

УПРАВЛЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И
МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ г. КАЛУГИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ПОДРОСТКОВЫЙ ЦЕНТР «СОДРУЖЕСТВО»

Принята
на методическом совете
«27» августа 2021 г.
Протокол № 12
от «27» августа 2021 г.

Утверждаю
директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»



[Handwritten signature]

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Лабиринты увлечений»

Возрастная категория: 7-13

Срок реализации: 3 года

Педагог дополнительного образования:

Целовальникова Елена Александровна

***г. Калуга,
2020 год***

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Лабиринты увлечений»
Автор программы	Целовальникова Елена Александровна
Должность автора	Педагог дополнительного образования
Название объединения	«Лабиринты увлечений»
Учреждение, реализующее программу	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-подростковый центр «Содружество»
Структурное подразделение учреждения, реализующее программу	Детско-подростковый клуб «Ровесник»
Адрес структурного подразделения учреждения, реализующего программу	г. Калуга, ул. М.Жукова, д. 8
Год разработки	2020 год
Вид программы	Модифицированная
Форма содержания и процесса педагогической деятельности программы	Комплексная
Срок реализации программы	Долгосрочная, 3 года
Учебно-тематическое планирование	1 год обучения – 144 часов 2 год обучения – 216 часов 3 год обучения – 216 часов
Уровень освоения программы	Общекультурный
Возрастная категория	7-13 лет
Направление и вид деятельности	Социально-гуманитарное, программа социально-психологической адаптации
Форма реализации	Стационарная
Даты внесения изменений и дополнений в программу	Новая редакция – 2021 год Приложение № 5 от 01.06.2022 г. Приложение № 6 от 01.06.2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа объединения «Лабиринты увлечений» разработана на основе Положения о дополнительных общеразвивающих программах муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-подростковый центр «Содружество».

Главными особенностями детского возраста психологи называют две - поиски обучающихся новых контактов и стремление к коллективизму. Дети и подростки находятся в преддверии вступления в жизнь, поэтому так важно помочь ему наладить коммуникативные связи, привить умение находить общий язык со сверстниками.

Игра для учащихся – не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, он вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками. Игры разнообразны по содержанию, обучающим задачам, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. В игре ребенок учится преодолевать трудности, следовательно, у него воспитываются и волевые качества: настойчивость и выдержка.

Игра - вид деятельности, имитирующий реальную жизнь, имеющий четкие правила и ограниченную продолжительность. Игры - серьезный образовательный инструмент, который позволяет развивать в деятельности необходимые универсальные умения и компетенции, во многом восполняя пробелы фронтальной педагогики и шаблонности преподавания.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в среднем и старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Любая игра - это наука побеждать в которой вырабатываются такие важные качества, как внимательность, усидчивость, память, настойчивость в достижении цели. А еще игра развивает умение общаться, учит логически мыслить, предвидеть последствия своих поступков.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- **развлекательную**: (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения;
- **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- **игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- **функцию коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Участие ребенка в игре дает ему возможность осмыслить значение собственных поступков.

Программа относится к программам **социально-гуманитарной направленности**, и ориентирована на социально-педагогическую адаптацию.

Актуальность поднятой темы обусловлена потребностью общества в развитой социализированной личности. Одной из ключевых составляющих в структуре образования является духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся; подчеркивается важность социальной деятельности обучающихся, направленной на

реализацию принципов сотрудничества и диалога, являющихся основой продуктивных и творческих взаимоотношений обучающегося с окружающим социумом и природой

Новизна этой программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность как участников и организаторов интеллектуально - познавательных мероприятий путем совместной деятельности. Любая игра позволяет осуществлять пробы нравственных позиций. Воспитательное значение несет и отношение участников к правилам игры. Программа сочетает в себе проведение настольных, коммуникативных, интеллектуальных игр и досуговых программ, обучение детей и подростков проведению таких игр в группах сверстников.

Педагогическая целесообразность: закон РФ «Об образовании» гласит, что содержание образования должно быть ориентировано на обеспечение самоопределения личности, создание условия для ее реализации. Программа основана на поощрении активности и свободы личности активных методов и форм обучения (деловые игры, дискуссии, тренинги, проблемные изложения знаний, метод «мозгового штурма», анализ конкретных ситуаций позволяют сделать процесс обучения творческим, активно - деятельным).

Цель программы: освоение детьми культуры общения, развитие нравственных установок личности через игру.

Задачи:

1. обучающие:

- обучить детей и подростков разрабатывать и проводить интеллектуально-познавательные игры и конкурсные программы;
- создать условия для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода через включение в активную социально-досуговую деятельность.

2. развивающие:

- развивать организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного общения;
- создать оптимальные условия, способствующие музыкальному, эстетическому, творческому развитию детей;
- создавать условия для развития творческих и индивидуальных наклонностей.

3. здоровьесберегающие:

- создать условия для развития гармоничной личности;
- способствовать укреплению психического и физического здоровья детей и подростков через движение под музыку;
- приобщать к здоровому образу жизни.

4. воспитательные:

- формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения;
- придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер;
- приобщать школьников к народному творчеству и элементарному восприятию музыки;
- формировать ценностное отношение к интеллекту.

Реализация воспитательного процесса заключается в проведении мероприятий воспитательно-познавательного характера и в приобщении обучающихся к общественно-полезной досуговой деятельности, участие в которой будет нести гражданско-патриотическое, нравственное и духовное, здоровьесберегающее и экологическое направление и способствовать:

- приобретению навыков здорового образа жизни (игры на свежем воздухе, проведение физкультминуток, информационные беседы);

- развитию культуры общения и приобретению духовно-нравственных ценностей (беседы о культуре и этике поведения в общественных местах, беседы о доброте и вежливости, просмотры социальных роликов);
- формированию патриотизма и чувства гордости за свою Родину (просмотры фильмов и беседы о войне, посещение мемориалов и т.п.);
- бережному отношению к природе (участие в экологических акциях, проведение тематических конкурсов);
- развитию интеллекта и расширению кругозора (проведение развивающих игр и викторин).

Дополнительная общеразвивающая программа «Лабиринты увлечений» основывается на **принципах**:

- **природосообразности** - игровая деятельность согласуется с общими законами развития природы и человека. Воспитывает его сообразно полу и возрасту. Формирует ответственность за развитие самого себя;
- **культуросообразности** - игра основывается на общечеловеческих ценностях культуры;
- **коллективности** - игра, как правило, осуществляется в детско-взрослой общности и дает юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми;
- **диалогичности** - искренность, взаимопонимание, признание и принятие между педагогом и обучающимся, ориентации на успешную деятельность.

Настольные игры можно разбить на группы в зависимости от приоритетной сферы, на развитие которой они направлены:

- развитие речи и воображения: «Активити», «Диксит», «Эживоки», «Алиас»;
- устный счёт: «Халли Галли», «Шустрый садовник»;
- память: «Сюрпризы», «Аллес Тролли»;
- внимательность и реакция: «Дикие Джунгли», «Барабашка»;
- координация движений, мелкая моторика: «Дженга», «Гремучие Джунгли»;
- координация движений, крупная моторика: «Гвистер»;
- пространственное воображение: «Тантрикс», «Блокус», «Катамино»;
- логика: «Кварто», «Квиксо», «Сет»;
- Коммуникативные навыки: «Колонизаторы»;
- Сенсорное развитие: «Контурсы», «Марракеш»;
- Знакомство с мировой культурой: «Го», «Нарды», «Калах».

Настольные игры научат:

- Искать и находить решение сложных ситуаций. Именно в настольных играх моделируются различные задачи, которые необходимо решать. Кроме того, даже приложив усилия, можно оказаться далеко не на первом месте. Или соперники оказались проворнее, или удача отвернулась в самый ответственный момент — это не так важно, потому что следующую полезную способность, которую развивает настольная игра — умение достойно проигрывать.
- Достойно проигрывать важно не только в играх, это необходимо и в жизненных ситуациях, которые обязательно проверят на прочность каждого человека, даже самого маленького. И если последнее место на воображаемом пьедестале вызывает слезы, значит, уже как минимум одна область для тщательной тренировки появилась.
- Работать в команде — ещё одно важное условие для комфортной жизни в обществе. Сейчас почти в каждой вакансии от кандидата требуют умение работать в команде, то есть работодатели заинтересованы в людях, которые готовы обсуждать чужую точку зрения, существовать мирно в коллективе и достигать совместными усилиями высоких результатов. Даже если ваш ребенок никогда не откликнется на такую

вакансию, все равно умение работать в команде — невероятно важная способность для жизни в социуме.

- Быстро принимать решения. Конечно, это не однозначное условие. Возникают такие задачи, которые лучше решать без спешки, но бывает и по-другому, когда нужно реагировать максимально быстро. Например, если хирург во время сложной операции будет долго раздумывать над своими действиями, операция рискует завершиться не самым лучшим образом. Быстро и качественно сделать выбор — это сложно, тем более, что слова «быстро» и «качественно» в одном предложении вызывают только ироничную улыбку, но это не значит, что этого достичь невозможно.
- Удерживать внимание — один из основных элементов настольных игр. Без концентрации внимания пропадает суть игры. А значит, необходимо сосредоточиться на главном, не упускать при этом мельчайшие детали из виду и придерживаться своей тактики, которая обязательно поможет выиграть.

Специфика программы такова, что о ее результатах необходимо судить по трем взаимосвязанным группам показателей:

- **учебным** (фиксирующим предметные и общеучебные знания, умения, навыки, приобретенные ребенком в процессе освоения образовательной программы, где **учебные результаты** - знание основных терминов, определений и свойств психических процессов и качеств, умение анализировать, делать выводы, сравнивать, применять полученные знания в своей интеллектуальной деятельности.
- **личностным** (выражающим изменения личностных качеств ребенка под влиянием занятий в творческом объединении), где **личностные результаты** - сформированность интеллектуальной культуры, развитие волевых качеств личности. Сформированность первичных коммуникативных навыков.
- **метапредметным** (выражающим способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях), где **метапредметные результаты**: умение самостоятельно работать над развитием психических процессов (памяти, воображения, внимания, мышления, речи и т.д.), психических качеств личности (характера, темперамента, способностей и интересов); способность контролировать и регулировать свое поведение в различных жизненных ситуациях.

Отличительная особенность программы от уже существующих: организация образовательного процесса основывается на использовании образовательных технологий (приложение 1) и комплексно-деятельностном подходе: осуществляется индивидуальная, проектно-исследовательская и творческая работа и формируются специальные компетенции воспитанников.

Возрастная категория обучающихся: 7 - 13 лет

Вид группы – смешанный, с переменным составом

Количество обучающихся в группе:

1 год обучения - 12 человек, последующие 8-10 человек.

Особенности набора обучающихся: свободный. Занятия могут проводиться как со всем составом, так и с переменным, по мини-группам и индивидуально.

Срок реализации дополнительной образовательной программы: 3 года.

Структура учебного занятия: 5 мин. – организационные моменты; 45 мин. – занятие; 10 мин. – динамическая пауза или физкультминутка; 45 мин. – занятие; 15 мин. – организационные моменты, проветривание помещения.

Цель диагностики:

1. определение уровня мотивации, подготовленности и творческих способностей детей;
2. выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей обучающихся;
3. отслеживание динамики развития каждого ребёнка по усвоению программы;
4. подведение итогов освоения программы.

Сроки проведения диагностики:

- Вводная диагностика проводится в начале учебного года (сентябрь).

- Итоговая диагностика предусматривает проверку теоретических знаний и практических умений и навыков, которые определены программой, конец учебного года (май).

Формы диагностики (приложение 2):

- устные и игровые упражнения,
- несложные задания,
- педагогическое наблюдение.

Система оценки:

- система трех уровней: высокий, средний, низкий;
- формы фиксации результатов: таблица результатов диагностики (приложение 3).

Условия реализации программы в активированные дни и в период карантина

В активированные дни и в период карантина программа «Лабиринты увлечений» может быть адаптирована для дистанционного обучения.

При использовании дистанционного обучения обучающийся будет иметь возможность получать консультации педагога дополнительного образования, выполнять домашние задания по данной программе через электронную почту, используя для этого все возможные каналы выхода в интернет, а также иные формы дистанционных образовательных технологий: дистанционное самообучение, on-line тестирование, обучение на дому с дистанционной поддержкой, облачные сервисы и т.д.

При обучении с применением дистанционных образовательных технологий будут использованы следующие виды образовательной деятельности: лекция, консультация, семинар, практическое занятие, самостоятельная работа и т.д.

Самостоятельная работа обучающихся может включать следующие организационные формы (элементы) дистанционного обучения: просмотр видеолекций, прослушивание аудиоматериалов, компьютерное тестирование, изучение печатных и других методических материалов.

В процессе дистанционного обучения, педагог, реализующий данную программу выбирает темы из раздела «Учебно-тематический план», которые могут быть удалённо восприняты обучающимися. Темы могут браться педагогом из ранее изученных, как повторение и закрепление материала.

Утверждаю
 директор МБОУДО
 «ДШИ «Содружество»



УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Первый год обучения

Название разделов и тем занятий	Кол-во часов		
	всего	теория	практика
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
Раздел 1. Знакомство в шутку и всерьёз.	6	1	5
Тема 1.1 Игры на знакомство.	6	1	5
Раздел 2. Азбука вежливости.	30	4	26
Тема 2.1 Основные способы общения. Секреты общения.	2	1	1
Тема 2.2 Этика общения. Игры и упражнения на основные способы общения.	10	1	9
Тема 2.3 Тренинги общения. Игры и упражнения на развитие сочувствия, внимания, взаимоуважения.	14	1	13
Тема 2.4 Психологическая игра «Я сам строю свою жизнь»	4	1	3
Раздел 3. Творческая мастерская.	24	8	16
Тема 3.1 Изготовление поделок к календарным и народным праздникам	24	8	16
Раздел 4. Игротека	36	1	35
Тема 4.1 Классификация и разновидность игр.	2	1	1
Тема 4.2 В стране головоломок	10	-	10
Тема 4.3 Подвижные и спортивные игры	4	-	4
Тема 4.4 Народные игры	4	-	4
Тема 4.5 Игры в помещении	16	-	16
Раздел 5. Игры КТД	20	2	18
Тема 5.1 Постановочная работа	8	4	4
Тема 5.2 Репетиционная работа	12	-	12
Выставочная деятельность (мини-выставки)	2	-	2
Мероприятия воспитательно-познавательного характера	20	10	10
Итоговое занятие	4	-	4
Итого:	144	28	116

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Цель: введение в образовательную деятельность.

Теория: рассказ, беседа о значимости игровой деятельности в жизни ребенка, инструктаж по ТБ на занятиях, при пожаре, знакомство с правилами поведения в объединении

Практика: упражнения на знакомство.

Форма работы: групповое занятие.

Формы контроля знаний: опрос, викторина по итогам беседы о ТБ.

Раздел 1. Знакомство в шутку и всерьёз

Цель: Познакомить детей между собой, сформировать дружный коллектив.

Тема 1.1 Игры на знакомство.

Теория: объяснение правил игр.

Практика: проведение игр «Атомы-молекулы», «Мяч по кругу», «Что возьму с собой в поход», «У нас общее...», «Меня зовут» и т.д.

Формы работы: групповое занятие.

Формы контроля знаний: рефлексия.

Раздел 2. Азбука вежливости

Цель: воспитать у обучающихся культуру поведения в школе, клубе, семье, общественных местах и т.д.

Тема 2.1. Основные способы общения. Секреты общения.

Теория: беседа о способах общения

Практика: игра «Секреты общения»

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 2.2. Этика общения.

Теория: беседа об этике общения

Практика: игры и упражнения на основные способы общения.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 2.3 Тренинг общения.

Теория: правила проведения группового тренинга.

Практика: игры и упражнения на развитие сочувствия, внимания, взаимоуважения.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: рефлексия.

Тема 2.4 Психологическая игра «Я сам строю свою жизнь»

Теория: правила группы.

Практика: проведение и анализ игры.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Раздел 3. Творческая мастерская

Цель: создание условий для развития творческих способностей и ручных умений через занятия декоративно-прикладным творчеством.

Тема 3.1 Изготовление поделок к календарным и народным праздникам.

Теория: лекция - беседа о происхождении праздников.

Практика: изготовление праздничных открыток.

Форма работы: индивидуальные занятия

Форма контроля знаний: мини-выставка детских работ.

Раздел 4. Игротека

Цель: научить детей самостоятельно конструировать игру, проводить её в детском коллективе, составлять игровую программу и проводить её.

Тема 4.1 Классификация и разновидности игр.

Теория: дать понятия игры, их видов и разновидностей.

Практика: игры «Возьми мяч», «Кто лишний?», «Изобрази фигуру» и т.д.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.2 В стране головоломок.

Практика: игры – головоломки, викторины, ребусы и т.д.

Форма работы: по подгруппам

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.3 Подвижные и спортивные игры

Практика: организация и проведение игр по теме.

Форма работы: коллективная.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.4 Народные игры.

Практика: «Гори – гори ясно..», «Карусель», «Золотые ворота» и др.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.5 Игры в помещении

Практика: игры «Ворона и воробьи», «Дракон», Мы - космонавты» и др.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Раздел 5. Игры КТД (приложение 4)

Цель: научить детей применять полученные знания и умения на практике.

Тема 5.1. Постановочная работа

Теория: подбор репертуара.

Практика: работа над созданием новых сценических образов.

Форма работы: коллективная, по подгруппам

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 5.2. Репетиционная работа

Практика: разбор сценария по ролям; разработка своих вариантов сценического выражения образа по выбору.

Форма работы: коллективная, по подгруппам.

Форма контроля знаний: выступление на мероприятиях клуба.

Выставочная деятельность (мини-выставка)

Цель: научить применять навыки декоративного оформления на практике.

Практика: организация мини-выставки работ обучающихся.

Форма работы: коллективная работа.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Мероприятия воспитательно-познавательного характера

Цель: сплотить детский коллектив посредством коллективных дел и мероприятий.

Теория: информационно-тематические лекции, беседы, просмотр художественных фильмов и социальных роликов.

Практика: проведение тематических мероприятий и/или участие в них (Час Земли, День защитника Отечества, День пожилого человека и т.п.), оформление стенгазет.

Форма работы: коллективная работа.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Итоговое занятие

Цель: подведение итогов года.

Практика: организация и проведение итогового мероприятия. Мониторинг.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля: итоговое мероприятие.

Утверждаю
директор МБОУДО

«ДЦ «Содружество»



[Handwritten signature]

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Второй год обучения

Название разделов и тем занятий	Количество часов		
	всего	теория	практика
Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2	2	-
Раздел 1. Игры для развития психических процессов: память, внимание, мышление, воображение	90	12	78
Тема 1.1 Игры с шашками	30	4	26
Тема 1.2 Игры с карточками	30	4	26
Тема 1.3 Игры головоломки	30	4	26
Раздел 2. Игры для развития коммуникативных способностей	100	12	88
Тема 2.1 Игры с карточками	15	2	13
Тема 2.2 Игры на игровом поле	20	2	18
Тема 2.3 Игры – викторины	20	2	18
Тема 2.4 Игры с предметами	10	2	8
Тема 2.5 Коммуникативные игры	35	4	31
Мероприятия воспитательно-познавательного характера.	20	10	10
Итоговое занятие	4	-	4
Итого:	216	36	180

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Второй год обучения

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Цель: пробуждение интереса к игровой деятельности, организация рабочего процесса.

Теория: беседа об истории игр, их разновидностях; функции игры в обучении и воспитании.

Форма работы: групповая

Формы контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Раздел 1. Игры для развития психических процессов: память, внимание, мышление, воображение

Цель: развить у обучающихся психические процессы: память, внимание, мышление, воображение.

Тема 1.1 Игры с шашками

Теория: краткие беседы об особенностях психических процессов, способах их развития; перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика: игры «Мельница», «Уголки», «Кегли», «Решетка», «Рендзю» и др.

Формы работы: групповые игры.

Форма контроля знаний: контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, беседа, дискуссия, соревнования друг с другом.

Тема 1.2 Игры с карточками

Теория: краткие беседы об особенностях психических процессов, память, внимание, мышление, воображение способах их развития; перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика: игры «Лого», «Эврика», «Тик-так-бум», «Ответь за 5 сек», «Котосовы», «Зоомагия», «Геометрика», «Геометрика экстра», «Попался» и т.д.

Формы работы: групповые, индивидуальные игры.

Форма контроля знаний: контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, турниры, беседа, дискуссия,

Тема 1.3 Игры головоломки

Теория: беседы об особенностях психических процессов, память, внимание, мышление, воображение способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика: игры «Пирамида», «Логические кубики», «Косой узел», «Колючка», «Танграм», «Дженга», «IQ-колечки», «IQ-энигма», «Факир» и т.д.

Формы работы: групповые, индивидуальные занятия.

Форма контроля знаний: контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, беседа, дискуссия.

Раздел 2. «Игры для развития коммуникативных способностей»

Цель: развить у обучающихся коммуникативные способности.

Тема 2.1 Игры с карточками

Теория: беседы о видах коммуникации, о способах поведения в разных ситуациях, разъяснение форм поведения и общения при проведении различных игр.

Практика: «Уно», «Мафия», «Активити», «Котики», «Алхимия», «Ёжик-потеряшка», «Боброугольник», «Крокодите мимо», «Арис» и т.д.

Формы работы: групповые, индивидуальные занятия.

Форма контроля знаний: контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, турниры, беседа, дискуссия.

Тема 2.2 Игры на игровом поле

Теория: беседы об особенностях психических процессов, память, внимание, мышление, воображение способами их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика: «Крашморты», «Буржуй», «Гонки ёжиков», «Перепутаница», «Экспресс-кубик», «Лови мышей» и т.д.

Формы работы: групповые, индивидуальные занятия.

Форма контроля знаний: контрольные занятия, мониторинг, игры – спарринги, беседа, дискуссия.

Тема 2.3 Игры – викторины

Теория: беседы об особенностях психических процессов, способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса.

Практика: «Четыре цвета», «Умный в гору», «Знайка», «Алфавит», «Самый, самая, самое...», «Наши превращения», «Цветная викторина» и т.д.

Формы работы: досуговые и игровые программы, групповые занятия, коллективное творчество при игре.

Форма контроля знаний: игры, викторины, конкурсы, творческие задания, беседа, дискуссия.

Тема 2.4 Игры с предметами

Теория: усвоение правил игр, просмотр тематических видеороликов.

Практика:

- игры с предметами – игрушками («Кто скорее перенесёт предметы», «Кто раньше дойдёт до середины» и т.д.);
- игры с предметами – с мячами («Мяч не теряй», «Догони мяч», «Передача мяча», «Лови бросай – упасть не давай!», «Покати ко мне» и т.д.);
- игры с предметами («Баклуши», «Микадо», «Ещци». «Твистер» и т.д.).

Формы работы: групповые, индивидуальные игры.

Форма контроля знаний: эстафеты, групповые занятия, тренинги, соревнования

Тема 2.5 Коммуникативные игры

Теория: упражнения, развивающие навыки общения, умение поддерживать беседу, устанавливать контакты, вести себя в конфликтных ситуациях, беседы об особенностях психических процессов, способах их развития. Перед разъяснением правил игры проводится анализ ее влияния на развитие того или иного процесса. так называют игры для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях.

Практика: игры «Кто есть кто», «Спич», «Активити», «Бум», «Включи эмоции» и т.д.

Формы работы: групповые, индивидуальные игры.

Форма контроля знаний: тренинги, групповые занятия, викторины, беседы, дискуссии.

Мероприятия воспитательно-познавательного характера

Цель: сплотить детский коллектив посредством коллективных дел и мероприятий.

Теория: информационно-тематические лекции, беседы о взаимопомощи и этике поведения, просмотр художественных фильмов и социальных роликов.

Практика: проведение тематических мероприятий и/или участие в них (День пожилого человека, День Победы, День матери, День защитника Отечества и т.п.), оформление стенгазет.

Форма работы: коллективная работа.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение, беседы.

Раздел 7. Итоговое занятие

Цель: подведение итогов года.

Практика: организация и проведение итогового мероприятия. Мониторинг.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля: итоговое мероприятие.



Утверждаю
Директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Третий год обучения

Наименование тем и разделов	Количество часов		
	всего	теория	практика
Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2	2	-
Раздел 1. Музыкальные игры с движениями	40	10	30
Раздел 2. Во что играли прабабушки и прадедушки	14	4	10
Раздел 3. Творческая мастерская	24	8	16
Тема 3.1 Изготовление открыток и поделок к праздникам	24	8	16
Раздел 4. Игротехника	70	1	69
Тема 4.1 Классификация игр	2	1	1
Тема 4.2 Подвижные игры	18	-	18
Тема 4.3 Познавательные игры	28	-	28
Тема 4.4 Игра-кричалка	4	-	4
Тема 4.5 Творческие игры	18	-	18
Раздел 5. Игры КТД	20	4	16
Тема 5.1 Постановочная работа	8	4	4
Тема 5.2 Репетиционная работа	12	-	12
Раздел 6. Считалочки	2	1	1
Выставочная деятельность (мини-выставки)	2	-	2
Мероприятия воспитательно-познавательного характера	40	20	20
Итоговое занятие	2	-	2
Итого:	216	50	166

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Третий год обучения

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Цель: пробуждение интереса к игровой деятельности, организация рабочего процесса.

Теория: беседа об истории игр, их разновидностях; функции игры в обучении и воспитании.

Форма работы: групповая

Формы контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Раздел 1. Музыкальные игры с движениями

Цель: развитие двигательных качеств и умений, развитие координации движений, чувства ритма.

Теория: объяснение правил игр.

Практика: организация и проведение игр «Зажигай», «Четыре шага», «У оленя дом большой», «Я-Банан», «Телевизор», «Вау-Вау», «Помогатор», «Соку бачи» и т.д.

Форма работы: групповая/индивидуальная

Форма контроля знаний: игры, педагогическое наблюдение.

Раздел 2. Во что играли прабабушки и прадедушки

Цель: изучение народных традиций и культуры

Теория: рассказ и беседы о народных играх, культуре и традициях.

Практика: «Игровые скороговорки», «Причиталки», «Третий лишний», «Жмурки» и т.д.

Формы работы: групповые, индивидуальные игры.

Форма контроля знаний: контрольные занятия, игры.

Раздел 3. Творческая мастерская

Цель: создание условий для развития творческих способностей и ручных умений через занятия декоративно-прикладным творчеством.

Тема 3.1 Изготовление поделок к календарным и народным праздникам.

Теория: показ слайдов, рассказ о происхождении праздников.

Практика: изготовление праздничных открыток.

Форма работы: индивидуальная

Форма контроля знаний: мини-выставка детских работ.

Раздел 4. Игротека

Цель: научить детей самостоятельно конструировать игру, проводить её в детском коллективе, составлять игровую программу и проводить её, развивать познавательную деятельность и кругозор.

Тема 4.1 Классификация и разновидности игр.

Теория: дать понятия игры, их видов и разновидностей.

Практика: организация и проведение игр «Возьми мяч», «Кто лишний?», «Изобрази фигуру» и т.д.

Форма работы: групповая

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.2 Подвижные игры

Практика: организация и проведение подвижных игр.

Форма работы: коллективная, групповая.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.3 Познавательные игры

Практика: разгадки кроссвордов, чайнвордов, ребусов и различного рода головоломок, игра «Сто к одному», «Поле чудес» и т.д.

Форма работы: групповая, индивидуальная

Форма контроля знаний: игры, викторины, педагогическое наблюдение.

Тема 4.4 Игра-кричалка

Практика: организация и проведение игр «Петьки-Васьки», «Загранички», «Рисосики», «Балами», «На берегу», «Парам-парей», «Сидели два медведя», «Бум-Чики-Бум» и т.д.

Форма работы: групповая

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 4.5 Творческие игры

Практика: набор игр "Мир моей души", Игра «ИКС (имя – кусочек судьбы)» и т.д.

Форма работы: групповая, индивидуальная

Форма контроля знаний: игры, педагогическое наблюдение.

Раздел 5. Игры КТД (приложение №4)

Цель: научить детей применять полученные знания и умения на практике.

Тема 5.1. Постановочная работа

Теория: подбор репертуара.

Практика: работа над созданием новых сценических образов.

Форма работы: коллективная, по подгруппам

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Тема 5.2. Репетиционная работа

Практика: разбор сценария по ролям; разработка своих вариантов сценического выражения образа по выбору.

Форма работы: коллективная, по подгруппам.

Форма контроля знаний: выступление на мероприятиях клуба.

Раздел 6. Считалочки

Цель: познакомить обучающихся с историей появления считалочек, интеллектуальное развитие.

Теория: рассказ, беседа на заданную тему.

Практика: изучение, применение считалочек в игровой деятельности.

Форма работы: групповая

Формы контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Выставочная деятельность (мини-выставка)

Цель: научить применять навыки декоративного оформления на практике.

Практика: организация мини-выставки работ обучающихся.

Форма работы: коллективная работа.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение.

Мероприятия воспитательно-познавательного характера

Цель: сплотить детский коллектив посредством коллективных дел и мероприятий.

Теория: информационно-тематические лекции, беседы, просмотр художественных фильмов и социальных роликов.

Практика: проведение тематических мероприятий и/или участие в них (День пожилого человека, День Победы, День матери, День защитника Отечества и т.п.), оформление стенгазет.

Форма работы: коллективная работа.

Форма контроля знаний: педагогическое наблюдение, беседы.

Раздел 7. Итоговое занятие

Цель: подведение итогов года.

Практика: организация и проведение итогового мероприятия. Мониторинг.

Форма работы: групповое занятие.

Форма контроля: итоговое мероприятие.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методические разработки занятий; контрольно – измерительные материалы итоговых занятий; сценарии мероприятий, сказок, игровых программ, концертов, мастер-классов, конкурсов; учебно-наглядные пособия и видеоматериалы.

Лекционный материал по темам: «Культура и этика общения», «Основы мастерства ведущего», «Эстрадное искусство».

Комплексы упражнений, тренинги:

- на развитие сценического внимания,
- на освобождение мышц и снятия сжатости,
- на артикуляционную гимнастику,
- на развитие лидерских качеств,
- на развитие речевого дыхания,
- на четкое произношение звуков,
- на культуру речи.

Раздаточный материал в виде карточек с различными знаниями по сценической речи, мастерству ведущего.

Наглядные пособия по темам:

- схемы театральной лексики для изучения основ мастерства ведущего,
- схема строения речевого аппарата для изучения сценической речи,
- рисунки с текстом для упражнений на развитие дикции,
- рисунки для развития дыхания,
- видеоматериалы о ведущих игровых программ,
- аудиозаписи классической и современной музыки, фонограммы,
- компьютерные презентации по различным темам.

МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Одним из важнейших условий реализации программы является создание необходимой материальной базы:

- костюмы;
- фонограммы мелодий;
- музыкальный центр;
- микрофоны;
- музыкальная аппаратура;
- мультимедиа система;
- наглядный материал;
- столы и стулья по количеству обучающихся;
- доска флипчарт;
- материалы к конкурсам и подвижным играм (мячи, прыгалки, шары, флажки, обручи, кегли);
- настольные игры;
- проектор;
- материалы для поделок (ножницы, клей-карандаш, клей-пистолет, клеевые стержни, клей ПВА, бумага белая (А4, А3), цветная бумага (двухсторонняя), картон белый и цветной, клейкая бумага, фломастеры, карандаши цветные, карандаши простые, линейка, ластик, краски акварельные, гуашь, кисти синтетические (все номера), маркеры);
- информационно-коммуникационные сети Интернет.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Список для педагога

1. Агеева И.А. Новые загадки про слова для всех детских праздников Сфера 2006 г.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 1987
3. Афанасьева С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. М., 1997
4. Белоножкина О.В., Егупова Г.В., Смирнова В.Г. Спортивно-оздоровительные мероприятия в школе. Дни здоровья, спортивные праздники, конкурсы Учитель 2007 г.
5. Воспитание детей в игре./ под ред. Менджерицкой Д.В. М., 1997
6. Гонаболин Ф.Н. Психология. - М.: Просвещение, 1975
7. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю. Коллективно-творческие дела. Игры. Праздники. Атракционы. Развлечения. Соревнования. М.,1999
8. Давыдова М. А., Агапова И.А. Праздник в школе: игры, турниры сценарии Планета 2011 г.
9. Луговская К. П., Сгибнева Е.П. Фабрика веселого настроения Сфера 2008 г.
10. Малахова М. М., Еременко Н.И., Попова Г.П., Гуидева С., Касаткина И . А., Гавалоева Е. А. Праздники в начальной школе: сценарии, литературные игры, викторины, конкурсы. Выпуск 3. Учитель 2008 г.
11. Маленкова Л.И. Человечествоведение.- М.: Педагогическое общество России, 2000
12. Практикум по общей психологии/под ред.А.И.Щербакова.- М.: Просвещение, 1979
13. Психология для всех и для каждого/сост.В.Б.Шапарь.- Харьков: Торсинг, Ростовн/Д: изд-во «Феникс», 2002
14. Психология и педагогика/ Под ред. А.А.Радугина. - М.: Центр, 1999
15. Рогов Е.И. Психология человека. - М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2001
16. Самодумская В. В., Лежнева А. Ю. Физкульт-привет Минск: Красико-Принт 2006 г.
17. Сидорина И.К., Ганцевич С.М. От упражнения к спектаклю - Москва 2006 г.
18. Стив Б., Б. Руг-Литтерль 365 игр для детей и взрослых Издание: Мир книги 2006 г.
19. Титов С.В. Внеклассная работа в школе Учитель 2011 г.
20. Титова И. Наш любимый праздник. Москва, Топикал 1993 г
21. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий.- М., 1994
22. Шашина В.П. Организация внешкольного досуга сценарии, программы игр и представлений. Феникс 2004 г.
23. Информационный ресурс «Летний лагерь от А до Я» <https://summercamp.ru>
24. Информационный ресурс «Методичка для учителя» https://vk.com/teacher_s_book2
25. Информационный ресурс «В помощь учителю» <https://vk.com/public154463779>
26. Информационный ресурс «Дети в школе» https://vk.com/deti_v_shkole_345

Список для обучающихся

1. Гиппиус С.В. Гимнастика чувств - Москва 1987.
2. Голубовский В. Актёр – самостоятельный художник Москва 2000.
3. Ершова А., Букатов В. Актёрская грамота – детям - С.-Петербург 2005.
4. Итина О.М. Искусство звучащего слова вып. 21 Москва - 2002.
5. Каплунова И., Новосельцева И. Музыка и чудеса. Музыкально–двигательные фантазии. Композитор - Санкт-Петербург 2000.
6. Козлянинов Г.И. Упражнения по дикции – Москва 2004.
7. Кузнецов И.Н. Язык мимики и жестов.-Ростов н/Д: Феникс, 2007
8. Немеровский А. Пластическая выразительность актёра – Москва 1982
9. Новицкая Л.П. Уроки вдохновения. Москва ВТО 1994 г
10. Орехова О.А. Цветовая диагностика эмоций. Типология развития. Монография.- СПб.: Речь; М.: Сфера, 2008
11. Петрусинский В.В. На пути к совершенству. Искусство экспромта - 1990. Москва
12. Платонов К.К. Занимательная психология.- СПб: Питер Пресс, 1997
13. Психологические тесты/Под ред.А.А.Карелина:В 2 т.-М.,2003
14. Сорокина Н. Театр. Творчество. Дети. М.изд. «Аркти» 2004 г.
15. Сорокина Н., Миланович Л. Кукольный театр для самых маленьких Москва, Линка-Пресс 2000.
16. Тесты для всей семьи/ сост.А.П.Краснящих.- Харьков, Книжный клуб семейного досуга, 2006
17. Царенко Л. От потешек к пушкинскому балу – Москва 2006.
18. Чурилова Э.Г. Методика и организация театральной деятельности дошкольников и младших школьников. Москва «Владос» 2003 г
19. Информационный ресурс «Нескучайка для детей и родителей» <https://vk.com/neskuchaica>
20. Информационный ресурс «После уроков»: растем вместе https://vk.com/after_lessons

Список для родителей

1. Афанасьев С., Колибрин С. 300 творческих конкурсов. Москва: АСТ-ПРЕСС СКД, 2001 г.
2. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры. М., 1991
3. Вознесенская Л.О. Рождество и Новый год: обычаи, суеверия, сказки, г. НПО «МОДЭК» - 1997
4. Волина В.В. Учимся играя. Москва Новая школа 1994 г.
5. Дик Н.Ф. Методы семейного воспитания. Методические рекомендации.
6. Енин А.В. Игры быстрого приготовления. ВОИПКРО, Воронеж 2003 г.
7. Енин А.В., Киреченков Г.Н. Играй с нами. Детско-юношеская молодежная ассоциация `Искра` Воронеж 1994 г.
8. Кузнецов И.Н. Язык мимики и жестов.-Ростов н/Д: Феникс, 2007
9. Локалова М.С. Праздник в подарок. Академия-Холдинг 2000 г
10. Образцова Т.Н. Юмористические игры для детей. М., 2005
11. Пивовар В. Энциклопедия хороших манер. СПб Диамант 1996 г.
12. Платонов К.К. Занимательная психология.- СПб: Питер Пресс, 1997
13. Ростов-на-Дону
14. Тесты для всей семьи/ сост.А.П.Краснящих.- Харьков, Книжный клуб семейного досуга, 2006
15. Шмаков С.А. Учимся играя. М.,2004
16. Информационный ресурс «Нескучайка для детей и родителей» <https://vk.com/neskuchaica>
17. Информационный ресурс «Образовательный центр «Открытое образование» <https://vk.com/eduopenru>
18. Информационный ресурс «Молодежь Калуги» <https://vk.com/molodezh.kaluga>
19. Информационный ресурс «ИКЦ в Калуге» <https://vk.com/icckaluga>

ПРИЛОЖЕНИЕ К ПРОГРАММЕ

Приложение 1

Образовательные технологии, используемые при реализации программы

Технология	Результативность
Личностно - ориентированного обучения	Развитие познавательных способностей, максимальное развитие индивидуальности обучающихся
Проблемное обучение	Умение самостоятельно искать решение, развитие мыслительной деятельности, самостоятельность в постижении новых понятий и умений
Разноуровневое обучение	Разработка разноуровневых заданий. Комплектование групп обучения в соответствии с индивидуальными возможностями, годом обучения.
Игровые технологии	Повышение интереса к предмету, мотивация к обучению, формирование коммуникативных навыков, нравственных качеств личности
Технология витагенного образования (А.С. Белкин)	Востребованность жизненного опыта, интеллектуально-психологического потенциала личности в образовательных целях
Технология саморазвития личности (А.А. Ухтомский-Г.К Селевко)	Сознательное управление своим развитием, осознание личностью происходящих с ней изменений
Гестовые технологии	Оценка знаний, личностных качеств обучающихся
Здоровьесберегающие технологии	Сохранение физического и психологического здоровья обучающихся, пропаганда здорового образа жизни
Технологии рефлексии	Оценка состояния своего развития, оценка продуктивности деятельности
Информационно-коммуникационные технологии	Расширение возможностей поиска, представления и передачи информации

Примерные упражнения и задания для проведения мониторинга
(выбор заданий идет на усмотрение педагога по аналогии в зависимости от заявленных критериев диагностики)

1 год обучения

Входящий мониторинг:

1. Задание: упражнение «Вавилонская башня»

Цель: выявление эффективного командного взаимодействия, развитие навыков невербального общения.

Необходимые материалы: цветные маркеры, ватман, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Ход упражнения: участники объединяются в 2 команды. Каждому члену команды дается индивидуальное задание. (Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику тренинга, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.) Участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Время выполнения ограничено (7-10 минут).

Форма контроля: педагогическое наблюдение, анализ и обсуждение.

2. Задание: проведение КДТ (приложение 4).

Цель: Определить уровень подготовки, возможностей, лидерства и самостоятельности.

Необходимые материалы: на выбор обучающихся.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Итоговый мониторинг:

1. Задание: игровое упражнение «Дар убеждения».

Цель: определение культуры общения, взаимодействия с партнёром, и выполнение правил поведения перед аудиторией.

Необходимые материалы: коробок, бумага, ручка.

Ход действий: вызываются два участника. Каждому из них ведущий дает спичечный коробок, в одном из которых лежит цветная бумажка. После того как оба участника выяснили, у кого из них в коробке лежит бумажка, каждый начинает доказывать «публике», что она именно у него в коробке. Задача публики — решить путем консенсуса, у кого же именно лежит в коробке бумажка. В случае, если «публика» ошиблась, ведущий придумывает ей наказание (например, на протяжении одной минуты попрыгать).

Во время обсуждения важно проанализировать случаи, когда «публика» ошибалась — какие вербальные и невербальные компоненты заставили ее поверить в ложь.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

2. Задание: придумать и провести КДТ (приложение 4).
Цель: определить уровень подготовки, возможностей, лидерства и самостоятельности.
Необходимые материалы: на выбор обучающихся.
Форма контроля: педагогическое наблюдение.

2 год обучения

Входящий мониторинг:

1. Задание: игровое упражнение «Повернуться в одну сторону».
Цель: определить умение работать в группе.
Необходимые материалы: не нужны.
Ход действий: участники группы делятся на две команды. Эти команды встают в колонну напротив друг друга. Ведущий дает следующую инструкцию: «Сейчас по моему сигналу, вы будете поворачиваться на 90 градусов в любую сторону, в какую вам захочется. Ваша задача заключается в том, что все члены одной команды (не договариваясь) должны повернуться в одну сторону. Побеждает та команда, которая сделала это первая». Упражнение повторяется несколько раз.
Форма контроля: педагогическое наблюдение.
2. Задание: придумать и провести КДТ (приложение 4).
Цель: определить уровень подготовки, возможностей, лидерства, умение провести мероприятие самостоятельно.
Необходимые материалы: на выбор обучающихся.
Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Итоговый мониторинг:

1. Задание: самостоятельно придумать и провести конкурс или викторину.
Цель: определить уровень коммуникабельности, лидерства, взаимодействие в группе и умение придумать и провести игру самостоятельно, как проявление фантазии и импровизации;
Необходимые материалы: на усмотрение обучающихся;
Ход действий: придумать название и правила игры, провести её на публике.
Форма контроля: анализ и педагогическое наблюдение.
2. Задание: игровое упражнение «Тридцать три».
Цель: проанализировать уровень взаимодействия в группе.
Необходимые материалы: нет.
Ход действий: команда встает в круг, после чего по порядку (по кругу) должна досчитать до 33. Заменяя цифры, делящиеся на три и в которых есть цифра три (3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33) выражением – «У меня очень хорошее настроение». Если один из участников ошибается, игра начинается заново. Упражнение продолжается до тех пор, пока команда без ошибок не досчитает до 33.
Форма контроля: педагогическое наблюдение, анализ.

3 год обучения

Входящий мониторинг:

1. Задание: игровое упражнение «Через стекло»
Цель: импровизация; развитие умения передавать мысли и чувства с помощью мимики лица и выразительных движений.
Необходимые материалы: нет.
Ход действий: обучающимся предлагается сказать что-либо друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Тему для разговора можно предложить, например: «Ты забыл надеть шапку, а на улице очень холодно», или «Принести мне стакан воды, я хочу пить и т.п., или ребенок сам придумает свое сообщение. После игры надо выяснить, насколько точно и правильно дети поняли друг друга и обсудить, что чувствовали дети при передаче сообщений, легко ли им было.
Форма контроля: педагогическое наблюдение
2. Задание: игровое упражнение «Крокодил»
Цель: определение артистических и, в целом, творческих способностей участников, внимания, быстроты мышления, согласованности взаимодействия в группе и т.п.
Необходимые материалы: ручка, листочек.
Ход действий:
 - на листиках пишутся слова;
 - один из участников выбирает слово в случайном порядке и пытается изобразить то, что написано на листке;
 - изображающий может использовать только мимику, движения и жесты;
 - изображающий говорить и отвечать на вопросы не может;
 - кто отгадал загаданное слово — берет следующий листок бумаги;
 - игра может быть на время;
 - игру можно облегчить и загадывать не сложные слова «кот», «начальник» или усложнить игру и загадать слово «совершенство», «уникальный»;
 - в правила игры вы можете самостоятельно внести свои изменения и корректировки в зависимости от количества участников и их настроения.Форма контроля: педагогическое наблюдение.
3. Задание: самостоятельно придумать и провести конкурс или викторину.
Цель: определить уровень коммуникабельности, лидерства, взаимодействие в группе и умение придумать и провести игру самостоятельно, как проявление фантазии и импровизации;
Необходимые материалы: на усмотрение обучающихся;
Ход действий: придумать название и правила игры, провести её на публике.
Форма контроля: анализ и педагогическое наблюдение.

Итоговый мониторинг:

1. Задание: придумать и провести КДТ (приложение 4).
Цель: определить уровень подготовки, возможностей, лидерства и самостоятельности, выявить уровень взаимодействия в группе.
Необходимые материалы: на усмотрение обучающихся.
Форма контроля: педагогическое наблюдение.
2. Задание: игровое упражнение «Театр экспромт»
Цель: выявить навыки импровизации и степень артистизма.

Необходимые материалы: сценарий, листочек, ручка.

Ход действий: каждому участнику действия выдается листик с одной единственной фразой, которую он должен будет говорить каждый раз, когда услышит свое "имя" (роль). Важно объяснить, что фразу свою нужно говорить каждый раз по-другому: с разными эмоциями, соответствующими ситуации.
Форма контроля: педагогическое наблюдение.

3. Задание: игровое упражнение «Крокодил»

Цель: определение артистических и, в целом, творческих способностей участников, внимания, быстроты мышления, согласованности взаимодействия в группе и т.п.

Необходимые материалы: ручка, листочек.

Ход действий:

- на листиках пишутся слова;
- один из участников выбирает слово в случайном порядке и пытается изобразить то, что написано на листке;
- изображающий может использовать только мимику, движения и жесты;
- изображающий говорить и отвечать на вопросы не может;
- кто отгадал загаданное слово — берет следующий листок бумаги;
- игра может быть на время;
- игру можно облегчить и загадывать не сложные слова «кот», «начальник» или усложнить игру и загадать слово «совершенство», «уникальный»;
- в правила игры вы можете самостоятельно внести свои изменения и корректировки в зависимости от количества участников и их настроения.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Мониторинг результатов по программе

№ п/п	Фамилия Имя	сентябрь		май	
		1	2	1	2

Критерии 1 год обучения:

1. культура общения, взаимодействие с партнёром, правила поведения перед аудиторией;
2. самостоятельная организация и проведение досуговой деятельности (любимые игры, КТД).

Критерии 2 года обучения:

1. культура общения, работа в группе;
2. умение провести игру, конкурс, мероприятие.

Критерии 3 года обучения:

1. импровизация, владение речью, умение объяснять;
2. основы мастерства ведущего, артистические способности.

Низкий уровень – Н

Средний уровень – С

Высокий уровень – В

Критерии оценки результатов:

Высокий уровень (В): проявляет инициативу, легко выражает свое личное мнение и уважает мнение других, проявляет согласованность действий с партнерами и творческую активность на всех этапах работы над предложенным заданием, артистичен, уверен в себе и собственных действиях, эмоционален.

Средний уровень (С): проявляет инициативу и согласованность действий с партнерами в коллективной деятельности, но в меньшей степени; воздерживается от своего мнения, больше опирается на мнение/идеи членов коллектива; творческий подход к выполнению заданий присутствует, но проявляется немного стеснения и сдержанность.

Низкий уровень (Н): не проявляет инициативы, пассивен на всех этапах работы над предложенным заданием, не проявляет эмоций, творческого подхода и артистизма.

Коллективно-творческая деятельность

Совместность - одна из основных характеристик праздника как культурно-эстетической формы организации совместных действий. Праздновать можно в масштабе семьи, школы, вуза, клуба, двора, улицы. Если спросить человека любого возраста, что ему нравится в праздниках, какие праздники обычно запоминаются, один из ответов непременно будет: тот, в подготовке которого он сам принимал участие. Праздник всегда носит коллективный характер и возникает там, где существуют духовные связи между людьми и общие идеальные устремления.

Совместность праздника как воспитательного дела прекрасно реализуется в методике коллективной творческой деятельности (КТД), разработанной И. П. Ивановым. По словам автора этой воспитательной технологии, КТД не мероприятия, а прежде всего полнокровная жизнь старших и младших, педагогов и обучающихся и в то же время их общая забота об улучшении окружающей жизни, в которой педагоги выступают как старшие товарищи ребят, действующие вместе с ними и вперед них.

Будучи частицей жизни, КТД отличаются яркостью, многообразием видов деятельности, творчеством отношений. В системе подготовки и проведения коллективного творческого дела участники проходят шесть стадий коллективного творчества, каждая из которых требует решения определенной педагогической задачи. Результат решения становится предпосылкой перехода к следующей стадии.

Первая стадия предполагает увлечь каждого из членов коллектива радостной перспективой интересного и полезного дела. Уже в ходе подготовки начинается формирование единства участников праздника. Первый шаг педагога, организующего праздник, предполагает включение как можно большего количества воспитанников и коллег в процесс его подготовки. Необходимым условием успешности решения этой задачи является создание положительного эмоционального фона за счет использования вариативных приемов. Среди них могут быть побуждение, убеждение, стимуляции, заражение. Множественность рекомендуемых приемов обусловлена индивидуальными особенностями каждого из участников коллективного творческого дела.

Вторая стадия предполагает организацию коллективного планирования в условиях дробления структуры на микрогруппы. При этом перед педагогом встает нелегкая задача - помочь каждому найти дело по душе. Это обеспечивает возможность каждому стать причастным к выработке общей перспективы через включение в структуру отношений коллективного творчества.

Третья стадия связана с организацией работы Совета дела, представляющего наиболее активное ядро коллектива, призванное выработать способы выполнения общего замысла. Таким образом, на этой стадии появляется новый групповой субъект, способный к созданию и развитию отношений творчества и заботы через такие социально-психологические механизмы, как секрет, сюрприз, доверие, поддерживающие эмоциональное напряжение и интерес внутри коллектива.

Праздник отличается особой приподнятой атмосферой. Она складывается из многих компонентов. Специальным образом должно быть отграничено, обозначено и организовано праздничное пространство.

При этом важно позаботиться о смысловой и эстетической гармонизации звукового, цветового, светового, ритмического оформления с тематикой праздника.

Еще одно неперемutable требование ко всем видам праздничного оформления - его культуросообразность, т.е. содержательно-смысловое соответствие контексту культуры, в которой праздник возник: национальной, исторической, религиозной, образовательной, организационной и т.д.

Четвертая стадия предполагает непосредственно проведение коллективного творческого дела. Центральной задачей при этом является индивидуальное присвоение

совместно сформированного опыта заботы и гражданского отношения к окружающей жизни и себе.

Для участников праздника нужно подготовить программу с обозначением, что, где, когда будет происходить и в какой форме в этом можно поучаствовать. Программа может быть распечатана, озвучена, представлена наглядно и «настенно». В любом случае этапы развития праздничного действия должны быть четко обозначены.

Следует продумать также стимулы вовлечения в разные виды активности разных групп участников. Для этого необходимо хорошо ориентироваться в актуальных интересах, потребностях, мотивах. диапазоне интеллектуального, физического, эмоционального развития потенциальных гостей праздника.

Очень важно правильно организовать начало и заключение праздника, а также «просчитать» его кульминационный момент. Это позволит обеспечить эмоциональный резонанс среди участников. Ведь в зависимости от педагогического замысла можно организовать светлый «праздник со слезами на глазах», сказочный праздник или «праздник-безобразник», вовлекающий всех в безудержное игровое веселье.

Пятая стадия - коллективная рефлексия, закрепляющая индивидуальное отношение к происходящему. Она строится на трех очень простых и понятных каждому типовых вопросах. Два из них обращены в прошлое и носят оценочный характер: что было хорошо и почему? Что не удалось и почему? Последний вопрос ориентирован на перспективу: что хотелось бы предпринять в будущем?

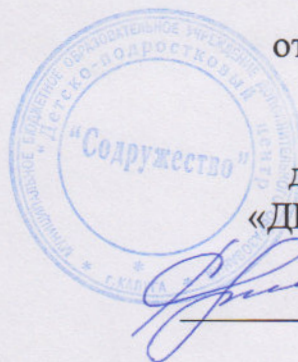
Шестая стадия - заключительная, она состоит в обмене полученным опытом (деятельностным, ценностным, эмоциональным) между членами коллектива.

Основными педагогическими средствами воспитания в условиях КТД становятся опыт творчества, особый вид отношений, названный И. П. Ивановым заботой, и система коллективных творческих дел. Стратегия организации воспитательного процесса заключается в организации и накоплении опыта общей заботы в пространстве жизнедеятельности коллектива. При этом взрослые и воспитанники выступают равноправными партнерами.

В самом деле, ощущение, предвкушение праздника является запоминающимся переживанием со значительным воспитывающим последствием.

Приложение № 5
от «01» июня 2022 г.

Изменения и дополнения
рассмотрены и приняты
на методическом совете
Протокол № 20
от «26» августа 2022 г.



Утверждаю
директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»

О.В. Колинько

**Лист изменений и дополнений
к дополнительной общеразвивающей программе
«Лабиринты увлечений»**

Возрастная категория: 7 - 13 лет

Срок реализации – 3 года

Педагог дополнительного образования:

Целовальникова Елена Александровна

Год разработки: 2020 год

Вносимые изменения (дополнения):

№	Разделы программы	Внесение изменений
1.	Пояснительная записка	<p>Изменены и дополнены условия проведения мониторинга результатов обучения по программе: Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие этапы контроля:</p> <ul style="list-style-type: none">• вводный контроль (сентябрь);• промежуточная/итоговая аттестация (май) [с. 6-7] <p>Вводный контроль определяет уровень знаний, умений и навыков обучающихся на начало учебного года. Целью входного контроля является: изучение мотивации обучающегося к занятиям определенным видом творчества, оценка уровня первичной теоретической и практической подготовки в выбранной области деятельности.</p> <p>В ходе промежуточной аттестации осуществляется оценка уровня достижений учащихся, заявленных в образовательной программе по итогам очередного учебного года. Промежуточная аттестация проводится в форме педагогической диагностики знаний, умений, навыков учащихся по уровням (высокому, среднему и низкому).</p> <p>В ходе итоговой аттестации осуществляется оценка</p>

		<p>качества усвоения учащимися содержания конкретной образовательной программы по завершении всего образовательного курса этой программы в целом.</p> <p>Формы и методы контроля/аттестации, содержание материала контроля определяются педагогом дополнительного образования на основании содержания программы.</p>
2.	Список литературы и информационных источников	<p>Добавлен список информационных источников для педагога:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Информационный ресурс: https://vk.com/tutpodelki 2. Информационный ресурс: https://paidagogos.com/konstruirovanie-v-starshey-gruppe-iz-bumagi.html 3. Информационный ресурс: https://infourok.ru/kartoteka-igr-na-razvitie-vnimaniya-1692922.html 4. Информационный ресурс: https://vk.com/public198886219
3.	Приложение к программе	Изменены и дополнены условия проведения мониторинга результатов обучения по программе в приложении 3

Приложение к программе

(изменены и дополнены условия проведения мониторинга результатов обучения по программе в приложении 3)

Приложение 3

Мониторинг результатов обучения по программе

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	Вводный контроль		Промежуточная/ итоговая аттестация	
		1	2	1	2

По результатам промежуточной и итоговой аттестаций педагог дополнительного образования анализирует итоги реализации программы по следующим критериям:

Промежуточная /итоговая аттестация (анализ)

№ группы	Количество обучающихся в группе	Уровень подготовленности	Количество обучающихся по уровням подготовленности (чел/%)

Критерии оценки результатов:

Высокий уровень - 90-100% полностью освоивших программу;

уровень выше среднего - 70-80% освоивших программу;

Средний уровень - 50-60% освоивших программу;

уровень ниже среднего - 30-40% освоивших программу;

Низкий уровень - 0-20% освоивших программу

Приложение № 6
от «01» июня 2023 г.

Изменения и дополнения
рассмотрены и приняты
на методическом совете
Протокол № 26
от «13» августа 2023 г.



Утверждаю
директор МБОУДО
«ДПЦ «Содружество»

О.В. Колинько

**Лист изменений и дополнений
к дополнительной общеразвивающей программе
«Лабиринты увлечений»**

Возрастная категория: 7 - 15 лет

Срок реализации: 3 года

Педагог дополнительного образования:

Целовальникова Елена Александровна

Год разработки: 2020

Вносимые изменения (дополнения):

№	Разделы программы	Внесение изменений
1.	Титульный лист, паспорт программы, пояснительная записка	Изменена возрастная категория обучающихся: 7 – 15 лет.
2.	Список литературы и информационных источников	<u>Добавлен список для педагога:</u> 1. Информационный ресурс: Крутой педорг: воспитательная работа. https://vk.com/krutoypedorg 2. Информационный ресурс: Идеи для творчества. https://vk.com/public211236060 3. Информационный ресурс: Всё для праздника: идеи, конкурсы, сценарии. https://vk.com/kanaloprazdnike 4. Информационный ресурс: Поделки для детей. https://vk.com/podelki_dlia_detei <u>Добавлен список для обучающихся:</u> 1. Информационный ресурс: Поделки в школу. https://vk.com/podelki_v_shkolu <u>Добавлен список для родителей:</u> 1. Информационный ресурс: Детское и семейное творчество. Развитие детей. https://vk.com/tvorchestvo_dety