****

**Содержание: стр.**

1.1. Пояснительная записка……………………………………………………3

 Цель и задачи программы……………………………………………………..4

1.2.Учебно-тематический план ………………………………………………..6

1.3. Содержание программы……………………………………………….…..7

2.Ожидаемый результат………………………………………..…………….…9

2.1. Материально техническое оснащение...………………………….…..…..9

3. Список литературы…………..…………………………..…………………..11

**Пояснительная записка**

**1.1. Введение**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная интегрированная 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 и развитию творческих способностей обучающихся 7-18 лет в летний период. Программа является модифицированной и составлена на основе программы П.Ушакова «Учимся играя».

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, непременный спутник жизни; онаможет 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 полученнойинформации, развиваются его познавательные способности.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная интегрированная программа разработана с учетом

- Федеральный закон Российской Федерации от «29» декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"

- Приказ Министерства образования и науки РФ от «29» августа 2013 г. № 1008 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

- Методические рекомендации Министерства образования и науки Российской Федерации от «18» ноября 2015 года № 09-3242 по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от «4» сентября 2014 г. № 1726-р)

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от «24» апреля 2015 г. № 729-р «Об утверждении плана мероприятий на 2015–2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «8» сентября 2015 г. № 613н “Об утверждении профессионального стандарта “Педагог дополнительного образования детей и взрослых”

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от «4» июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от «22» декабря 2014 г. № 1601 "О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре"

 -Устав муниципального казенного учреждения дополнительного образования Дом детского творчества (далее МКУДО ДДТ);

- Лицензия МКУДО ДДТ;

- Локальные акты МКУДО ДДТ, касающиеся организации летнего отдыха.

 **Новизна**

Программа отличается тем, что применение различных «умных» игр в работе с обучающимися на равне с театральными этюдами, позволяет развивать их умственные способности и раскрывать творческий потенциал, что создает условия для всестороннего развития успешной личности обучающегося.

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. А так же включение в процесс работы театральных зарисовок оказывает положительное влияние на всестороннее развитие детского организма.

**Актуальность**

Актуальность данной программы заключается в том, что важным условием для успешности и продуктивности любой деятельности обучающегося 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 7-18 лет в летний период посредством смарт-игр.

**Цель изадачи программы**

Цель – создание условий для развития познавательного интереса и активности обучающихся, 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 инаблюдательность, 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.

**Отличительная особенность**

Программа может быть реализована как при очной форме обучения, так и в дистанционной форме обучения в летний период. Интеграция двух областей деятельности: театральное творчество и интеллектуальная ига.

 **Возраст детей, участвующих в реализации данной программы**

Данная программа рассчитана на обучающихся от 7 до 18 лет. Набор обучающихся по желанию с привлечением иногородних. Максимальная наполняемость группы от 10 до 15 человек, 1 группа обучающихся.

**Сроки реализации программы и режим занятий**

Программа рассчитана на летний период Общий объем программы – 36 часов. Занятия проводятся 3 раз в неделю по три часа. Продолжительность 1 часа занятия – 45 минут.

**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 | Беседа,наблюдение |
| **II.** | **Основной** | **33** | **-** | **-** |  |
| 2.1. | Настольная игра «Активити» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.2. | Логическая игра «Пословицы и поговорки» театральный этюд «На траве дрова» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.3. | Настольная дидактическая игра «Зевс на каникулах» театральный этюд «Геракл» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.4. | Интерактивная игра «Где логика?» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.5. | Словесная интеллектуальная игра «Отгадайте ребусы и шарады - будет вам награда!» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.6. | Настольная дидактическая игра «ХаллиГалли», театральный этюд «Лето, ах лето» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.7. | Квест-игра «Затерянный мир» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.8. | Интеллектуально-познавательная игра «Интеллектуальный марафон» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.9. | Квест-игра «Физические головоломки», театральный этюд «О спорт ….ты жизнь!» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.10 | Интеллектуальная игра «В мире кроссвордов и головоломок» | 3 | 1 | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
| 2.11 | Интеллектуальная игра «Скоро в школу!» | 3 | 1 | 2 |  |
| **III.** | **Заключительный** | **2** | **-** | **2** |  |
| 3.1. | Квест-игра «Прокачка» | 2 | - | 2 | Опрос, наблюдение, рефлексия |
|  | **Итого** | **36** | **11** | **25** |  |

**Содержание программы**

**I. Вводный раздел – 1 час**

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 – 33 часа**

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

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение настольной игры «Активити», подведение итогов игры.

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

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение логической игры «Пословицы и поговорки», подведение итогов игры, театральный этюд «На траве дрова…».

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

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение настольной дидактической игры «Зевс на каникулах», подведение итогов игры, театральный этюд «Геракл».

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

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение интерактивной игры «Где логика?», подведение итогов игры.

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.

2.6. Настольная дидактическая игра «ХаллиГалли» развитие внимания, скорости реакции и математических навыков.

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение настольной дидактической игры «ХаллиГалли», подведение итогов игры, театральный этюд «Лето, ах лето».

2.7. Квест-игра «Затерянный мир» развитие внимания и логики, расширение кругозора.

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение квест-игры , подведение итогов игры.

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

*Практическая работа.*Обсуждение правил, проведение интеллектуально-познавательной игры «Интеллектуальный марафон», подведение итогов игры.

2.9. Квест-игра «Физические головоломки» – развитие памяти, внимания, логики и умственных способностей, повышение интереса к физической культуре.

*Практическая работа.* Обсуждение правил, проведение квест-игры «Физические головоломки», подведение итогов игры, театральный этюд «О спорт..ты жизнь!».

2.10. Интеллектуальная игра «В мире кроссвордов и головоломок» – 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.

2.11 Интеллектуальная игра «Скоро в школу» – 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.

**III.Заключительный раздел – 2 часа**

3.1. Квест-игра «Прокачка» 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.

**Ожидаемые результаты программы.**

* Организация летнего отдых обучающихся.
* Оздоровление детей (физическая, психологичекая разгрузка) детского организма.
* Интересное, увлекательное общение детей вне учебного пространства.
* Летняя занятость обучающихся.
* Освоение таких навыков как:

- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;

- развитие нестандартного, логического мышления;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной, творческой деятельности.

* При очной форме обучения:

- постановка театральных этюдов

* При дистанционной форме обучения:

-презентация

**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.

для обучающихся:

* 1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
	2. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.
	3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
	4. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
	5. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999
	6. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005

Интернет ресурсы:

1. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
2. Интернер-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8\_fishek.shtml