

Управление образованием
администрации муниципального образования Тбилисский район

муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
центр эстетического воспитания детей «ТЮЗ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «7» апреля 2026 г.
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО ЦЭВД «ТЮЗ»
Н.А.Жилина
от «7» апреля 2026 г. № 53-ОД



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ КРАТКОСРОЧНАЯ ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Игровой клуб»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 7 недель (14 часов)

Возрастная категория: 10-15 лет

Форма обучения: очная

Состав группы: до 15 человек

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 55988

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Дремова Наталья Геннадьевна

ст. Тбилисская, 2026 год

ПАСПОРТ
дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы
«Играют дети», муниципальное задание, художественной
направленности

Наименование муниципалитета	Тбилисский район
Наименование организации	МАУ ДО ЦЭВД «ТЮЗ»
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	55988
Полное наименование Программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная программа художественной направленности «Игровой клуб»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	Муниципальное задание
ФИО автора (составителя) Программы	Дремова Н.Г.
Краткое описание Программы	Игра – один из основных видов деятельности детей и подростков. Сейчас мало внимания уделяется настольным коллективным играм, хотя данная индустрия расширила свои возможности и предоставляет огромное количество вариантов проведения досуга. В процессе игры формируются и совершенствуются психические процессы, создаются благоприятные условия для развития творческого потенциала детей, фантазии, повышается коммуникативность. Коллективно-игровая деятельность позволяет решать многие педагогические задачи, касающиеся формирования выразительности речи ребенка, интеллектуального и художественно-эстетического воспитания. Огромно и воспитательное значение игр. У детей формируется уважительное отношение друг к другу. Они познают радость, связанную с преодолением трудностей общения, неуверенности в себе. Увлеченность детей игрой, их внутренний комфорт, раскованность, легкое, не авторитарное общение взрослого и ребенка, почти сразу пропадающий комплекс «я не умею» - все это удивляет и привлекает. Очевидно, что игровая деятельность учит детей слышать друг друга, быть творческими личностями, способными к восприятию новизны, умению импровизировать.

Форма обучения	Очная.
Уровень содержания	Ознакомительный
Продолжительность освоения (объём)	14 часов
Возрастная категория	10-16 лет
Цель программы	формирование интереса к коллективному творчеству, развитие коммуникативных, интеллектуальных способностей средствами театральной педагогики.
Задачи программы	<u>образовательные:</u> - обучить настольным, развивающим, познавательным, сюжетно-ролевым, спортивным народным играм; - обучить нормам поведения в коллективе при соблюдении определённых правил; - обучить основным приемам и средствам воплощения игровой ситуации. <u>Личностные:</u> - воспитать творческую инициативу; - привить любовь к собственной культуре, чувство патриотизма; - активизировать навыки самостоятельного творческого образного мышления. <u>Метапредметные:</u> - развить внимание, фантазию, воображение, быстроту реакции и сообразительность, расширить кругозор, повысить интеллектуальный уровень; - повысить коммуникативность; - повысить физические качества; - совершенствование артистических навыков детей, моделирование навыков социального поведения в заданных условиях.
Ожидаемые результаты	<u>образовательный результат:</u> - знать виды и типы игр; - владеть навыками коллективного творчества при реализации события в игровом задании; - знать основные приемы и средства воплощения игровой ситуации; <u>личностный результат:</u> — проявлять интерес к собственной культуре; — уметь работать в творческом коллективе: вежливо, тактично и уважительно относиться к партнерам; — самоопределение и самореализация. <u>метапредметный результат:</u> - уметь провести игры из копилки народного

	фольклорного наследия и отдельные игры прошлых эпох; - уметь самостоятельно планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; - уметь координировать свои действия с участниками игры; - уметь объяснять правила проведения игры.
Особые условия (доступность для детей с ОВЗ)	да
Возможность реализации в сетевой форме	нет
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий	Да
Материально-техническая база	-учебная аудитория, соответствующая требованиям санитарных норм и правил: -столы; -стулья; -спортивный инвентарь: скакалки, верёвочки, обручи, мячи, игровые биты, мел. - набор настольных игр, карточек, игровой инвентарь; - оборудованная игровая и спортивная площадка, соответствующая нормам СанПиНа Учащиеся должны иметь удобную одежду или спортивную форму; удобную, нескользкую обувь. Информационного обеспечение: методические разработки игр с детьми и подростками.

Содержание

Введение	6
Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объём, содержание, планируемые результаты»	8
Пояснительная записка	8
Цель и задачи программы	13
Содержание программы	14
Планируемые результаты	17
Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»	18
КУГ	19
Раздел программы «Воспитательная деятельность»	20
Условия реализации программы	23
Формы аттестации	24
Оценочный материал	24
Методические материалы	25
Список литературы	32
Приложение	35

Введение

Игра – один из основных видов деятельности детей и подростков. Сейчас мало внимания уделяется настольным коллективным играм, хотя данная индустрия расширила свои возможности и предоставляет огромное количество вариантов проведения досуга. В процессе игры формируются и совершенствуются психические процессы, создаются благоприятные условия для развития творческого потенциала детей, фантазии, повышается коммуникативность.

Коллективно-игровая деятельность позволяет решать многие педагогические задачи, касающиеся формирования выразительности речи ребенка, интеллектуального и художественно-эстетического воспитания. Огромно и воспитательное значение игр. У детей формируется уважительное отношение друг к другу. Они познают радость, связанную с преодолением трудностей общения, неуверенности в себе. Увлеченность детей игрой, их внутренний комфорт, раскованность, легкое, не авторитарное общение взрослого и ребенка, почти сразу пропадающий комплекс «я не умею» - все это удивляет и привлекает. Очевидно, что игровая деятельность учит детей слышать друг друга, быть творческими личностями, способными к восприятию новизны, умению импровизировать.

В современном мире большинство детей уже в раннем возрасте подвержены сильному влиянию телевидения и виртуальных компьютерных игр. При всей их кажущейся яркости, занимательности, следует помнить, что ребёнок чаще всего остаётся пассивным зрителем. Эти игры не затрагивают тех психоэмоциональных центров, которые отвечают за работу активного, действенного воображения. А ведь именно воображение становится локомотивом всей творческой деятельности, общего развития, реализуемых в игровой форме. Обучение актёрскому мастерству через игру, обеспечивает равномерные интеллектуальные и духовные нагрузки.

Данная программа определяет содержание и организацию воспитательного процесса для учащихся в летний период, имеет развивающий характер, ориентирована на активное усвоение детьми разнообразных умений. Программа предусматривает участие детей с особыми образовательными потребностями наравне с обычными детьми.

Детский и подростковый досуг подразумевает свободный выбор личностью досуговых занятий. Он является необходимым и неотъемлемым элементом образа жизни человека. Поэтому досуг всегда рассматривается как реализация интересов личности, связанных с рекреацией, саморазвитием, самореализацией, общением, оздоровлением и т. п. Игровой клуб – место свободного общения, встреч, объединения по интересам, самостоятельности и самоорганизации, активного общественного участия в решении

коллективных проблем. Для детей клуб привлекателен тем, что там отсутствует жёсткая регламентация, заорганизованность, командно-административный стиль руководства, царит общение, свободная инициатива, творческая атмосфера

От педагога требуются особые качества, динамичность деятельности, высокая психолого-коммуникативная культура, умение работать с мотивацией, удерживанием интереса без принуждения и суровой дисциплины. Привлекая детей и подростков в клуб, развивая их с учетом индивидуальности и предоставляя большую свободу выбора, педагог решает задачи формирования и развития личности, способной быстро и адекватно воспринимать складывающуюся ситуацию и адаптироваться в ней.

Заполнение свободного времени детей образовательным содержанием, обеспечение группового общения по интересам, отвлечение от бездумного времяпрепровождения «на улице» и др. - таков социальный и педагогический фон развития современного подростка в клубе.

Главной целью проектирования досуговой программы в клубе является решение комплекса задач, связанных с формированием культуры свободного времени: вовлечение ребенка в мир творчества, конкурсов, развлечений и праздников, освоение традиционного и инновационного опыта организации досуга через познание, просвещение, общение. Это предполагает также направленность личности на различные социально значимые нормы и ценности. Досуговые программы в большей степени, чем программы образовательные, демонстрируют интеллектуальные, эмоциональные возможности детей

Одной из организационных форм, широко используемых в дополнительном образовании с воспитанниками, является воспитательное мероприятие. По существу, воспитательная работа строится как система организуемых мероприятий. Это и часы общения, встречи, праздники, КТД, экскурсии, походы и т.д. Воспитательное мероприятие влияет на общественное мнение, приобщает к жизни коллектива, формирует его традиции. Поэтому каждое мероприятие должно вести к новой нравственной высоте, оставляя в душе состояние праздника, стремления к добру и красоте.

Данная программа поможет ребёнку не только проявить свой творческий потенциал, но и определиться с дальнейшим обучением в различных студиях, исходя из своих интересов.

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровой клуб» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами и локальными актами образовательной организации:

1. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
4. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;
6. Указ Президента Российской Федерации от 9 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
8. Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 г. № 145;
9. Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;
10. Концепция развития детско-юношеского спорта в Российской Федерации до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 28 декабря 2021 г. № 3894-р;
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
13. Правила применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных

образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденные постановлением Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023 года № 1678;

14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13 марта 2019 г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

15. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

16. Письмо Министерство просвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»;

17. Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)");

18. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 апреля 2017 г. № ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»).

19. Устав МАУ ДО ЦЭВД «ТЮЗ».

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровой клуб» имеет художественную направленность.

Новизна программы заключается в том, что занятия проходят в форме игры, с участием каждого ребёнка с учётом его индивидуальных способностей, направлена на развитие морально-волевых качеств, физических, интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей. Важно включение учащихся в активную творческую деятельность на основе сотрудничества, как одного из условий психологической комфортности в образовательном процессе. В творческом процессе легко адаптируются дети в ОВЗ и с особыми образовательными потребностями.

Актуальность. Лето – время каникул, время новых открытий, поиска новых друзей. Для подростков это особо важное время, где он очень часто предоставлен сам себе большую часть дня. Можно всё своё время проводить в состоянии ничегонеделания, а можно – с пользой. Появляется возможность

раскрыть в себе скрытые резервы, возможности, познакомиться с новыми людьми через игровую коллективную деятельность. Занятость детей в летнее время является важной профилактикой правонарушений.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в применении многовариативности занятий. Изучая различные игры, учащиеся знакомятся с культурой других народов, историей и причиной зарождения той или иной формы игры. Для каждого появляется возможность попробовать себя в той или иной роли. Но, как и в любой игре, в настольных играх и спортивных главная роль отводится правилам, которые каждый игрок обязуется выполнять. Итог для каждого будет зависеть от смекалки, коммуникативных способностей, творческих возможностей, психофизической формы. Неизбежно будут те, кто проиграл. Важно не допустить негативной оценки самого процесса игры «все виноваты». Игры позволяют не только применять на практике здоровьесберегающие технологии, но и помогают учащемуся избавиться от внутренней несвободы, страха, зажимов. А когда ребенок берет на себя функции ведущего или участника, это помогает ему открыть себя. Выступая в качестве участника, ребенок учится высказывать свое мнение, учится четко формулировать и излагать свои мысли публично, тоньше чувствовать и познавать окружающий мир, развивается фантазия, воображение, образное мышление. Появляется опыт публичных выступлений.

Отличительные особенности программы «Игровой клуб» заключаются в том, что она является первой ступенью в комплексе предметов предметной области «Театральное исполнительское искусство». Реализация данной программы будет способствовать лучшему освоению программы «Актёрское мастерство».

Региональный компонент.

Программа направлена на реализацию стратегии *социально-экономического развития* муниципального образования Тбилисского района до 2030 года в задачах повышения доступности и качества образования, в том числе и дополнительного. А также формирование и развитие творческих способностей учащихся; удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом и физическом развитии; формирование культуры здорового и безопасного образа жизни; обеспечение духовно-нравственного и гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся.

Реализация потенциала программы оказывает прямое положительное влияние на социально-экономическое развитие муниципального образования и региона:

1. Реализуются механизмы поддержки индивидуализации и самореализации человека, удовлетворения вариативных потребностей индивида, общества, региона. Программа обеспечивает тесные связи с реалиями профессиональной деятельности. В результате ребенок реализует свои потребности в более благоприятной для того среде, получает установки на созидательную деятельность. Развитие человеческого потенциала средствами программы позволяет выявлять таланты подрастающего поколения, мотивировать реализацию субъективных способностей детей и молодежи, способствует формированию культурной элиты региона в будущем.

2. Способствуют активизации развития личности, поскольку обладает уникальным мотивационным потенциалом, обеспечивающим высокий уровень познавательного интереса и личную заинтересованность учащихся. Творческая среда, которая создается в процессе обучения, обеспечивает обучающимся широкий круг условий и возможностей для реализации всего комплекса личностных потребностей.

3. Предоставляет альтернативные возможности для образовательных и социальных достижений учащихся, в том числе с особенностями в развитии и/или находящиеся в трудной жизненной ситуации.

4. Имеет большое значение в процессе формирования жизненных ценностей детей и молодежи:

- формирование личностной зрелости обучающихся посредством осмысления ими своего места в обществе и своего жизненного пути, обретения самостоятельности и ответственности, адаптивности к переменам, стремления к раскрытию своих способностей, постоянному самосовершенствованию и т.д.

5 . Способствует профилактике асоциального поведения детей и подростков в летний период путём вовлечения в досуговую деятельность.

Адресат программы: Данная программа рассчитана на детей в возрасте 10-16 лет.

Также программа ориентирована для детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов, детей с ограниченными возможностями здоровья, талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

Также в образовательном процессе предусмотрено использование дистанционных и комбинированных форм взаимодействия в

образовательном процессе на базе цифровых платформенных решений (интернет-ресурсы).

Уровень программы, объем и сроки.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная программа «Игровой клуб» относится к программам ознакомительного уровня, рассчитана на 7 недель (всего 14 часов).

Форма обучения – очная. Возможна реализация программы с применением форм электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: 1 занятие в неделю – 2 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

Виды занятий по программе определяются содержанием программы и могут предусматривать: парные и групповые игры, самостоятельную работу. По программе могут заниматься как мальчики, так и девочки.

Особенности организации образовательного процесса для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, детей с ОВЗ.

Дети этой категории занимаются в группе с обычными детьми с условиях полной инклюзии.

Большое внимание уделяется профилактике нарушения социализации детей. С этой целью создаются условия для максимального включения ребенка в творческий процесс, создания ситуации успеха, комфортной психологической атмосферы во время занятий:

- создание условий для успешного завершения работы;
- широкое использование метода поощрения с целью создания благоприятного эмоционального состояния ребенка и повышения его самооценки;
- мотивация к участию в выставках и конкурсах различного уровня;
- работа по развитию навыков общения и эмоциональной сферы с помощью таких форм работы как индивидуальные и групповые беседы, моделирование различных жизненных ситуаций с целью приобретения детьми опыта положительного социального поведения.

Предмет «Игровой клуб» проводится в форме практических групповых занятий. Численность группы может варьироваться в зависимости от возраста, способностей и возможностей детей - как от 2 до 14. Занятия проводятся в соответствии с возрастными особенностями детей, а также степенью сформированности интересов и мотивации к данной области. Программа «Игровой клуб» учитывает возрастные особенности учащихся и предполагает освоение различных типов игр, а также приобретение умения провести эти игры со своими сверстниками. Дети с ограниченными возможностями здоровья также могут участвовать в реализации программы при условии поддержки со стороны взрослого-опекуна и индивидуальным

подбором заданий и игр с учетом физических и психических особенностей учащихся.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – формирование интереса к коллективному творчеству, развитие коммуникативных, интеллектуальных способностей средствами театральной педагогики.

Задачи:

образовательные:

- обучить настольным, развивающим, познавательным, сюжетно-ролевым, спортивным народным играм;
- обучить нормам поведения в коллективе при соблюдении определённых правил;
- обучить основным приемам и средствам воплощения игровой ситуации.

Личностные:

- воспитать творческую инициативу;
- привить любовь к собственной культуре, чувство патриотизма;
- активизировать навыки самостоятельного творческого образного мышления.

Метапредметные:

- развить внимание, фантазию, воображение, быстроту реакции и сообразительность, расширить кругозор, повысить интеллектуальный уровень;
- повысить коммуникативность;
- повысить физические качества;
- совершенствование артистических навыков детей, моделирование навыков социального поведения в заданных условиях.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

Таблица №1

<i>№</i>	<i>Наименование раздела, темы</i>	<i>Количество часов</i>			<i>Форма аттеста ции/ контроля</i>
		<i>Всего часов</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	
1.	Раздел 1. Знакомство с программой	2	1	1	
1.1	Вводное занятие. «Мозговой штурм» в поиске интересов. Формы и виды игр.	2	1	1	
2.	Раздел 2. Настольные игры	8		8	
2.1	Игры различных типов для развития внимания и памяти:	2	-	2	
2.2	Игры для развития фантазии и воображения	2	-	2	
2.3	Интеллектуальные игры	2		2	
2.4	Игры для развития творческого потенциала	2		2	
3.	Раздел 3. Подвижные игры	3	1	4	Практическое участие
3.1	Народные игры	1	1	2	
3.2	Сюжетно-ролевые игры	2	-	2	
Итого		14	2	12	

1.3.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство с программой

1.1. Вводное занятие. «Мозговой штурм» в поисках интересов

Теория.

Правила ТБ. Беседа о важности игр в жизни каждого ребёнка.

Практика:

Классификация игр:

-по форме: индивидуальные, парные, мелкогрупповые, коллективные; настольные, аудиторные, игры на открытом воздухе, игры на воде и т.п.

-по видам: подвижные, спортивные, игры развивающие, интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы;

-сюжетные игры (игра на темы литературных произведений или бытовых сюжетов).

Проведение «мозгового штурма» для выявления предпочтений в досуговой деятельности у детей.

2. Настольные игры.

2.1. Игровые комплексы различных типов для развития внимания и памяти.

Каждая настольная игра имеет свою историю, которая раскрывает суть самой игры. Особенность игр позволяют сосредотачивать рассеянное внимание, и развивать память и аналитическое мышление.

Практика.

Настольные игры из предложенной классификации. Новые игры, предложенные педагогом. Развитие игр в истории становления общества. Настольные игры: «ДА, нет», «Сыщик», «Детектив», «Морской бой» и др.

2.2. Интеллектуальные игры.

Игры, рассчитанные на развитие кругозора, повышение интеллектуального уровня, развитие аналитического мышления и умение работать в команде. Формат: дуэтом и групповой.

Практика. Игры: «Шахматы», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Интеллектуальное казино», «Бизнес игра», и др.

2.3. Игры для развития фантазии и воображения.

«Клипное» мышление современных детей не позволяет использовать всю широту фантазии и воображения, что является основополагающим в театральном искусстве. Данный комплекс игр направлен на снятие

напряжения, «психологических зажимов», развитие фантазии и воображения.
Практика. Игры: «Имаджинариум», «Властелин тьмы», «Мафия», «Нарды», «Уголки», «Театр экспромта».

2.4. Игры на реализацию творческого потенциала

Практика:

Комплексные игровые занятия, в которых выявляются все творческие способности в заданной игровой среде: квест «В поисках сокровищ», игра «Крокодил» или экономическая игра «Банк», «Юный скульптор», «Встреча с инопланетянином»

3. Подвижные игры.

3.1. Народные игры.

В традиционной русской культуре всегда огромное внимание уделялось праздникам, народным играм и развлечениям. Появлялись традиционные игрища, любимые всеми, но несущие, кроме развлекательной функции, большой воспитательный и организационный эффект. Подвижные игры современным детям особенно необходимы т.к. малоподвижный образ жизни приводит к гиподинамии и в следствие к физиологическим нарушениям. Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству. Используются здоровьесберегающие технологии.

Практика. Игры: «Лапта», «Чижик-пыжик», «Городки» и др.

3.2. Сюжетно-ролевые игры.

Практика. Игры на основе художественных произведений: «Тайная комната», «Новый год в НИИЧАВО», «Космическая миссия».

По итогам проводится анализ предпочтений и способностей. Рекомендуется родителям запись в студии с ориентацией на выраженные предпочтения ребёнка.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы «Игровой клуб» учащиеся будут демонстрировать следующие результаты:

образовательный результат:

- знать виды и типы игр;
- владеть навыками коллективного творчества при реализации события в игровом задании;
- знать основные приемы и средства воплощения игровой ситуации;

личностный результат:

- проявлять интерес к собственной культуре;
- уметь работать в творческом коллективе: вежливо, тактично и уважительно относиться к партнерам;
- самоопределение и самореализация.

метапредметный результат:

- уметь провести игры из копилки народного фольклорного наследия и отдельные игры прошлых эпох;
- уметь самостоятельно планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- уметь координировать свои действия с участниками игры;
- уметь объяснять правила проведения игры.

1.5. Формы контроля

На протяжении всего обучения учащиеся выполняют задания различных уровней сложности как теоретические так и практические. Промежуточный контроль выявляет уровень усвоения материала, а итоговый подразумевает демонстрацию полученных знаний в виде коллективно-творческой деятельности.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровой клуб» определяет даты начала и окончания занятий, количество часов, необходимых для изучения разделов программы, тематическое содержание занятий, а также предусматривает формы промежуточного контроля.

Календарный учебный график составляется в начале каждого учебного года для каждой учебной группы и утверждается заместителем директора по учебной работе.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

_____ Г.И.Уварова

«__» _____

_____ Тбилисский район

_____ МАУ ДО ЦЭВД «ТЮЗ»

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения первый _____ 1 гр _____

Педагоги: Дрёмова Наталья Геннадьевна _____

Количество часов: всего 14 часов; в неделю 2 часа.

Планирование составлено на основе общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровой клуб»

Таблица №2

п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведени я занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
			Раздел 1. . Знакомство с программой.	2		групповая		
1.			1.1. Вводное занятие. «Мозговой штурм» в поиске интересов. Формы и виды игр.	2				
			Раздел 2. Настольные игры.	8		групповая		
2.			Игры различных типов для развития внимания и памяти:	2				
3.			Интеллектуальные игры	2				
4.			Игры для развития фантазии и воображения	2				
5.			Игры для развития творческого потенциала	2				
			Раздел 3. Подвижные игры	4		групповая		
6.			Народные игры	2				
7.			Сюжетно-ролевые игры	2				
			Итого	14				

2.2. Раздел программы «Воспитание»

Общей целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Цель: Формирование представления об окружающем мире в системе человеческих ценностей через игровую деятельность.

Задачи:

1. Создание условий для воспитания нравственной личности;
2. Ознакомление с национальными играми народов России.
3. Создание условий для социализации ребёнка.

Современные дети не представляют своего существования без мобильного телефона, социальных сетей и компьютерных игр, ограничивая себя в общении, саморазвитии и познании окружающего мира. Программа не несёт в себе образовательных функций, а рассчитана на воспитание через досуговую деятельность. Посещая мероприятия МАУ ДО ЦЭВД «ТЮЗ» и принимая в них непосредственное участие, воспитанники узнают много нового, знакомятся с формами досуга и мотивируются на собственное участие. Каждое мероприятие несет в себе не только развлекательные функции, но и воспитательные: дети учатся доброму отношению, умению сопереживать, анализировать и делать выводы.

Целевые ориентиры воспитания детей:

- воспитание ответственности, воли и дисциплинированности в творческой деятельности;
- формирование положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- воспитание чувства эстетического вкуса;
- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;

- развитие способности сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности;
- приобретение опыта художественного творчества как социально значимой деятельности;
- формирование сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- формирование познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки;

Планируемые формы и методы воспитания.

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы учащиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации. В воспитательной деятельности с учащимися по программе используются методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),
- «мозговой штурм»,
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы одобрения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- метод переключения в деятельности;
- методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании.

В формы воспитания входят: беседы, «круглые» столы, спектакли, тематические мероприятия, игровые программы, обучающие программы, КТД, акции, походы.

Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации

программы в организации дополнительного образования в соответствии с нормами и правилами работы организации:

- Создать условия для воспитания и творческой самореализации ребенка;

- Разнообразить и расширить личный жизненный опыт подростка, обогатить новыми эмоциональными и эстетическими переживаниями, позволить ему реализовать потребность в общении, расширив его социальный круг;

- Стимулировать ребенка к саморазвитию и самосовершенствованию, которые возможны при наличии основных психических образований: рефлексии, целеполагания, планирования и предвосхищения результатов собственного поведения;

- Познакомить ребенка со спецификой коллективной работы, требующей распределения функций и четкого выполнения своих обязанностей; слаженной и последовательной работы всех участников, независимо от их текущих личных проблем; установления коммуникативных связей в коллективе, невзирая на индивидуальные симпатии или антипатии.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период).

Организационные условия:

- Коллективное посещение мероприятий с привлечением родителей;
- Применение единых методов, приёмов средств воспитания в семье и учреждении;
- Положительный пример взрослых, педагогов;
- Комфортная, доброжелательная обстановка;
- Соответствие применяемых педагогом средств и методов воспитания возрасту ребёнка и индивидуальным особенностям.

План воспитательной работы.

Таблица №3

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт,

				иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	«Сказочное лето»		Игровая программа	Участие детей
2	«Остров сокровищ»		Игровая программа	Публикация в СМИ, участие детей
3	«День России»		Концерт	Публикация в СМИ, участие детей
4	Кукольный спектакль «Лесной переполох»		Очная, спектакль	Публикация в СМИ, участие детей
5	«День семьи, любви и верности»		Акция, концерт	Участие детей, публикация в СМИ
6	«Царство воды»		Игровая программа	Публикация в СМИ, участие детей

2.3. Условия реализации программы

При организации учебного процесса педагогу дополнительного образования необходимо применять здоровьесберегающие технологии, соблюдение требований и норм СанПиНа, а также, учитывать индивидуальные возрастные особенности учащихся.

Материально-техническая база образовательного учреждения должна соответствовать санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда.

Материально-технические условия реализации предмета:

-учебная аудитория, соответствующая требованиям санитарных норм и правил,

-столы;

-стулья;

-спортивный инвентарь: скакалки, верёвочки, обручи, мячи, игровые биты, мел.

- набор настольных игр, карточек, игровой инвентарь;

- оборудованная игровая и спортивная площадка, соответствующая нормам СанПиНа;

Учащиеся должны иметь удобную одежду или спортивную форму;

удобную, нескользкую обувь.

Информационного обеспечения не требуется.

2.4. Формы аттестации

В процессе освоения учащимися программы «Игровой клуб» педагог контролирует качество полученных знаний, умений и навыков и творческую реализацию, а также осуществляет оперативное управление игровым процессом, обеспечивает выполнение проверочной, воспитательной и корректирующей функций.

Основной формой итоговой аттестации по программе «Игровой клуб» является мероприятие в форме игры-квеста, включающей все элементы освоенных игр, а также участия в интерактивных играх, в том числе (на усмотрение педагога) включающих зрителей.

Данная программа создана, в первую очередь, для развития заинтересованности, вовлечённости и объединения детей среднего школьного возраста, подготовки их к следующему, основному этапу обучения по программе «Искусство театра».

Среди методов отслеживания результативности используются такие методы, как:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий;
- участие в соревновательных играх,
- решение задач поискового характера, а также уровня активности учащихся на занятиях.

Указанные методы отслеживания результативности используются как средство итоговой диагностики, с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей (в конце срока реализации программы).

2.5. Оценочный материал

Уровень освоения программы детьми может определяться не дифференцированной оценкой, а по их работе в течение всего процесса обучения по следующим критериям:

Высокий уровень освоения программы. Обучающийся активно, с творческим интересом занимается в коллективе. Уважительно относится к другим детям. Готов помочь в работе. Работоспособен. Материал усваивается на высоком уровне. Инициативен. Фантазия и воображение активно развиты. Знает более 5 видов и типов игр. Использует разные сюжеты игры. Активен

при перемене ролей. На высоком уровне владеет словесным действием. Может обучить играм других. Готов к самостоятельному саморазвитию. (Зачет)

Средний уровень освоения программы. Обучающийся достаточно активно, занимается в коллективе. Уважительно относится к другим детям, но замкнут. Тяжело идёт на контакт. Не слишком работоспособен, т.к. быстро утомляется. Материал усваивается частично. Знает об элементах сценическое внимание, общение. Фантазия и воображение не достаточно развиты. Недостаточно пластичен. Частично владеет словесным действием. Может рассказать о некоторых театральных играх. Видны его желание и стремление развиваться (Зачет).

Низкий уровень освоения программы. Недисциплинированность.

Неуважение к коллективу. Пропуски без уважительных причин. Не может провести игру. Не владеет сценическим вниманием. Не усваивает материал. Следует рассмотреть вопрос о целесообразности дальнейших занятий, согласовав показатели по данному предмету с уровнем показателей по другим предметам. Необходимы личная беседа с обучающимся и родителями для рассмотрения вопроса о дальнейшей целесообразности занятий по предпрофессиональной программе. (Незачет).__

Оценивается по системе зачет или незачет за правильное выполнение заданий.

Таблица №4

Задание	Критерии оценки					Итог
	Вовлечён- ность	Иници- ативность	Креа- тивность	Сплочён- ность	Коммуни- кативность	
1.						

2.6. Методические материалы

Программа «Игровой клуб» предваряет программу «Основы актёрского мастерства», является мотивированной для дальнейшего занятия в театральной студии.

Основу практической части программы составили настольные, народные, познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые игры. Упражнения на внимание, воображение, общение, словесное действие направлены на создание атмосферы существования в определённых предлагаемых обстоятельствах, включены в программу обучения и осваиваются путём игровой методики. В итоге обучения происходит накопление знаний, умений, навыков, необходимых для следующих этапов освоения программы «Искусство театра».

Обучение по программе «Игровой клуб» проходит в форме игровой деятельности, с постановкой игровых задач, игровых действий под руководством педагога.

Игровые комплексы и упражнения сгруппированы по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности. Но, в основном используются в сочетании.

Педагогу необходимо создать условия для проявления инициативы и самостоятельности ребёнка. Также важно создать творческую атмосферу занятий, атмосферу доброжелательности, и вместе с тем - осознанной дисциплины. Учащийся может захотеть сам провести игру, придумать новую. Эта инициативность должна приветствоваться и развиваться педагогом. На занятиях должна соблюдаться творческая дисциплина.

Педагог должен развивать мотивацию учащихся, поддерживать их уверенность в дальнейших творческих успехах, ставить новые задачи с учётом психофизических особенностей каждого. Необходимо применение деятельностного подхода, когда результат обучения зависит от того, насколько активно ребенок включается в творческую деятельность, играет, выполняет задания, обсуждает работу других членов группы и т.д.

Игровой метод не противоречит освоению в конце обучения профессиональных понятий. Метод сюжетно-ролевой игры на более сложном, развёрнутом уровне воспитывает у детей умение создавать и развивать совместную игру в небольших подгруппах, опираясь не только на общие правила игры, но и на сюжетные замыслы партнёров.

Метод перемены ролей в одной и той же сюжетно-ролевой игре воспитывает гибкость и пластичность сценического поведения; коммуникативные навыки; развивает фантазию и воображение.

Практико-ориентированный метод подразумевает, что любое задание выполняется ребенком в игровой форме с одним партнером или с группой ребят.

Проблемный метод используется при сочинении различных сюжетов игр и поиске решения.

С помощью рефлексивного метода обсуждаются итоги занятия, и проходит их анализ.

Примерная структура занятия:

1. Настольные игры:

- для развития внимания и памяти;
- для развития фантазии, воображения;
- для развития коммуникативного общения.
- подведение итогов.

2. Народные игры:

- историческая справка,
- игровой комплекс.
- изучение и обыгрывание новой игры.
- подведение итогов.

3. Сюжетно-ролевые игры:

- разминочный игровой комплекс,
- ознакомление с особенностями сюжетно-ролевых игр. Что это такое?
- ознакомление с правилами и условиями игры.
- игровая ситуация,
- подведение итогов.

В образовательный процесс могут быть включены групповые посещения музеев и выставок, посвящённых истории возникновения игры, игровых программ; драматических, музыкальных и кукольных театров; концертов и других мероприятий.

Также возможны и виртуальные экскурсии с использованием информационных средств, возможностей интернет - пространства, что будет способствовать устойчивому развитию уровня общей культуры ребёнка, а также освоению дальнейших навыков самостоятельной работы в процессе изучения программы «Искусство театра» в целом.

Предполагается участие группы в творческих мероприятиях и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Существует множество подходов к классификации видов игр по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности.

Основные типы игр:

- игры с фиксированными, открытыми правилами (настольные, дидактические, познавательные и подвижные, игры развивающие, интеллектуальные, игры-забавы);
- игры со скрытыми правилами (сюжетные игры: ролевые, игры-драматизации).

Перечисленными типами содержание программы не исчерпывается, есть возможность использования всего спектра возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются именно указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

Игровые упражнения, игры для развития слуховой и зрительной памяти.

Игры на снятие мышечного напряжения построены по принципу -

расслабление-напряжение определённых групп мышц. Действуя в соответствии с методикой «от простого - к сложному» можно включать в игры пластические упражнения и текст.

«Мозговой штурм» - форма диагностики интересов детей. После знакомства, дети выбирают «секретаря», можно двух и отвечая на вопросы педагога: во что люблю играть?, где люблю играть, с напарником или в коллективе, во что поиграть, чтобы расслабиться, размяться, напрячься, мои любимые настольные игры, любимые спортивные игры, что хочу посмотреть интересного и др. и на основе всех ответов выбираются формы максимально близкие всем.

Игра «Детектив» - логическая командная игра из серии «Загадки Шерлока Холмса». Ведущий даёт вводную информацию или ситуацию. Участники задавая односложные вопросы пытаются найти правильный ответ и логически построить всю цепочку ответов. Например: Мужчина заходит в магазин, покупает спички, берёт чек, внимательно его рассматривает, выходит и всё выбрасывает в мусорку. Зачем он это сделал? Ответ: был очень скромным, боялся спросить время. В чеке дата и время указываются. Покупка самого дешевого товара была не целью, а предлогом.

Игра «Сыщик» - игра на логику и наблюдательность. Ведущий в кабинете или зале прячет предмет, заранее оговоренный, который виден с разных локаций и даёт возможность команде найти его. Основная задача – найти предмет, сбить со следа всех остальных.

Можно усложнить игру методом запутывающих подсказок. Игрокам надо вычислить алгоритм поиска предмета.

Интеллектуальная игра Что? Где? Когда? Проводится по аналогии телевизионной версии, но с учетом степени развития детей. Одним из этапов может быть игра «Брейн-ринг» - ответ на вопросы за минимальное время. Важно при подборе вопросов учитывать разносторонние сферы.

«Бизнес-игра» - игра по станциям, где могут участвовать как индивидуально, так и командой. Цель каждого – заработать больше игровых денег. Станции: головоломка, пантомима, найди лишнее, анаграмма, слова на заданную букву, битва на знание городов, поймать рыбу подручными средствами, дженга, буриме и др.

Игра «Эмаджинариум» - настольная игра для всей команды. Каждому выдаётся 5 карточек из набора. Ведущий даёт на свою карточку ассоциацию и сбрасывает ее перевёрнутую. Остальные из своего набора выбирают самую близкую по смыслу. Все сброшенные карточки перемешиваются и задача всех найти карту ведущего. Нашедший получает 5 баллов, чью карту указали другие – получает 2 балла. Если все сразу обнаруживают карту ведущего, он

получает штраф 3 балла. Ассоциация не должна быть сильно очевидной, чем интереснее придуманная история, тем больше шансов продлить игру и заработать больше баллов. Побеждает, у кого больше баллов.

Игра «Мафия» - ролевая игра с соблюдением чётких правил. Особенность в том, что проводить её предлагается не по классическим правилам, а придумывать каждый раз новую историю. Например: действие может происходить в племени древних людей, в туристическом походе, на острове Мадагаскар, в закрытом помещении Большой библиотеки. Соответственно и герои тоже трансформируются под обстоятельства.

Игры «Нарды», «Уголки», «Шахматы» проводится по классической схеме. Основная задача – познакомить участников с историей возникновения этих игр.

«Театр - экспромт» - игровая программа для творческого самовыражения как индивидуально, так и группой. Форму можно использовать абсолютно разную. Но схема остается та же: разминка, творческое участие, самостоятельная работа по заданию. Например: начать можно с моментального театра (сказка или рассказ зачитывает ведущий, а участники выполняют выпавшую в случайном выборе роль).

Игра «Крокодил» - развивает фантазию и воображение и способствует развитию актёрских навыков. Игра групповая. Игрок вытягивает заранее заготовленные карточки с названием предмета или действия, место или личность, которые ему надо показать пантомимой. Группа отгадывает загаданное слово. Первый отгадавший становится ведущим. Можно ввести балльную систему подсчёта выигрышей.

Юный скульптор. Скульптор «лепит» из одного или нескольких учащихся композицию на заданную тему. *Например, Спорт, Зимние игры, Пловцы, Хоровод и т.п.* Это упражнение можно делать при помощи сочетания пластических команд с речевыми - для того, чтобы скульптор мог грамотно и понятно поставить задачу перед исполнителями - «глиной».

«Встреча с инопланетянином». Один из учащихся - человек, другой - инопланетянин. Педагог даёт инопланетянину задачу, например, спросить у землянина, но на своём языке («и-а-о-у-ы») как пройти куда-то или который час, или, как его имя? Задача землянина - понять и ответить.

Задача раздела **«Народные игры»** - приобщение детей к игровой копилке традиционной народной культуры, развить интерес к изучению народных традиций.

Русско-народная игра на местности «Лапта».

Изучение данной игры способствует двигательной активности, работы в команде, изучение русских игровых традиций и правил (**Приложение №1**)

Игра «Чижик-пыжик» - Игра напоминающая игру в городки. Для игры нужны бруски-солдатики и удлинённая палка для выбивания брусков. На игровом поле чертится в ряд 8 клеток. В конце клеток, в круге, состоящем из 3-х кругов стоит пирамида из 8 брусков. Каждый участник старается выбить с начальной линии эту пирамиду. По количеству выбитых брусков присваивается воинское звание от рядового до генерала. По званиям становятся в клетки. Далее генерал ударяет битой по «Дулу пушки», так чтобы оно подлетело вверх, а младшие звания по одному пытаются подбежать со своей клетки и выбить битой брусок из круга. Так повышается звание. Выбивший может поменять генерала. Выигрывает тот, кто 3 раза стал генералом. Можно повысить его до маршала и продолжить игру.

Сюжетно-ролевая игра «Тайная комната»

Фантастический сюжет очень нравится детям. Для игры понадобится помещение с несколькими комнатами или отдельными секторами. Сюжет: Новая планета, где оказывается группа с миссией - найти тайную комнату и выкрасть из неё артефакт. На планете действуют определённые условия: звуковой сканер – нельзя говорить некоторое время, лазер- поражающийдвигающиеся предметы, световой сканер- закрытые глаза, действует во всех комнатах. У команды есть иммунитет: 1 человек может использовать световые очки в комнатах. Команда не знает, как выглядит артефакт, но знает, что в нём есть кристалл. В комнатах охраняют сокровища местные существа, оживающие от движения воздуха через 10 сек. Они очень опасны, так как могут быть симбиотичными и поражать всех, кого поймают в своей комнате. Поражённые становятся такими же как они. Цель команды: в течение 10 сек. с закрытыми глазами обследовать комнату и вынести предполагаемый предмет. Человек с иммунитетом может один находиться в комнате 10 сек. с открытыми глазами и запомнить расположение предметов, а потом описать команде, что он видел. Потеря командой «Зрячего» может усложнить выполнение задания. В комнате может быть несколько похожих предметов, но только в одном находится кристалл. При быстром выполнении задания командой, можно усложнить, и добавить получение радиограммы с новым заданием. Условия остаются те же.

Сюжетно ролевая игра «Банк» Ролевые игры помогают детям перевоплощаться в героев и выполнять поставленные задачи. Педагог контролирует исполнение ролей учащимися, при необходимости корректирует правила и условия. Учащиеся учатся сами принимать решения, моделировать ситуацию.

И игре дети могут участвовать как индивидуально, так и коллективно. Заранее заготавливаются таблички с надписями: банк, архитектурное бюро, биржа труда, полиция; игровые деньги разным номиналом и путевые листы для участников. Готовятся станции с различной направленность: трудовая, игровая, песенная, ДПИ, ИЗО, туристическая, техническая.

Цель участников: заработать деньги, участвуя в работе на станции, построить свой город, покупая объекты недвижимости в архитектурном бюро и не нарушать закон (правила игры). Выигрывает тот, у кого самый богатый город.

Через банк проходит весь денежный оборот. Больше 10 мин. деньги на руках держать нельзя. На счёт участникам записывается вся заработанная сумма. Ценность устанавливается индивидуально в зависимости от сложности задания на станции. На бирже труда можно наняться на работу по уборке территории, по рисованию жилых объектов в архитектурное бюро. За 10 мин. до конца игры объявляется о сдаче наличности в банк. После финального сигнала банк закрывается и подсчитывает прибыль.

В зависимости от игровой ситуации можно усложнять или упрощать

Основными методами организации образовательного процесса являются:

- игровой метод;
- метод сюжетно-ролевой игры, метод перемены ролей в одной и той же сюжетно-ролевой игре;
-
- практико-ориентированный метод;
- проблемный метод;
- рефлексивный метод.

2.7. Список литературы

2.7.1. Список литературы, рекомендуемый для педагогов

Обязательная:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: МИРОС, 2006.
2. Болховитинов В.Н. и др. «Твое свободное время».- М., Детская литература, 1970
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991.
4. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. OZON М. ФАИРПРЕСС, 1999 464 стр., твердый переплет
5. Гипиус С.В. Актерский тренинг. Гимнастика чувств. - СПб: Прайм-Еврознак, 2008.
6. Жуковская Р.И. Воспитание ребёнка в игре. - М., 1999.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999.
8. Энциклопедия игр и развлечений. СПб., Золотой век, Диамант, 1998
9. Белл Роберт "Энциклопедия настольных игр народов мира"Центрполиграф, 2001 г. <https://www.labirint.ru/books/287698/>

Дополнительная литература:

1. Азаров Ю.Л. Радость учить и учиться. СПб: Изд-во «Алетейя», 2010
2. Апиян Т.А. Мир игры. - СПб: Изд-во С-Петербургского гос. ун-та, 1992
3. Артёмова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. - М., 2009
4. Кипнис М.Ш. Актерский тренинг. – СПб: Прайм-Еврознак, 2008
5. Колчеев Ю., Колчеева Н. Театрализованные игры в школе. - М., 2000
6. Каптерев П. Ф. О детских играх и развлечениях // Народное образование. - 2009. -№10. С.228-240
7. Менджерицкая Д.Б. Игра // Дошкольная педагогика. 2006
8. Русское народное поэтическое творчество: Хрестоматия по фольклористике / Сост. Ю. Г. Круглова. – М.: Высшая школа, 1986
9. Праздники в народных традициях. Литературно-музыкальный альманах «Молодежная эстрада» № 11-12, 2004.
10. Станиславский К. С. Актерский тренинг. Работа актера над ролью / К. С. Станиславский. – Москва: АСТ, 2009 – (Золотой фонд актерского мастерства)
11. Французские песни-игры: в сопровождении фортепиано / сост. О. А. Быстрицкая. – М.: Музыка, 1991.

2.7.2. Список литературы, рекомендуемый для детей

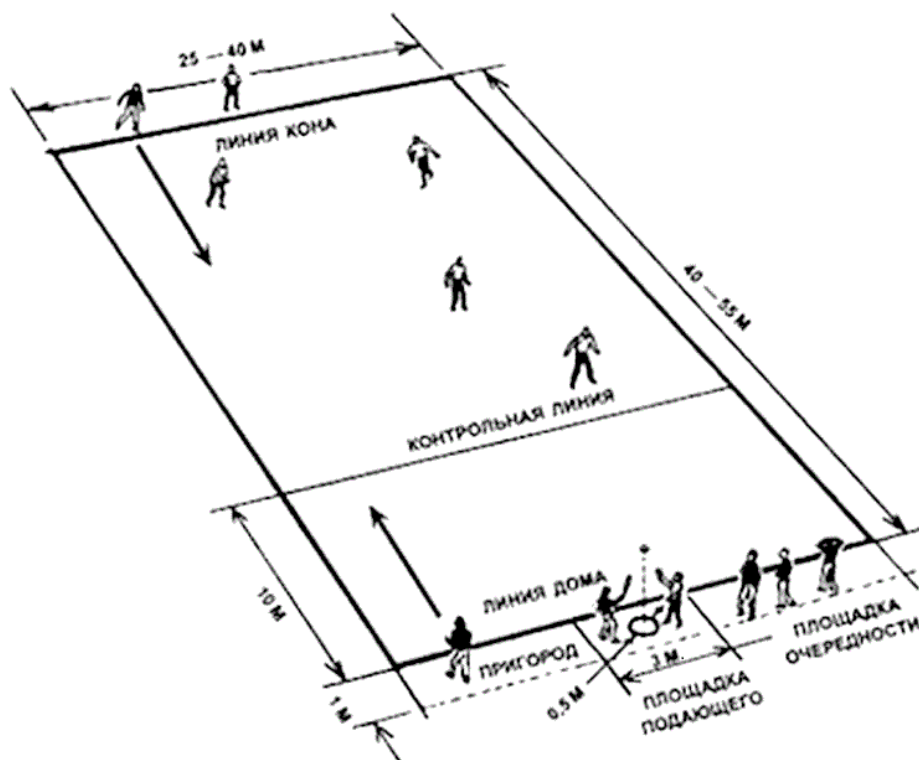
1. В. Гришин «Лягушка-путешественница».
2. В. Катаев «Дудочка и кувшинчик», «Цветик-семицветик»
3. В. Медведев «Баранкин, будь человеком!», «Приключения солнечных зайчиков».
4. В. Одоевский «Городок в табакерке», «Мороз Иванович».
5. Г. Остер «Котенок по имени Гав», «Зарядка для хвоста», «Подземный переход», «Привет мартышке», «А вдруг получится!!!», «Испорченная погода», «Обитаемый остров», «Это я ползу», «Бабушка удава», «Великое закрытие», «Куда идет слоненок», «Как лечить удава», «Легенды и мифы Лаврового переулка», «Сказка с подробностями».
6. Г.-Х. Андерсен «Дюймовочка», «Гадкий утенок», «Принцесса на горошине», «Цветы маленькой Иды» и др.
7. Д. Родари «Приключения Чиполлино», «Путешествие Голубой Стрелы».
8. Е. Чарушин «Медвежонок», «Медвежата», «Волчишко» и др.
9. И. А. Крылов «Стрекоза и муравей», «Лебедь, рак и щука», «Ворона и лисица», «Слон и Моська», «Мартышка и очки», «Лисица и виноград», «Квартет».
10. К. Паустовский «Прощание с летом».
11. К. Чуковский «Бармалей», «Тараканище», «Крокодил», «Краденое солнце», «Приключения Бибигона».
12. Л. Дерягина «Путешествие в город Сломанных игрушек».
13. М. Зощенко «Леля и Минька», «Калоши и мороженое», «Бабушкин подарок», «Елка», «Великие путешественники», «Золотые слова».
14. М. Пришвин «Лисичкин хлеб», «Лесной доктор», «Еж», «Золотой луг».
15. Н. Грибачев «Лесные истории».
- 16.
17. Н. Носов «Приключения Незнайки и его друзей», «Мишкина каша», «Телефон», «Дружок», «Фантазеры», «Метро» и др.
18. П. Бажов «Серебряное копытце», «Огневушка-поскакушка».
19. П. Трэверс «Мэри Поппинс».
20. Р. Киплинг «Слоненок», «Рикки-Тикки-Тави», «Как леопард стал пятнистым».
21. Т. Янссон «Маленькие тролли и страшное наводнение», «Муми-тролль и комета», «Шляпа волшебника» и др.
22. Ш. Перро (в пересказе для детей) «Красная Шапочка», «Кот в сапогах», «Золушка», «Спящая красавица».

23. Э. Успенский «Крокодил Гена и его друзья», «Вера и Анфиса», «Дядя Федор, пес и кот», «Каникулы в Простоквашино».

2.7.3. Список литературы, рекомендуемый для родителей

1. Каптерев П.Ф. О детских играх и развлечениях // Народное образование. - 2009. - №10. С.228-240
2. Календарные обрядовые праздники для детей. Учеб. пособие / Сост. Н. В. Пугачева, Н. А. Есаулова. – М.: Пед. Общ-во России, 2007
3. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребёнке волшебника. – М.: Просвещение, 2006
4. Полная история настольных игр - *Питер Аттия.*; medium.com/swlh/
5. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть: Рус. Дет. Игровой фольклор: В кн. «Для учителя и учащихся» / сост. М.Ю. Новицкая, Г.М. Науменко. – М.: Просвещение, 1995
6. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. – М: Владос, 1994.
7. Шангина И.И. Русские традиционные праздники. – СПб: «Азбука-классика», 2008

Русско-народная игра на местности «Лапта».



На игровом поле, разделённом на 2 половины, находятся 2 команды от 5 чел. о больше. Игровой инвентарь: теннисный мяч (резиновый) и лапта- палка для отбивания мяча (может быть круглой – для опытных игроков и плоской). В начале и в конце поля прочерчивается 2 линии, границы второй команды. Жеребьёвкой разыгрывается поле между командами.

Задача 1 команды, стоящей за линией границы: с помощью лапты выбить мяч на игровое поле, добежать до конца поля и вернуться назад, чтобы противник не засалил игровым мячом. Вернувшийся игрок получает 1 очко. Бежать может только тот, кто ударил по мячу. Допускается пропускание хода, пробежки несколькими игроками, для того, чтобы при удачном ударе одного из игроков по мячу, всем участниками разом пересечь поле и вернуться назад.

Задача 2 команды, стоящей в поле, поймать мяч от земли и попасть в пробегающего из 1 команды. В случае попадания, вся 2 команда быстро должна покинуть игровой поле за границу. Игрок 1 команды может поймать мяч и засалить любого пробегающего. Тогда вся 2 команда возвращается обратно в поле.

Если игроки в поле ловят мяч на весу (не от земли) «свечку», то команда считается победившей и игроки меняются с 1 командой местами. Очки зарабатывает только та команда, которая лаптой бьёт мяч и пробегает через всё поле. Время игры не ограничено. Минимально – игроки каждой команды все должны ударить по мячу. Если кто-то из игроков не успел вернуться из-за дальней границы, команда тоже считается проигравшей и меняется местами с другой.