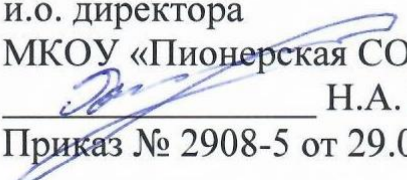


Управление образования администрации Талицкого городского округа
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Пионерская средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании
педагогического совета
МКОУ «Пионерская СОШ»
Протокол № 16 от 29.08.2024 г.

Утверждаю:
и.о. директора
МКОУ «Пионерская СОШ»
 Н.А. Рычков
Приказ № 2908-5 от 29.08.2024 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности**



«Игродел»

Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования,
Козлова Ольга Юрьевна

п. Пионерский

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы социально-гуманитарная.

Дополнительная общеобразовательная программа «Игродел» разработана в соответствии с нормативной базой документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).

Актуальность программы. Настоящая дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Игродел» направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся 10-12 летнего возраста в культурном, нравственном и интеллектуальном развитии средствами сценического творчества и английского языка. Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Отличительные особенности программы. В учебно-тематический план включены занятия средствами английского языка, направленные на освоение обучающимися основ грамматики, фонетики, создание собственных игр. Организация игр, разыгрывание и имитация различных жизненных ситуаций, способствующих формированию личностных качеств детей, развитию их интересов, эмоциональной и мотивационной сфер.

Адресат программы – обучающиеся 10-12 лет, 5-6 классы.

Возрастные особенности. Младший подростковый возраст (10-12 лет) – человек, активно овладевающий навыками общения. В этот период происходит активное установление дружеских контактов. Приобретение навыков социального взаимодействия с группой сверстников и умение заводить друзей являются одной из важных задач развития на этом возрастном этапе.

Происходит и смена ведущей деятельности. Роль ведущей в этом возрасте играет социально-значимая деятельность, средством реализации которой служит: учение, общение, общественно-полезный труд. В этом возрасте для ребёнка становится особенно важным признание среди ровесников. Возрастает потребность в коллективной деятельности.

Уровень программы стартовый.

Объем программы, срок освоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения, 35 учебных недели, 35 часов

Форма обучения очная.

Особенности организации образовательного процесса. Разновозрастная группа, являющаяся основным составом объединения, состав группы постоянный, количество детей в группе – 8 – 10 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий. Общее количество часов в год – 35, количество занятий в неделю – 1, количество часов в неделю – 1. Продолжительность учебного часа – 40 мин. Занятия проводятся один раз в неделю по 1 часу.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: развитие коммуникативных и творческих способностей обучающихся посредством английского языка и игровых технологий.

Задачи:

Образовательные

- формировать знания о разнообразии игр;
- изучать технологию создания игр;
- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила;
- формировать умение непринужденного общения на английском языке на темы;
- способствовать положительной мотивации к изучению иностранного языка.

Развивающие

- развивать языковую культуру и формировать речевые умения: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развивать мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развивать психические познавательные процессы: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- развивать творческие способности, технику речи, внимательность и наблюдательность;

Воспитательные

- прививать эстетический вкус и общечеловеческие ценности;
- воспитывать и развивать художественный вкус, аккуратность в работе с материалом.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттеста- ции/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Разнообразие игр	6	1	5	Тестирование игр
2	Обучающие игры	5	1	4	Создание игры
3	Головоломки	5	1	4	Создание игры
4	Ходилки	5	1	4	Создание игры
5	Игра-Скраббл	5	1	4	Создание игры
6	Активные игры	5	1	4	Создание игры
7	Let's play today. Досуг и увлечения	4	0	4	Презентация работ
	Итого	35	6	29	

Содержание учебного (тематического) плана

Тема 1. Разнообразие игр. 6 ч. (Т-1ч, П – 4ч)

Теория. Вводное занятие. Правила техники безопасности. Презентация курса: цели и задачи, организация занятий и их специфика.

Практика. Игра «Давайте познакомимся». Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с играми.

Тема 2. Обучающие игры 5 ч. (Т-1ч, П – 4ч)

Теория. Понятие о данном виде игр.

Практика. Просмотр и обсуждение лучших авторских игр. Играем вместе. Создаем одну игру.

Тема 3. Головоломки 5 ч. (Т-1ч, П – 4ч)

Теория. История происхождения игры. Правила игры.

Практика. Индивидуальная игра. Выбор идеи игрового поля. Подбор материалов. Основные этапы создания игры. Выполнение игры

Тема 4. Ходилки 5 ч. (Т-1ч, П – 4ч)

Теория. Что такое игра-ходилка. Польза игры.

Практика. Изучение правил игры. О переходах, пропусках хода. Создание авторской игры ходилки. Разработка дизайна игры. Игра парами с готовой игрой.

Тема 5. Игра-Скраббл. 5 ч. (Т-1ч, П – 4ч)

Теория. Правила игры Скраббл.

Практика. Составляем слова. Очки и бонусы. Распределение фишек и стоимость букв. Разработка игры.

Тема 6. Активные игры 5 ч. (Т-1ч, П – 4ч)

Теория. Польза активных игр. Правила игры. История игр.

Практика. Командная игра. Разбивка на команды. Игра с соблюдением определенных правил. Придумываем свою игру.

Тема 7. Let's play today. Досуг и увлечения. 4 ч. (II – 4ч)

Теория. Подведение итогов освоения курса.

Практика. Просмотр и обсуждение лучших авторских игр. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и индивидуальное осмысление своей деятельности. Итоговая выставка объединения «Игродел» с приглашением одноклассников.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ:

- сформировано ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающее социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- сформированы коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
- использует вербальные и невербальные виды коммуникации в повседневном общении;
- при взаимодействии в паре и группах соблюдает общепринятые правила и нормы выражения чувств и эмоций;

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

- умеет самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умеет самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умеет оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владеет основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умеет определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умеет создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умеет организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с

учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

ПРЕДМЕТНЫЕ:

- имеет представление:
 - о подвижных, спортивных играх и играх народов мира.
 - о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;
 - разбираться в правилах той или иной игры;
 - о соблюдении правил игры;
- умеет:
 - играть в коллективные интеллектуальные игры «Горячо-холодно», «Сраббл» и др.,
 - решать кроссворды, сканворды и sudoku;
 - самостоятельно придумывать настольные игры;
 - самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.
- понимает общий смысл англоязычной устной речи и использует английский язык в общении на темы, предусмотренные программой;
- придумывает сценарный план, распределяет роли и разыгрывает миниатюру на заданную тему;
- обращается с простой устной или письменной просьбой, задает вопрос на английском языке;
- поддерживает и ведет неспешную беседу на английском языке на изученные темы, с использованием повествовательных и вопросительных речевых высказываний.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Продолжительность учебного года составляет 39 недель. Продолжительность учебных занятий – 35 недель.

Учебный процесс организуется по учебным четвертям, разделенным каникулами. В течение учебного года предусматриваются каникулы в объеме – 4 недели.

Конкретные даты начала и окончания учебных четвертей, каникул ежегодно устанавливаются годовым календарным учебным графиком, утверждаемым приказом директора учреждения.

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение: помещение, имеющее 2 зоны: рабочую и игровую. Первая включает столы и стулья по количеству и возрасту детей, демонстрационную доску, вторая – зону для сюжетно-ролевых игр, а также подвижных игр малой и средней подвижности. Компьютер и мультимедиа оборудование,

Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования с высшим или средне-специальным педагогическим образованием, соответствующий требованиям профессионального стандарта педагога дополнительного образования.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов. Игра, по мнению современных педагогов и психологов, может выполнять диагностическую функцию. У диагностической игры есть значительный плюс в сравнении с другими методиками – она может применяться не единожды.

Мониторинг процесса и результатов образовательного процесса осуществляется в два этапа:

- входная диагностика: диагностическая игра «Горячо-холодно»;
- итоговая диагностика: диагностическая игра «Космическое путешествие» и оценка творческого продукта (изготовленной игры).

Наблюдения педагога, как дети ведут себя во время игры, оформляются в протокол, и делается вывод об уровне сформированности игровой деятельности у ребенка.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов. Создание игры на английском языке, по выбору обучающегося или группы обучающихся.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Протокол наблюдения за игрой

Ф.И. ребенка _____ Дата проведения диагностической игры _____

№	Показатель	Критерии оценки			
		ни-когда	редко	ча-сто	все-гда
		0	1	2	3
1	Организует деятельность в игре, помогает в деятельности во время игры, проявляет лидерские качества, может принять ответственность за свое решение				
2	Прилагает достаточно усилий для выполнения игрового задания				
3	Договаривается с другими, сам подходит к другим детям, задает вопросы, сам предлагает свою помощь				
4	Предлагает идеи, стратегию, план выполнения				
5	Контролирует себя сам, соблюдает правила игры				
6	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты				
7	Большинство окружающих его слушают				
8	Сам внимательно слушает других				
9	Выстраивает стратегию игры, обычно выигрывает				
10	Обобщает ход игры, творчески развивает игру				
Итого баллов:					

Уровень сформированности игровой деятельности:

Не сформирована 0-3 балла,

Низкий уровень 4-10 баллов,

Средний уровень 11-23 балла,

Высокий уровень 24-30 баллов

Критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра)

№	Название игры, ее автор	Показатели и критерии оценки				Всего баллов
		Оригинальность	Законченность	Аккуратность исполнения	Разработанность правил	
		1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	1-5 баллов	
						Max.20

Уровень освоения программы определяется по сумме баллов, полученных за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт.

Уровень освоения программы	Сумма баллов за итоговую диагностическую игру и изготовленный творческий продукт
Высокий	42 – 50
Средний	15 – 41
Низкий	01 – 14

Оценка образовательных достижений и уровня освоения программы носит условный характер. Осуществляется педагогом с целью коррекции и планирования дальнейшей деятельности с детьми, проявившими разный уровень освоения содержания программы.

С учетом того, что на начальном этапе освоения программы закладывается только первичный интерес к иностранному языку, достижения обучающихся очень подвижны и индивидуальны.

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
– Корректная речь. – Может самостоятельно выполнять упражнения на артикуляцию; – Продуктивно применять вербальные и невербальные виды коммуникации; – Свободно владеет словарным запасом и способен построить речевое высказывание по теме, не испытывая затруднений. – Ориентируется в различных игровых ситуациях; – Использует английский язык как средство коммуникации.	– Способен выразить основную мысль по каждой теме, не испытывает при этом затруднения. – Словарный запас около 15 слов по каждой теме. – Может с помощью педагога выполнить упражнения на артикуляцию; продуктивно применять вербальные и невербальные виды коммуникации; – В общем владеет словарным запасом и способен построить речевое высказывание по теме, с незначительными затруднениями. – Ориентируется в различных игровых ситуациях; – Использует английский язык как средство коммуникации – Способен выразить основную мысль по каждой теме, испытывает при этом незначительные затруднения.	– Не понимает, о чем идет речь, не участвует в беседах, играх, диалогах. – Не способен выразить основную мысль по изученной теме, испытывает при этом серьезные затруднения. – Без помощи педагога не может выполнить упражнения на артикуляцию; – Слабо владеет словарным запасом и не способен построить речевое высказывание по теме. – Не ориентируется в различных игровых ситуациях; – Не использует английский язык как средство коммуникации – Не способен выразить основную мысль

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы обучения:

- словесные (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные (демонстрация);
- практические (практические работы);
- репродуктивный («делай, как я»);
- продуктивный.

Формы организации образовательного процесса: групповая, индивидуальная.

Формы организации учебного занятия: беседа, игра, мастер-класс, практическое занятие, презентация игры.

Педагогические технологии:

- технологии игрового обучения;
- технологии коллективного обучения;

- здоровьесберегающие технологии;
- информационно-коммуникационные технологии.

Алгоритм учебного занятия. По своей структуре – занятие комбинированное, на нем предусматривается смена методов обучения и деятельности воспитанников.

В комбинированном занятии можно выделить основные этапы:

1. Организационный момент.
2. Активизация и актуализация ранее изученного материала.
3. Объяснение нового материала.
4. Практическое занятие.
5. Подведение итогов.

2.6. АННОТАЦИЯ

Разработчик: Козлова Ольга Юрьевна, педагог дополнительного образования,
Направленность программы социально-гуманитарная

Программа «Игродел» определяет содержание и организацию образовательного процесса в системе дополнительного образования детей, направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в культурном, нравственном и интеллектуальном развитии средствами игровой деятельности и английского языка.

Востребованность и актуальность данной программы обусловлена высокой потребностью в изучении иностранных языков обусловленную современными условиями свободной международной коммуникации.

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развить фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх полезных и соответствующих возрасту, «не детских», и поэтому привлекательных для младших школьников. Таких программ, специализированных для младшего школьного возраста, практически нет.

Поэтому дополнительная программа «Игродел», предлагающая занятия, направленные на освоение новых и «взрослых» игр, является актуальной и перспективной.

Программа может удовлетворить потребности учащихся – умение занять себя в свободное время; организовать полноценный досуг; слаженно и дружно работать в коллективе.

Новизна программы «Игродел» выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности учащихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

Основами программы являются: замещение у детей онлайн общения на реальное; компьютерной игры на "коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные), благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся. Все перечисленные характеристики программы позволяют содействовать мотивации учащихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефон), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия "правильной" и полезной организации своего досуга.

Адресат программы – обучающиеся 11-12 лет, 5-6 классы.

Уровень программы стартовый.

Объем программы, срок освоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения, 34 учебных недели, 34 часа.

Целью изучения программы является развитие коммуникативных и творческих способностей обучающихся посредством английского языка и игровых технологий.

2.7. СВЕДЕНИЯ О РАЗРАБОТЧИКЕ

Козлова Ольга Юрьевна, педагог дополнительного образования, первой квалификационной категории, высшее образование.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
8. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года N 1642.
9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской

области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).

11. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)

12. Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД – 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

13. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеобразовательных программ с использованием дистанционных образовательных технологий».

14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"

16. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 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"

17. Постановление Правительства Свердловской области от 07.12.2017 года № 900 – ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».

18. Устав учреждения.

Литература для педагогов

1. Белая, К.Ю. Разноцветные игры. / К.Ю. Белая, В.М. Сотникова. - М. : ЛИНКА- ПРЕСС, 2007. - 336 с.

2. Григорьев, Д.В. Подвижные игры. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).

3. Гурин, Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников. / Ю.В. Гурин. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 160 с. – (Энциклопедия игр).

4. Давидчук, А. Н. Обучение и игра : Метод. пособие / А.Н. Давидчук. – М. : Мозаика- Синтез, 2006. – 168 с.

5. Игры: обучение, тренинг, досуг. / Под ред. В.В Петрусинского. - М. : Новая школа, 1994. – 286 с.

6. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популяр-

ное пособие для родителей и педагогов./ Е.В. Карпова - Ярославль: Академия развития, 1997. - 240 с.

7. Леванова, Е.А. Игра в тренинге. Возможность игрового взаимодействия./ Е. А. Леванова, А. Н. Соболева, В. А. Плешаков, И. О. Телегина, А. Г. Волошина– СПб. : Питер, 2012. – 208с.

8. Шашина, В. П. Методика игрового общения : учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).

Список литературы для родителей:

Рекомендуются книги уровня Beginner

1. Книги издательства Айрис Пресс, серия Английский клуб (с заданиями)

2. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).

3. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.

Список литературы для обучающихся:

1. Моя большая книга игр. /Под ред. Ирины Видревич. - М. : Клевер Медиа Групп, 2018. – 10 с. – (Время играть).

2. Риполл, О. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира / Ориол Риполл - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 218 с.

Цифровые ресурсы, обучающихся и родителей:

1. <http://www.englishforkids.ru/>

2. <http://www.homeenglish.ru/children.htm>

3. <http://www.bilingual.ru>

Календарный (тематический) план

Время и место проведения занятий – в соответствии с расписанием, утвержденным директором.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
Разнообразие игр (5 часов)					
1		Правила техники безопасности. Презентация курса: цели и задачи, организация занятий и их специфика. Организация рабочего места.	Сообщение новых знаний	1	Опрос
2		Игра «Давайте познакомимся»		1	
3		Знакомство с играми	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
4		Знакомство с играми	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
5		Знакомство с играми	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
Обучающие игры (5 часов)					
6		Понятие о данном виде игр	Сообщение новых знаний	1	Опрос
7		Просмотр и обсуждение лучших авторских игр.	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
8		Играем вместе. Создаем одну игру.	Творческая работа	1	Создание игры
9		Играем вместе. Создаем одну игру.	Творческая работа	1	Создание игры
10		Играем вместе. Создаем одну игру.	Творческая работа	1	Создание игры
Головоломки (5 часов)					
11		История происхождения игры. Правила игры. Индивидуальная игра.	Сообщение новых знаний	1	Опрос
12		Выбор идеи игрового поля. Подбор материалов. Основные этапы создания игры.	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
13		Выполнение игры	Творческая работа	1	Создание игры
14		Выполнение игры	Творческая работа	1	Создание игры
15		Выполнение игры	Творческая работа	1	Создание игры
Ходилки (5 часов)					
16		Что такое игра-ходилка. Польза игры. Изучение правил игры. О переходах, пропусках хода.	Сообщение новых знаний	1	Опрос
17		Создание авторской игры ходилки. Разработка дизайна игры. Игра парами с готовой игрой.	Творческая работа	1	Создание игры
18		Создание авторской игры ходилки. Разработка дизайна игры. Игра парами с готовой игрой.	Творческая работа	1	Создание игры
19		Создание авторской игры ходилки. Разработка дизайна игры. Игра парами с готовой игрой.	Творческая работа	1	Создание игры
20		Создание авторской игры ходилки. Разработка дизайна игры. Игра парами с готовой игрой.	Творческая работа	1	Создание игры

№ п/п	Дата	Тема занятия	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
Игра-Скраббл (5 часов)					
21		Правила игры Скраббл. Составляем слова. Очки и бонусы. Распределение фишек и стоимость букв.	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
22		Разработка игры.	Творческая работа	1	Создание игры
23		Разработка игры.	Творческая работа	1	Создание игры
24		Разработка игры.	Творческая работа	1	Создание игры
25		Разработка игры.	Творческая работа	1	Создание игры
Активные игры (5 часов)					
26		Польза активных игр. Правила игры. История игр.	Сообщение новых знаний	1	Опрос
27		Командная игра. Разбивка на команды. Игра с соблюдением определенных правил.	Объяснение, практическое задание	1	Тестирование игр
28		Придумываем свою игру.	Творческая работа	1	Создание игры
29		Придумываем свою игру.	Творческая работа	1	Создание игры
30		Придумываем свою игру.	Творческая работа	1	Создание игры
Let's play today. Досуг и увлечения (4 часов)					
31		Просмотр и обсуждение лучших авторских игр.	Демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Опрос
32		Итоговая выставка объединения «Игродел» с приглашением одноклассников.	Демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Презентация работ
33		Итоговая выставка объединения «Игродел» с приглашением одноклассников.	Демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Презентация работ
34		Подведение итогов освоения курса	Рефлексия	1	Опрос