

Аннотация к ДООП ШРТР «Игротека»

Детское объединение: школа раннего творческого развития «Умка».

Руководитель: Наумова Юлия Юрьевна.

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 5-9 лет

Особенность. Игротека позволяет: знакомить детей и родителей с разными новыми настольными играми (общее интересное дело); играть – для радости, ради процесса, не стараясь обязательно выиграть; возможность играть в те игры, для которых нужно много игроков (что в домашних условиях бывает редко); учиться доброте, заботе об окружающих, умению помогать друг другу. Основным типом игр этого предмета являются настольные игры – ходилки, шашки, сказки, омонимы, домино и т.д. По просьбе детей в занятие включаются сюжетно-ролевые игры, где ребята вместе разыгрывают ситуации, сценки и случаи, которые встречались им в жизни.

Цель. Формирование игровых умений, развитие культурных форм игры.

Личностные задачи:

- развитие самостоятельности, инициативности, любознательности, способности к творческому самовыражению.

Метапредметные:

- развитие внимания, реакции, памяти, норм этического игрового поведения.

Предметные:

- формирование различных знаний, игровых умений, освоение более сложных игр об окружающем мире; умения играть в простые игры с правилами, ждать своей очереди, достойно реагировать на выигрыш и проигрыш.

Краткое содержание программы. Настольные игры. Сюжетно-ролевые игры.

Чтобы у детей сохранялся интерес к игре, на занятии создаются следующие условия:

- педагогом задаётся тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию. Если педагог в длительной игре будет обращаться к детям обычно, называя их по фамилии, и видит в них дошкольников, а не моряков или космонавтов, то это обязательно разрушит воображаемую ситуацию, а с ней и игру;

- педагог по ситуации обыгрывает любое дело детского коллектива, чтобы сохранить воображаемую ситуацию.

- все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрения – осуществляются педагогом в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

Виды сюжетно-ролевых игр:

- игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздники», «дни рождения». В этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях;

- игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни: школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, шахта, стройка, деревня, армия;

- игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полёты и т. д.);

- игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в «моряков» и «лётчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов) и др.;

- «Режиссёрские» игры, в которых ребёнок предлагает выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах – и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни.

Диагностика. В конце года итоговые результаты заносятся в карту учёта предметных и личностных достижений воспитанников. Эффект обучения оценивается степенью заинтересованности и активности детей. Основными показателями игровой культуры и эстетической воспитанности обучающихся являются: общительность, осмысленное отношение к игре, наличие у детей нравственных качеств: правильное поведение в коллективе, готовность помочь товарищу.