

Пояснительная записка

Направление ОП

Данная программа художественно - эстетической направленности, авторская.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Народная игра – один из видов человеческой деятельности – игровая деятельность, которую можно наблюдать у людей разного возраста, но в наиболее яркой, выпуклой, непосредственной форме – у детей.

Игра – наиважнейшее средство развития и воспитания человека.

Прекрасный исследователь игр дошкольников Д. Б. Эльконин так писал о значении игры в жизни личности: "Дело не только в том, что **в игре развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции**, а в том, что коренным образом **изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется самый механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения**".

Если игра — форма человеческой деятельности, то, очевидно, любой деятельности, например, процессуально-креативного вида. Американский ученый К. Хатт специальным исследованием установила сходство игрового процесса с дивергентным мышлением и отметила, что способность к продуцированию разнообразных идей и замыслов, а также некоторые другие свойства креативности могут активно проявляться и развиваться в игровых ситуациях. Выделим **игру как способность, т.е. индивидуально-психологическую особенность личности, являющуюся условием успешного выполнения той или иной продуктивной деятельности.**

Продуктивная игровая деятельность состоит из следующих элементов:

- задачи;
- материал;
- средства;
- действия;
- продукты.

Внешняя задача игры - непредсказуемость результата, обязательный выигрыш, личный или групповой успех, наслаждение процессом игры.

Внутренняя задача игры – алгоритм повторения игровых ситуаций, приносящий длительное удовлетворение и радость. *Материал игры* – ее сюжет и содержание, версии, фабулы, решения. *Материал игры* – игропрактика.

Средства игры: пространство, речь, аксессуары. Игровое пространство, в котором протекают все игровые действия, определяется ее правилами. Язык участников игры продиктован ее сюжетом. Аксессуары (предметы, необходимые для игры), костюмы, атрибуты также заложены в фабуле игры.

В играх осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанные между собой:

Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п. В этой цели заключены способы игрового поведения, их выбор, механизм влияния игры на личность ребенка.

Исследователи отмечают, что хорошая игра способствует выработке нужных моральных качеств всегда в соединении с качествами, относящимися к физической, умственной и другим сторонам культуры. Тем самым ***игра оказывается средством, разносторонне, комплексно влияющим на развитие культуры играющих.*** Самые разнообразные игры могут быть использованы для развития той или иной стороны культуры.

Жизнь высвечивает и делает особо важной, актуальной то одну, то другую сторону бесконечно многогранной культуры – и всякий раз это находит свой отклик в играх. Они как будто даже ждут новых запросов жизни, чтобы снова и снова продемонстрировать свою готовность тотчас откликаться на потребности развития.

Ничто не заменит ***игру как естественный регулятор всесторонности*** (полноты и гармоничности, лада) нашей жизни, нашего развития. Под всесторонностью понимается не просто полнота набора отдельных сторон развития (интеллектуального, художественного, физического и т. д.), но и такие важнейшие стороны становления и развития личности, как ее цельность, органичность, гармоничность сочетания всех составляющих.

Игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры — в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от иррациональной установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры, и выходил в своих фантазиях за рамки игры. Эти противоречия и сохраняют целостность феномена игры.

Как отмечает О. С. Газман, "игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей ребенка, другой — всегда направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, навыки, способности, не обходимые личности ребенка для выполнения им социальных, профессиональных, творческих функций, а также физической закалки развивающегося организма".

Игра — регулятор всех жизненных позиций ребенка. Игра хранит и развивает детское в детях, она их школа жизни и "практика развития" (С.Л. Рубинштейн). Школа игры такова, что в ней ребенок — и ученик и учитель одновременно.

В обыденном сознании людей, в том числе родителей, воспитателей, учителей, игра до сих пор остается легковерной забавой, досужим развлечением, делом не очень важным и не очень серьезным, по крайней мере, второстепенным. В настоящее время дети воспитываются дома на компьютерных играх в изоляции от своих сверстников и зачастую от общения с вечно занятыми родителями. Попав в школьную среду, такие дети испытывают большие трудности в учебной деятельности.

Игра — наиважнейшая, универсальная сфера "самости" ребенка, в которой идут мощные процессы "само": самоодушевления, самопроверки, самоопределения, самовыражения и, что особенно важно, самореабилитации. Дети, недоигравшие в детстве, сохраняют "игровую дистрофию" (В. П. Зинченко) на всю жизнь, и такая социальная психологическая "ущербность" позднее уже практически не поддается коррекции.

Игра закрепляет приобретенные способности как внеситуативные. Переход от индивидуальной жизнедеятельности к социально-ориентированной происходит потому, что детские взаимоотношения возникают в процессе самой деятельности и разыгрываются в связи с ней, когда один ребенок начинает в качестве предмета потребности рассматривать товарища-партнера. Процесс коррекции в игре происходит естественно, если все дети усвоили фабулу, сюжет и правила игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры объединяют детей, создают условия согласованности действий. Сам механизм коррекции необходим в практике уже потому, что, к сожалению, значительной массе детей свойственны непоседливость, вспыльчивость, замкнутость, утомляемость, застенчивость, истощаемость, конфликтность, агрессивность, капризность и другие негативные проявления, которые порождают несовместимость в общении, разрушают внутриколлективные отношения, важные формы взаимодействия в группе. Кроме того, в связи с социальным напряжением в обществе, конфликтами в семье, экономическими проблемами резко увеличилось количество детей с легкими задержками психического развития, нарушениями характера, неврозами, и другими нервно-психическими расстройствами.

Психическая *коррекция игр* есть внесение позитивных изменений, дополнений в гибкую структуру личностных показателей индивида.

Главная цель курса— с помощью погружения детей в игровую деятельность подготовить их к социальной, учебной деятельности.

Главная задача курса – восполнить недостающие стороны культуры в индивидуальном развитии каждого ребенка посредством народных игр.

Задача учителя – через диагностику типов поведения и досуговых ролей учащихся выявить дефекты воспитания и взаимоотношений детей в игре с целью их последующей коррекции.

Возраст детей, участвующих в реализации ОП - 5-7 лет.

Сроки реализации ОП - данная программа рассчитана на два года по 1 часу в неделю (в год 36 часов), для детей 5 -6 лет и детей 6 - 7 лет.

Формы работы - групповая, режим - урок, занятия проводятся один раз в неделю по одному академическому часу (25 и 30 мин.).

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности (ЗУН):

Учащиеся должны уметь в игровой деятельности:

- чувствовать свою независимость;
- понимать ответственность своего поведения;
- видеть свои недостатки и достоинства,
- трудности и успехи в игровой деятельности;
- правильно оценивать свои поступки;
- самостоятельно выбирать линию своего поведения;
- саморегулироваться;
- уклоняться от конфликтов;
- принимать компромиссные решения;
- оперировать символами игры;
- получать удовольствие от процесса игры;
- работать в общем ритме и темпе со всеми;
- добровольно принимать правила игры и следовать им;
- проявлять потребность творческого влияния на игровой мир.

Учащиеся должны уметь в учебной деятельности:

- самостоятельно подготавливаться к занятию;
- удерживать внимание на одном виде деятельности 7 – 10 минут (5летки), 10-12 минут (6-летки)
- запоминать по слуху считалки, скороговорки, поговорки и т. д.;
- выполнять домашние задания.

Содержание курса

Содержание курса определяется миром интересов и предпочтений детей данного возраста, структура – стремлением помочь детям получить недостающий опыт и умения в игровой деятельности.

Программа состоит из подразделов, каждый из которых в занятии связан с предыдущим и последующим и задачи которого усложняются постепенно. В I полугодии – 16 часов, во II полугодии – 20 часов.

Подраздел «Кукольный театр русской сказки» погружает детей в мир фантазии, воображения, границы реального мира и сказки стираются; и дети играют, беседуют, поют с куклами без какой – либо скованности.

Несколько раз за курс в занятия вводится показ русских народных сказок, исполняемых фольклорным ансамблем гимназии с целью воздействия на эстетические и нравственные стороны развития детей.

Следующий подраздел – «Языковые народные игры». Выполняя важную роль в овладении языком, такие игры весьма разнообразны. Это говорилки, дразнилки, шутки, скороговорки, считалки, загадки и игровые припевы, и поговорки.

Подраздел «Лепка» предполагает развитие крупной и мелкой моторики рук, тонкая работа пальцев воздействует на развитие речевых способностей детей; помогает детям демонстрировать свою творческую фантазию.

Подраздел «Народная игра»

В данном подразделе собраны разные виды игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность (игра-труд, игра-имитация, игра-искусство, игра-досуг, игра-праздник, игра-отдых, игра-загадка, игра-тренинг, игра-общение, игра-коррекция, игра-разрядка, игра-упражнение, игра-развлечение, игра-воображение, игра-ориентация, игра-сообщение, игра-риск, и т. д.).

Игра выполняет в обучении детей следующие важнейшие функции:

- коммуникативную;
- функцию самореализации ребенка в игре как полигоне человеческой практики;
- социокультурную;
- межнациональной коммуникации;
- диагностическую;
- игротерапевтическую;
- функцию коррекции в игре;
- развлекательную функцию.

При выборе игр учителем прежде всего учитывался их творческий потенциал как основной секрет усвоения ребенком воспитывающего их содержания и условия самовоспитания.

Подраздел основан на традиционных детских народных играх не случайно. Это живые игры, основа которых осталась традиционной, но которые в чем-то видоизменились, чтобы иметь возможность в современных условиях увлекать нынешнее, а возможно и будущие поколения. Это «алмазный фонд» в области игровой культуры – игры, которые веками создавал, отбирал, шлифовал и хранил народ, передавая от поколения к поколению. Выученные игры повторяются на некоторых занятиях («У ребенка громадная потребность в повторных впечатлениях... Пока у него

есть ощущение роста на известных упражнениях, до тех пор он их охотно повторяет...» Н. К. Крупская).

В приложении программы разработан контроль диагностики и усвоения умений игровой деятельности.

Игры для детей 5-6 лет разнообразны по содержанию и форме. Для этого возраста особое значение приобретают ролевые игры. Ребенок может самостоятельно распределять роли до начала игры и строить свое поведение в соответствии с выбранной ролью. Ребенок как бы вживается в роль, его речь и интонационно и по содержанию соответствует выбранной роли. Но, когда заканчивается игра, ребенок выходит из придуманной роли, речь, движения, интонации становятся обычными.

Народная игра содержит минимальное количество правил, соблюдать которые не трудно, поэтому она прекрасно подходит для свободного проявления индивидуального «я». Народные хороводные игры повествуют о природе, о фольклорных персонажах, о повседневной жизни детей. Это доступно для детского восприятия, а значит, может вызвать у ребёнка интерес и желание принять участие в совместной игровой деятельности.

Этим и объясняется включение в программу для детей пяти лет наибольшего количества сюжетно-ролевых игр. Это игры-хороводы, игры-догонялки, игры-соревнования и др. Дети этого возраста могут удерживать внимание на одном виде деятельности достаточно длительное время, наблюдается переход от непроизвольного внимания к произвольному.

Подвижные игры положительно влияют на физическое, интеллектуальное, эмоциональное развитие ребенка. Кроме того, являются хорошей «мастерской» для формирования социальных навыков. Большинство подвижных игр имеют древние корни: в них заложен глубокий нравственный смысл. Игры эти заставляют много двигаться и требуют от играющих находчивости, смекалки, ловкости и упорства.

На шестом году жизни активно развивается воображение ребенка. Важно поощрять это развитие, предлагать пересказывать сказки, придумывать рассказы по картинке, а также просить самостоятельно придумать какую-нибудь сказку или историю. Куклы перчаточного театра помогут ребенку выразить себя на занятии, рассказать и показать «свою маленькую сказку».

Пальчиковые игры развивают мелкую моторику рук ребенка. Ученые, которые изучают деятельность детского мозга, психику детей, отмечают большое стимулирующее значение функции руки. Установлено, что уровень развития речи детей находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений пальцев рук. С целью развития пальчиков детей в программе заложены задания на лепку из пластилина. Такие занятия помогают ребенку достичь хорошего развития мелкой моторики рук, которая не только оказывает благоприятное влияние на

развитие речи, но и подготавливает ребенка к рисованию и письму. Кисти рук приобретают хорошую подвижность, гибкость, исчезает скованность движений, это в дальнейшем облегчит ребенку приобретение навыков письма. Кроме того, очень хорошую тренировку движений для пальцев дают народные потешки.

Игры для детей 6 -7 лет подбираются с учетом взросления детей. Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе. Ребенок практически готов к расширению своего микромира, если им освоено умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Ребенок, как правило, в состоянии воспринять новые правила, смену деятельности и те требования, которые будут предъявлены ему в школе. Способен сосредотачиваться не только на деятельности, которая его увлекает, но и на той, которая дается с некоторым волевым усилием. К его игровым интересам, в которые входят уже игры по правилам, добавляется познавательный интерес. Но произвольность все еще продолжает формироваться, и поэтому ребенку не всегда легко быть усердным и долго заниматься скучным делом. Он еще легко отвлекается от своих намерений, переключаясь на что-то неожиданное, новое, привлекательное. Поэтому на данном этапе упор делается на играх, развивающих выдержку, внимание, сосредоточенность, но имеют место и развлекательные игры.

Первый уровень результатов

— Приобретение дошкольником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни;

— Использование детьми в активной речи потешек, считалок, загадок, умение играть самостоятельно в подвижные игры, знание фольклорных героев, умение узнавать их в изобразительном искусстве.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ребенка со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов

— Получение дошкольником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (знания, культура, природа, мир, труд), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие дошкольников между собой. Именно в такой социальной

среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

К концу года обучения дошкольники получают возможность:

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии; - правила поведения на занятиях, в игровом творческом процессе. - правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению. 	<ul style="list-style-type: none"> - знать о ценностном отношении народной игре, как к культурному наследию народа. - иметь нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами. 	<ul style="list-style-type: none"> - необходимые сведения о видах изученных игр, правилах игр,
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели. - соблюдать правила игры и дисциплину; - правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.). 	<ul style="list-style-type: none"> - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей - адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, товарища, родителя и других людей - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в 	<ul style="list-style-type: none"> - работать в группе, в коллективе.

	- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.	совместной деятельности - формулировать собственное мнение и позицию	
Применять	- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе взаимодействия ; -подводить самостоятельный итог занятия; анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.	- полученные сведения о многообразии народных игр .	- Самостоятельно организовывать подвижные игры с учащимися. -иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах игровой деятельности, формирования потребности и умения выразить себя в игре и использовать накопленные знания.

Оснащение занятий

- 1.* Персонажи перчаточного сказочного кукольного театра: Волк, Коза, Лиса, Медведь, Баба Яга, Машенька, Утка, Лягушка и другие;
2. Народные шумовые инструменты: деревянные ложки*, рубель, треугольник, бубен, трещотки, балалайка, домра, жалейка, свирель;
3. Образцы народной поэзии: смешилки, поговорки, загадки, скороговорки, дразнилки;
- 4.* Цветной пластилин, клеенка, влажные салфетки;
4. Глиняные фигурки – свистульки, картинки, слайды с изображением животных и птиц;
5. Аудиозаписи;
6. Аксессуары, необходимые для проведения игр.

*обеспечивают родители каждому ребенку.

Литература

1. Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. М., 1994.
2. Газман О. С. Базовая культура и самоопределение личности. М., 1989.
3. Газман О. С. Роль игры в формировании личности школьника. Сов. педагогика, 1982.
4. Крупская Н. К. Юные пионеры и игра. М., 1957.
5. Рубинштейн С. Л. О мышлении и путях его исследования. М., АН СССР, 1958.
6. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. 2-е изд. М., 1946.
7. Рубцова И. П. Народная культура в школе. Народный календарь и фольклор. Самара, 1995.
8. Чистов К. В. Народные традиции и фольклор. М.: Наука, 1986.
9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.