения образовательного процесса, сценарии мероприятий;
- разработки педагога для проведения занятий: шарады, кроссворды, головоломки, загадки, презентации, раздаточный материал;
- творческие отчёты по программе: фотоархив.

Учебно-дидактическое обеспечение деятельности осуществляется при помощи дидактического материала: настольные дидактические игры «ХаллиГалли», «Зевс на каникулах», «Бриллиантовый квест», «Активити», инструкции, раздаточный материал, аудио- и видеокартотека для проведения занятий.

Техническое оснащение программы:

- Стол - 4 шт.
- Стулья - 12 шт.
- Стол и стул для педагога
- Компьютер – 1 шт.
- Принтер цветной – 1 шт.
- Бумага А4 – 4 уп.
- Ватман – 20 шт.
- Цветной картон – 10 шт.
- Ножницы – 2 шт.
- Клей-карандаш – 2 шт.
- Карандаш простой ТМ – 12 шт.
- Цветные карандаши 12 цветов – 2 набора
- Точилка для карандашей – 2 шт.
- Линейка 25 см – 2 шт.
- Фломастеры 12 цветов – 2 набора
- Кисти для красок (белка) №8 – 2 шт.
- Краски акварельные 12 цветов – 2 набора
- стакан-непроливайка – 2 шт.
- Мягкий пластилин 12 цветов – 2 набора
- Настольные дидактические игры: ХаллиГалли», «Зевс на каникулах», «Бриллиантовый квест», «Активити», «Игры разума «Викотрина», «Супер интуиция «Викторина».

Список использованной литературы

1. Белкин, А.С. Ситуация успеха. Как ее создать? – М.: «Просвещение», 2013.
2. Болотина, Л.Р. Развитие мышления учащихся // Начальная школа – 2014. - № 11.

3. Зак А.З. 500 занимательных логических задач для школьников. – М.: ЮНВЕС, 2012.

4. Крутецкий В.А. Психология математических способностей школьников. – М., 2008.

5. Люблинская А.А. Вопросы мышления детей. – СПб.: Государственный педагогический институт им. А.И. Герцена, 2012.

6. Левитес В.В. Развитие логического мышления школьников на основе использования специальной системы заданий. – Мурманск, 2015.

7. Талызина, Н.Ф. Формирование познавательной деятельности школьников. – М.: Просвещение, 2014.

8. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день: Логика для школьников: Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», «Академия Ко», 2013.

9. Тихомирова Л.Ф., Басов А. В. Развитие логического мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: ТОО «Гринго», 2015.