Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Название программы: Игроклассники

ФИО полностью, должность автора (ов) программы: Карпова Анна Александровна, педагог дополнительного образования

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень освоения: базовый

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса: Наполняемость групп: 8 - 10 человек. В работе объединения совместно с учащимися, при наличии условий и согласия руководителя объединения, могут участвовать их родители (законные представители) без включения в основной состав и при наличии свободных мест. Продолжительность образовательного процесса: 216 ч., 1 год обучения; Формы обучения: беседа, соревнование, индивидуальное задание, учебная игра, творческий проект, выставка. Методы обучения: словесные, наглядные, практические

Дистанционные образовательные технологии: нет

Электронное обучение: нет

Программа реализуется в сетевой форме: нет

Используются технологии наставничества: нет

Заболевания: без ОВЗ

Требуется наличие мед. справки: нет

Адрес реализации программы: с. Чугуевка, ул. 50 лет Октября, д. 157, каб. 5

Краткое описание программы: Идея использовать игровую деятельность как основу образовательного процесса не нова. В трудах К. Д. Ушинского, П. П. Блонского, С. Л. Рубинштейна, Д. Б. Эльконина, Ж. Пиаже

исследована

и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в процессах социализации. В игре активно и эффективно развиваются психические процессы, поэтому актуальность опоры на игру для развития младших школьников не утрачена и сейчас. В современном мире ребёнку необходим играющий взрослый, который, в соответствии с педагогической целесообразностью и основными принципами игры (добровольность, гуманитарной ориентированность, вариативность, оптимальность, целесообразность), организует его интеллектуальную и творческую деятельность. Таким образом каждый ребёнок получит возможность развить такие над профессиональные навыки, которые обязательно пригодятся ему не только в учёбе, но и во взрослой жизни: умение работать в команде, осознанность, управление вниманием, критическое мышление. Так же произойдет осознание необходимости, а главное возможности тренировок произвольное внимания, память, мышление для успешного обучения.

Цель программы: научить применять методы игрового конструирования (для тренировки произвольного внимания, памяти, мышления) учащихся творческого объединения посредством организации обучающей игровой деятельности.

Задачи:

Воспитательные:

способствовать общественной активности обучающихся;

формировать культуру общения и поведения в социуме;

формировать сознательную дисциплину;

воспитывать терпимость по отношению к людям разного уровня воспитания, образования.

Развивающие:

сформировать убеждение о значении тренировок внимания, памяти и мышления для успешного обучения;

обогатить словарный запас;

стимулировать учащихся к фантазированию, творческой активности, к применению навыков сотрудничества;

укрепить потребность к самостоятельности;

привить навыки рефлексии.

Обучающие:

познакомить с определениями «внимание», «память», «мышление»;

научить применять практики тренировки произвольного внимания, памяти, творческого мышления;

познакомить с принципами игровой деятельности;

научить встраивать игру в учебную деятельность.

Планируемые результаты:

Личностные результаты:

У учащихся будут сформированы:

- привычка к общественной активности;

- терпимость по отношению к людям разного уровня воспитания, образования;

- сознательная дисциплина;

У учащихся повысится уровень культуры общения и поведения в социуме.

Метапредметные результаты:

Учащиеся приобретут:

- умение проводить саморефлексию;

- навыки сотрудничества, самостоятельности.

Учащиеся разовьют:

- творческую активность.

Учащиеся будут знать:

- о важности тренировок произвольного внимания, памяти и мышления для успешной учебной деятельности.

У учащихся обогатится словарный запас.

Предметные результаты:
Учащиеся будут знать:

- определения понятий «внимание», «память», «мышление», суть этих явлений;

- принципы организации игровой деятельности (добровольность, наличие правил, вариативность, оптимальность).

Учащиеся будут уметь:

- применять практики тренировки произвольного внимания, памяти, мышления;

- встраивать игру в учебную деятельность.

У учащихся улучшатся качественные и количественные показатели памяти, внимания.

Средства обучения:

Рабочая тетрадь - требуется 10 штук на группу, используется 100% времени реализации программы;
- Инвентарь для рисования: альбом, простой карандаш, ластик, цветные карандаши, фломастеры, краски - требуется 10 комплектов на группу, используется 100% времени реализации программы;
- Бумага А4 офисная (белая) - требуется 100 листов формата А4 на группу, используется 100% времени реализации программы;
- Доска школьная (магнитно-маркерная) - требуется 1 штука на группу,

используется 100% времени реализации программы;
- Маркер (набор из 4 цветов) - требуется 1 набор на группу, используется 100% времени реализации программы;
- Природный материал (шишки, семена растений, камни, соломка и т.п.) - требуется 50 штук на группу, используется 100% времени реализации программы;
- Выставочный стенд (стенка) - требуется 1 единица на группу, используется 100% времени реализации программы.

Полный текст образовательной программы представлен по ссылке:http://www.duc-chuguevka.ru/wp-content/uploads/2023/10/Карпова-А.-А.-Игроклассники.docx