

**КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КУРСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ОКРУГА»**

Принята решением педагогического
совета
протокол от « 31 » 05 2024 г.
№ 3

УТВЕРЖДЕНА приказом МБУДО «Дом
детского творчества Железнодорожного
округа» от « 05 » 05 2024 года № 239
Директор _____ И.С. Слободянюк



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

**«АКАДЕМИЯ ИГРЫ»
социально-гуманитарной направленности**

**(коммуникативная деятельность)
(базовый уровень)**

Возраст учащихся: 10-16 лет
Срок реализации: 1 год
Объём: 144 часа

Реализует программу
педагог дополнительного образования
Синюгина Виктория Эдуардовна

Рецензент: Горючкина Д.В., методист
Год разработки программы - 2021

г. Курск, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Наименование раздела	Стр.
1.	<u>Комплекс основных характеристик программы</u>	
2.	Пояснительная записка	3
3.	Прогнозируемые результаты	6
4.	Учебный план	7
5.	Содержание программы	8
6.	<u>Комплекс организационно-педагогических условий</u>	
7.	КУГ	11
8.	Оценочные материалы	12
9.	Формы аттестации	12
10.	Методическое обеспечение	13
11.	Условия реализации программы	14
12.	Рабочая программа воспитания	15
13.	Литература	17
14.	<i>Приложение 1</i> – КУП, календарный план воспитательной работы	18
15.	<i>Приложение 2</i> - оценочные материалы	25
16.	<i>Приложение 3</i> - методические материалы	28

Комплекс основных характеристик программы

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовая база программы:

Программа разработана в соответствии с актуальной нормативно-правовой базой:

- Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1989 года);
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 07.10.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 01.12.2022) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минтруда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403);
- Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 № 882/391 (в ред. от 26.07.2022) «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678 - р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);
- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Закон Курской области от 09.12.2013 № 121-ЗКО (ред. от 23.12.2022) «Об образовании в Курской области» (принят Курской областной Думой 04.12.2013);
- Приказ комитета образования и науки Курской области от 12.02.2021 №1-114 (ред. от 03.03.2022) «Об организации и проведении независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных программ»;
- Приказ комитета образования и науки Курской области от 30.08.2021 №1-970 (ред. от 01.04.2022) «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей в Курской области»;
- Приказ Министерства образования и науки Курской области от 17.01.2023 №1-54 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеобразовательных программ»;
- Комплексно-целевая воспитательная программа МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа» (утверждена приказом директора 30.05.2018 № 142/1);
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (утверждено приказом МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа» от 07.04.2023 г., № 157);
- Устав МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа».

Направленность программы

Программа имеет социально-гуманитарную направленность. Большинство современных ученых видят перспективы развития творческих способностей личности в использовании игровых методик. Отечественные психологи отмечают, что игры позволяют человеку имитировать жизненные ситуации, развивать чувство владения собой в ситуациях общения с людьми. В условиях современного общества, где умение налаживать контакт, эффективно взаимодействовать, быть коммуникабельным выступает визитной карточкой успешного человека, игра должна стать лабораторией, в которой приобретается опыт, необходимый для вступления в противоречивый, полный новых технологий мир. Можно сказать, игра – необходимый вид деятельности, в процессе которой отражается накопленный детьми опыт, углубляются и закрепляются представления об окружающем мире, приобретаются новые навыки, необходимые для успешной трудовой деятельности. Именно в игре ребенок – автор и исполнитель, творец, испытывающий чувство восхищения, удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии. Игра – занятие, форма общения, не носящая обязательного характера, приносящая чувство радости, удовольствия от достижения игрового результата.

Автор-составитель программы – Синюгина В.Э., педагог дополнительного образования.

Актуальность программы

В настоящее время, когда праздничная индустрия переживает небывалый подъем, особую актуальность приобрели профессии, связанные организацией досуга: аниматор, ведущий мероприятия. Данные профессии пользуются спросом как в частных кампаниях, так и в туристической индустрии (пансионаты, санатории, отели, базы отдыха и т.п.). Обучение предусматривает получение знаний в этой сфере, а, кроме того, может быть полезно детям, желающим попробовать себя в роли вожатого детского оздоровительного лагеря, а в последующем, возможно, связать свою жизнь с педагогической деятельностью. Во время занятий каждый учащийся ведет рабочую тетрадь - своеобразную «энциклопедию» игр (для разных категорий участников) с перечнем и подробным описанием.

Отличительные особенности программы

Игра для взрослого – средство заполнения досуга, а для детей – возможность освоения и познания мира. Игра выполняет целый ряд функций, что позволяет говорить о ее разнообразии и полезности: игра-труд, досуг, праздник и т.д.

- **Функция саморегуляции ребенка в игре.** Для ребенка важна сфера реализации себя как человека, как личности. Именно поэтому ребенку важен сам процесс игры, а не ее результат.

- **Диагностическая функция в игре.** Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека. Игра побуждает его к самопознанию и одновременно создает условия внутренней активности личности. Ребенок в игре чувствует себя и функционирует в качестве полноправного члена детского коллектива.

- **Коммуникативная функция.** Дети в игре сходятся быстро, и любой ее участник интегрирует опыт, полученный от других играющих. Ребенок учится действовать сообща, игра формирует в ребенке и сохраняет у взрослого человека такие социальные черты, как обаяние, непосредственность, общительность.

Уровень программы

Один год обучения – базовый уровень. Начальные (стартовые) знания учащиеся приобретают в процессе освоения программного материала, предложенного комплексными программами «Академия детства» и «Дюймовочка».

Адресат программы

Программа предназначена для детей 10-16 лет. Набор детей осуществляется без предъявления требований к уровню подготовки.

Младший школьный возраст (7-10 лет). Дети этого возраста дружелюбны. Им нравится быть вместе и участвовать в групповой деятельности и в играх. Это дает каждому

ребенку чувство уверенности в себе, так как его личные неудачи и недостатки не так заметны на общем фоне. Суждения и оценки, выраженные в эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей. Подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и в то же время неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо – особенности возраста.

Средний школьный возраст (11-14 лет) - переходный от детства к юности.

Психологическая особенность данного возраста - избирательность внимания. Это значит, что подростки откликаются на необычные, захватывающие игры и дела, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации, ребята занимаются игровой деятельностью с удовольствием и длительное время. Средний школьный возраст - самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Старший школьный возраст (15-17 лет) - это пора достижений, стремительного наращивания знаний, умений, становления нравственности, обретения новой социальной позиции, открытия собственного «Я». Подростки пытаются оценить свои возможности и поступки, сравнивая себя со сверстниками и их действиями. Путем самонаблюдения и сопоставления формируются представления о самом себе, окружающей действительности. Таким образом, в течение переходного периода полностью формируется «Я-концепция» личности, что считается еще одним главных новообразований подросткового возраста. Легкая возбудимость, интерес к необычному, яркому часто становятся причиной непроизвольного переключения внимания: подросток может долго сосредотачиваться только на интересном материале. Следовательно, к его отбору должны предъявляться высокие требования. Одним из весьма результативных способов, влияющих на концентрацию внимания, является смена видов деятельности. Кроме того, это способствует предотвращению общей физической утомляемости, связанной как с учебной нагрузкой, так и с общим процессом кардинальной перестройки организма в период полового созревания. Подростки охотнее соблюдают правила, если они осознаются и выступают как их собственные.

Объем и срок освоения программы

Программа «Академия игры» рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов, необходимых для освоения программы, – 144 часа. Оптимальная наполняемость группы – 15 человек.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, продолжительность одного занятия - 45 минут. Перерыв - 10 мин. Набор детей осуществляется без предъявления требований к уровню подготовки.

Формы обучения

Формы обучения – очная.

Формы организации образовательного процесса

Формы организации образовательного процесса – индивидуальная, групповая.

Особенности организации образовательного процесса

Обучающие занятия проводятся в соответствии с расписанием, в Доме детского творчества. Предусмотрено вовлечение детей в мероприятия, проводимые учреждением во время каникул, с целью организации культурно-досуговой деятельности (в том числе во время работы с детьми, посещающими пришкольные лагеря). Для реализации идеи программы возможны выходы в школы, детские сады. Проведение воспитательных

мероприятий (конкурсных, праздников, КТД и др.) возможно как по группам, так и всем составом детского объединения, что обеспечивает разновозрастное взаимодействие.

Педагогическая целесообразность

Как известно, игра есть любимое занятие детей. Поэтому игровая форма проведения занятий является основной при работе в рамках данной программы. Программа «Академия игры» ставит во главу угла развитие фантазии и воображения у ребенка. Не менее актуально развитие умений работать в коллективе. Поэтому в программу заложены упражнения, в процессе выполнения которых ребенок учится работать с партнером, в коллективе, учится уважать чужое мнение и внимательно относиться к идеям других людей, приобретает навыки организации рабочего процесса.

Цель программы - создание условий для самовыражения, саморегуляции ребенка через игровую деятельность, формирование умений практического применения разнообразных игр.

Задачи:

образовательные:

- формировать знания о видах игровой деятельности;
- формировать знания о составлении игровых программ и о формах организации досуга;
- обучать четко и грамотно объяснять правила игры и уверенно держаться перед аудиторией;
- обучать организации и проведению игр (включая момент объявления победителей и награждения);
- обучать использованию необходимого реквизита;
- обучать подбору музыкального оформления;

развивающие:

- развивать навыки саморегуляции и саморефлексии;
- развивать познавательную сферу и творческий потенциал, фантазию, воображение;
- развивать лидерские качества;
- развивать коммуникативные умения и навыки;

воспитательные:

- формировать и развивать такие качества личности, как самостоятельность, инициативность, активность;
- воспитывать умение соблюдать нормы этики и этикета;
- воспитывать качества взаимопонимания и взаимовыручки.

1.1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные компетенции:

К концу обучения дети должны:

знать:

- виды игровой деятельности, содержание игр разных направлений;
- правила составления игровых программ, формы организации досуга;

уметь:

- четко и грамотно объяснять правила игры, уверенно держаться на сцене или площадке;
- организовывать и проводить различные игры;
- комментировать ход игры, подводить итоги, отмечать и награждать победителей;
- использовать необходимый реквизит;
- подбирать музыкальное оформление;
- работать с разновозрастной аудиторией;

- работать с литературой по профилю и адаптировать игру согласно тематике игровой программы.

Общеучебные компетенции

регулятивные:

- определение и формулирование цели деятельности на занятии с помощью педагога;
- составление плана действий с помощью педагога;
- работа по предложенному плану;
- основы рефлексии на занятии;
- переживание ситуации успеха;

познавательные:

- умение отличать новое знание от уже известного с помощью педагога;
- первичное ориентирование в выборе источников информации для поиска нового знания;

коммуникативные:

- осознанное формулирование и высказывание своего мнения;
- уважение к мнению собеседника;
- умение работать парами переменного состава и в малых группах;
- основы согласования своих интересов и взглядов с мнением других учащихся в совместной деятельности.

Личностные результаты:

- любознательность, познавательная активность, фантазия, внимательность, дисциплинированность, толерантное отношение друг к другу.

1.2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Таблица 1

№	Название раздела	Количество часов			Формы занятий	Формы аттестации (контроля)
		теория	практика	всего		
1.	Водное занятие	2	-	2	Беседа, инструктаж	Собеседование, анкетирование
2.	Игры на знакомство	4	6	10	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение, игра
3.	Подвижные игры. Дворовые игры	6	20	26	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение, игра
4.	Малоподвижные игры. Настольные игры	4	6	10	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение, игра
5.	Игры-аттракционы	6	8	14	Лекция, видеолекция, беседа практическое	Опрос, наблюдение, игра

					занятие (игра)	
6.	Игры с эстрады	6	10	16	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение
7.	Игры на переменках.	4	10	14	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение
8.	Музыкальные игры	4	10	14	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение
9.	Игровые программы	8	24	32	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение, тестирование
10.	Итоговые занятия «Игра - дело серьёзное»	-	6	6	Аукцион идей (презентация игровых программ)	Наблюдение, взаимоконтроль (детское жюри)
	ИТОГО:	44	100	144		

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория. «Что мы будем изучать?», инструктирование учащихся (инструктаж по правилам поведения в общественных местах, на дорогах, в транспорте, правила внутреннего распорядка для учащихся ДДТ.

2. Игры на знакомство (10 часов)

Теория. Понятие игры. Цель игровой деятельности. Объяснение правил игр.

Практика. Игры на знакомство «Снежный ком», «Великолепная Валерия», «Три факта», «Одеяло», «А я еду, а я тоже, а я заяц», «Мы идём в поход», «Я змея, змея, змея», «Дрозд», «Ритм», «Паровоз», «Я знаю пять имён», «Любимое занятие», «Суета сует», «Ветер дует в сторону...», «5 важных вещей», «Мяч по кругу», «Построиться по именам в алфавитном порядке», «Поздороваться за руку с максимальным количеством людей», «Имя - жест», «Знакомство», «Расскажи о себе», «Свидания», «Кораблик (для маленьких)», «БИП» «Творог» (Сосиска), «Любимое занятие», «Молекулы-хаос», «Часы», «Пара: мим и болтун», «Построения», «Шляпа», «Расскажи о себе », «Особенное знакомство», «Эмблема», «Здравствуйте!», «Забавная анкета», «Уличное знакомство», «Интервью», «Белка», «5 вещей», «3 слова о себе», «Кельтское колесо», «Такие разные времена», «Разрекламируй друга!», «У Лукоморья дуб зелёный», «Это - я», «Игра с газеткой», «Мячик», «Хоровод знакомства», «Ассоциации», «Найди похожего на тебя», «Печатная машинка».

Оборудование и материалы: импровизированное дерево, клейкие стикеры (в форме листочков), листок и ручка (по кол-ву уч-ся), различные мелкие предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.).

3. Подвижные игры. Дворовые игры (26 часов)

Теория. Виды подвижных игр. Организация подвижных игр. Правила техники безопасности, проведение инструктажа. Правила игр. Способы формирования команд.

Практика. Разучивание игр. «Не пропусти мяч», «Лес, болото, озеро», «Цепочка», «Игра с мячом», «Пассажиры-билетики», «Быстро по кругу», «Попрыгунчики», «Волки и овцы», «Три, тринадцать, тридцать», «Змея», «Лежащая змея», «Точки нажима», «Передача по кругу», «Перемена мест», «Рейс амебы», «Нагруженный», «Мины», «Удержи шарик на лету», «Прятки наоборот», «Горящий лес», «Салки-монетки», «Эстафеты», «Прогрессирующая эстафета», «Веселые старты», «Резиночка», «Классики». Составление игровых программ.

Оборудование и материалы: мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные, гимнастические, скакалки, кегли, кольца, бельевая резинка, мел, верёвка, обручи, воздушные шары и т. д.

4. Малоподвижные игры (10 часов)

Теория. Виды малоподвижных игр. Организация малоподвижных игр. Правила техники безопасности, проведение инструктажа. Правила игр. Способы формирования команд.

Практика. Разучивание игр: «Найди предмет» «Найди и промолчи», «Угадай по голосу», «Затейники», «Летает - не летает», «У кого мяч?», «Хлопки» «Сиамские близнецы», «Памятник», «Испорченный факс», «Зеркало», «UNO Junior», «Дженга», «Доббль», «Липкие хамелеоны», «Scrabble Junior», «Скоростные колпачки», «Монополия Junior», «Мемо».

Оборудование и материалы: мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные, флажки, бумага, настольные игры: «UNO Junior», «Дженга», «Доббль», «Липкие хамелеоны», «Scrabble Junior», «Скоростные колпачки», «Монополия Junior», «Мемо».

5. Аттракционы (14 часов)

Теория. Виды аттракционов. Организация аттракционов. Использование аттракциона в игровой практике. Правила техники безопасности, проведение инструктажа. Правила игр.

Практика. Проведение аттракционов. Разучивание аттракционов: «Стаи рыбок», «Сорви шапку», «Лосяш», «Кто сильнее», «Водовозы», «Бумажная стрела», «Не сходя с ребра», «Сшибалочки», «Жонглеры», «Третий городок», «Капризная ноша», «Бездонная бочка», «Скользкая цель», «Мастера», «Поставь на место», «Кто больше», «Трудный переход», «Клоун», «Рыбалка», «Кольцеброс», «Дартс».

Оборудование и материалы: аттракционы: «Клоун», «Рыбалка», «Кольцеброс», «Дартс», канат, кегли, мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные, мешки. Материалы для изготовления реквизита: бумага, картон, пенопласт, поролон, клей, нитки.

6. Игры с эстрады (16 часов)

Теория. Изучение понятия «эстрада», понятие о словесном описании игры, составление словесного описания игр, обучение приемам проведения и организации игр, составление программ из игр, заучивание игр. Место и формы проведения игр с эстрады.

Практика. Разучивание игр. Практическое применение игр «В зоопарке у ворот», «У оленя дом большой», «Повар-булочка», «У таракашки», «Рыбка», «Я ракета», «Ипподром», «Снеговик», «Елочки-пенечки», «Мы повесим шарики», «Клэп-Снэп». Составление программы из игр, изученных ранее. Отработка навыков исполнения песенных игр и проведения игр с эстрады. Репетиционная работа.

Оборудование и материалы: звуковое мультимедийное оборудование.

7. Игры на переменке (14 часов)

Теория. Организация игровых переменок. Составление игровых программ для игровой переменки.

Практика. Разучивание игр: «Светофор», «Смена номеров», «Хлопки», «Ручеек», «Сломанный телефон», «Кто это», «Путаница», «Длинный хвост», «Тропинка», «Западня», «Стоп», «Выставка», «Меткий», «Угадай», «Фанты», «Хомяк», «Конфета», «Куклы»,

«Золушка», «Великаны». Организация и проведение игр. Составление программы из игр, изученных ранее. Защита игровых программ.

Оборудование и материалы: платочки, веревочки, различные мелкие предметы (канцтовары), имеющиеся в классных комнатах, классная доска, мел.

8. Музыкальные игры (14 часов)

Теория. Особенности проведения музыкальных игр, их виды и формы.

Практика. Разучивание и проведение игр: «Маленькие маэстро», «Замороженный танец», «Танец-маскарад», «Зоотанцы», «Музыкальный крокодил», «Что слышу, то и говорю», «Реклама», «Что это за звук?», «Музыкальное настроение».

Оборудование и материалы: аудио (или портативная колонка для воспроизведения музыки и смартфон), мультимедийное оборудование, актовый зал или большая аудитория, костюмы (шуточные разнообразные шляпки, резиновые носы, усы, банты, очки и т.д.), листы бумаги, карандаши или ручки, мяч, секундомер, мешочек, шапка или миска, доска, мел (маркеры), музыкальные инструменты, карточки с продуктами для рекламы, фонотека).

9. Игровые программы (32 часа)

Теория. Знакомство с игровыми программами. Принципы составления игровых программ. Виды и технология разработки и проведения. Работа с литературой. Изучение типов программ (авторская, интеллектуальная, интерактивная, спортивная и т.д.), форм представления (народные формы: ярмарки, посиделки, гулянья, скоморошины и т.д.); исторически сложившиеся формы (балы-ассамблеи, маскарады, карнавалы, гостиные, салоны); современные традиционные формы: КВН, Что? Где? Когда? брейн-ринг, дискотека, стартинейджер, квиз и др.; производные формы: спектакль-игра, фестиваль-игра, концерт-игра, игра-экспедиция, игра-экскурсия, игра-акция, игра-аукцион). Изучение этапов подготовки к проведению игровой программы: целеполагание, выбор и разработка дела с учетом возраста, выбор и подготовка места проведения, подготовка реквизита, костюмов, привлечение спонсоров, подготовка, покупка призов, определение сроков, длительности дела, проведение рекламной кампании, подготовка музыкального сопровождения, выбор и работа с жюри, деление на команды (если конкурс), подготовка домашнего задания, выбор и подготовка ведущих.

Практика. Разработка, проведение и анализ различных видов и типов программ. Подбор содержания, наполнения, реквизита, конференса, конкурсов, игровых моментов, концертных номеров; отработка навыков с учащимися, проведение разработанных программ для различных аудиторий.

Оборудование и материалы: аудио- мультимедийное оборудование, актовый зал или большая аудитория, костюмы и т. д.).

10. Итоговые занятия (6 часов) – «Аукцион идей» (презентация игровых программ, разработанных подгруппами учащихся).

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Академия игры» на 2024-2025 учебный год (36 учебных недель)

Срок реализации - 1 год, 144 часа в год, 4 часа в неделю, 2 занятия по 2 часа.

Время проведения занятий: группы № 1, №2 – вторник, четверг

Место проведения занятий – Дом детского творчества

Таблица 2

Виды образовательной деятельности	Формы и сроки проведения									Всего
	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	
1 год обучения:										
Учебные занятия:	10-30.09 14,16,21,23, 28,30	01.10-31.10 5,7,12,14,19,21, 26,28	01.11-30.11 (04.11 – П) 2,4,9,11,16, 18, 23,25,30	01.12-31-12 2,7,9,14,16, 21, 23,28,30	09.01-31.01 11,13,18,20, 25,27	01.02-28.02 (23.02 – П) 1,3,8,10,15, 17, 22 24	01.03.-31.03 (08.03 – П) 1,3,8,10,15, 17, 22 24,29,31	01.04.-30.04 5,7,12,14,19,21, 26,28	02.05-25.05 (09.05 - П) 3,5,10,12,17, 19, 24	.
теория	0,5	1,5	1,5	0,5	1,5	1	1	0,5	0,5	8,5
практика	2,5	2,5	3,5	3,5	2,5	3	3	3,5	3,5	27,5
повторение							7.03 1 час		09.05-23.05 3 часа	
промежуточная аттестация (практическая работа, творческий отчет, выставка, конкурс, тестирование и т. д.)				20.12 1 час					23.05 1 час Итоговое занятие по теме	
ИТОГО:	12	16	18	18	12	16	20	16	14	144

Оценочные материалы

В начале, середине и конце учебного года проводится диагностика (входная, промежуточная, итоговая), которая позволяет определить освоение содержания программы, определить степень активности каждого ребёнка, его рост.

Таблица 3

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Оценка предметных результатов		
<i>Учащиеся в основном усвоили:</i>	<i>Учащиеся в достаточной мере знают:</i>	<i>Учащиеся полностью представляют:</i>
- содержание знаниевого (знать) компонента предметных результатов		
<i>Учащиеся неуверенно или с помощью педагога могут</i>	<i>Учащиеся могут уверенно</i>	<i>Учащиеся могут свободно</i>
- содержание практического (уметь) компонента предметных результатов		
Оценка метапредметных результатов		
<i>Недостаточно развиты</i>	<i>В достаточной мере развиты</i>	<i>Уверенно развиты</i>
- содержание компонентов метапредметных результатов		
Оценка личностных результатов		
<i>Недостаточно развиты</i>	<i>В достаточной мере развиты</i>	<i>Уверенно развиты</i>
- содержание личностных результатов		

Для оценки результативности учебных занятий применяются следующие формы и методы контроля.

Таблица 4

Вид контроля	Формы/методы контроля
Входная диагностика	Беседа на тему «Общение с детьми», тест «Диагностика нравственной самооценки» по Бондаренко И.Ю. (Приложение 1)
Промежуточная диагностика	Тестирование (тесты: «Какой я в общении», «Уровень вашей общительности», опросник «Определение уровня развития коммуникативных умений» Н.Д. Твороговой) (Приложение 1)
Итоговая диагностика	Тест на коммуникативные навыки «Узор по диктовку» (Цукерман и др., 1992) (Приложение 1), рефлексия, беседа

Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методами наблюдения и собеседования.

Формы аттестации

Для оценки результативности учебных занятий применяются следующие виды и формы контроля.

Таблица 5

Вид контроля	Форма контроля
Вводный контроль	Собеседование, анкетирование, наблюдение

Текущий контроль (по итогам занятий)	Опросы, наблюдение, тестирование
Тематический контроль (по итогам завершения каждой темы)	Опросы, наблюдение, тестирование

В конце каждого полугодия проводится промежуточная аттестация, выявляющая результативность обучения (беседы, наблюдение, тестирование). Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методами наблюдения и собеседования.

Методическое обеспечение

Таблица 6

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1	Водное занятие	<ul style="list-style-type: none"> • памятки по правилам внутреннего распорядка учащихся, инструктажи, учебный план
2	Игры на знакомство	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • подборка игр на знакомство
3	Подвижные игры. Дворовые игры	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • подборка подвижных игр
4	Малоподвижные игры. Настольные игры	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • набор игр
5	Игры-аттракционы	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • реквизит • подборка подвижных игр-аттракционов
6	Игры с залом	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • реквизит • подборка игр
7	Игры на переменках	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • реквизит • подборка игр
8	Музыкальные игры	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • аудиотека • подборка музыкальных игр
9	Игровые программы	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия • раздаточный материал • подборка подвижных игр • методическая памятка «Особенности режиссуры детских игровых программ» • методические рекомендации «Методика и организация игровых программ» • методическая разработка «Особенности и типы досуговых программ»

10	Итоговые занятия «Игра-дело серьезное»	<ul style="list-style-type: none"> • конспект занятия
----	--	--

Условия реализации программы

Таблица 7

№	Раздел программы	Материально-техническое обеспечение, оборудование, материалы	Информационное обеспечение
1	Водное занятие	-мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	Сайт учреждения домтворчества.pf
2	Игры на знакомство	-мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/
3	Подвижные игры. Дворовые игры	-мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	https://azbyka.ru/deti/sbornik-podvizhnyh-igr-dlya-detej#:~:text=Сборник%20подвижных%20игр%20для%20детей
4	Малоподвижные игры. Настольные игры	мультимедийное оборудование; - ноутбук; - магнитная доска	https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/434222-malopodvizhnye-igry https://infourok.ru/malopodvizhnie-igri-igri-v-pomeschenii-2720711.html https://lifehacker.ru/turbopages.org/lifehacker.ru/s/nastolnye-igry-dlya-detej/ https://luckclub.ru/igry-peremena-nachalnoj-shkole-interesnye-podvizhnye-spokojnye-60-igr-dlya-peremen-nachalnaya-shkola#i
5	Игры-аттракционы	мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/05/15/kartoteka-igry-attraktsiony
6	Игры с эстрады.	-мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-s-zalom-big.pdf
7	Игры на переменках.	-мультимедийное оборудование; - ноутбук; - магнитная доска	https://multiurok.ru/files/igry-na-peremenakh-dlia-mladshikh-shkolnikov.html
8	Музыкальные игры.	-мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	https://rosuchebnik.ru/material/10-veselykh-muzykalnykh-igr-dlya-shkolnikov/
9	Игровые программы	-мультимедийное оборудование; -ноутбук; -магнитная доска	https://infourok.ru/osobennosti-rezhissuri-detskih-igrovih-programm-3050466.html http://romts.kultura-grv.ru/profiles/romts/upload/files/Издательска

			я/2018/Методика%20и%20организация%20игровых%20программ.pdf https://docviewer.yandex.ru/view/113761038 https://pedkopilka.ru/blogs/blog80641/metodicheskaia-razrabotka-43198.html nsportal.ru; http://zakon.edu.ru/catalog ; dop-obrazovanie.com; Socobraz.ru/index.ph -
10	Итоговые занятия «Игра-дело серьёзное»	мультимедийное оборудование; - ноутбук; - магнитная доска	

Кадровое обеспечение программы

- педагог дополнительного образования, удовлетворяющий требованиям Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298н (зарегистрировано в Минюсте РФ 28 августа 2018 г.), владеющий знаниями и навыками в организации досуговой деятельности.

Рабочая программа воспитания

Пояснительная записка

Цель: создание воспитательно-образовательной среды, обеспечивающей наиболее благоприятные условия для развития индивидуальных способностей учащихся, для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, ее успешного социального становления.

Задачи:

- развивать морально-нравственные качества учащихся: честность; доброту; совесть; ответственность, чувство долга;
- развивать волевые качества учащихся: самостоятельность; дисциплинированность; инициативность; организованность;
- воспитывать стремление к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- приобщать учащихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни;
- воспитывать доброе отношение к родителям, к окружающим людям, сверстникам;
- воспитывать добросовестное отношение к своим обязанностям, к самому себе, к поручениям.
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

Работа с родителями

Основная цель работы с родителями учащихся - создание психолого-педагогических условий для взаимодействия детей и родителей для создания единой гуманной, доброжелательной воспитательной среды.

Работа с родителями включает в себя комплекс мероприятий:

Анкетирование, диагностика (проводятся для выяснения запросов родителей, удовлетворенности работой педагога, объединения);

Просветительская работа (ведение странички на сайте организации дополнительного образования, группы в социальной сети ВКонтакте);

Родительское собрание.

Наглядная информация (в виде творческих работ учащихся, продуктов их деятельности имеет огромные возможности по освящению педагогического процесса, не предусматривает непосредственного контакта педагога и родителя).

Прогнозируемые результаты

В качестве результативности выполнения программы воспитательной работы рассматриваются следующие критерии:

- приобретение учащимися социальных знаний об общественных нормах;
- получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества;
- активизация интеллектуальных и эстетических потребностей;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- развитие этических чувств, доброжелательности;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- сплочение группы, уважение друг к другу и взаимопонимание;
- снятие тревожности и развитие уверенности в своих силах;

повышение уровня познавательного интереса детей, расширение их кругозора.

Организация воспитательного процесса. Основными направлениями деятельности воспитательной работы в детском объединении являются:

Таблица 8

№ п/п	Наименование направления	Содержание
1.	«Красота спасет мир»	развитие эстетического вкуса, творческих способностей посредством приобщения к выдающимся художественным ценностям отечественной и мировой культуры; обогащение духовного мира детей средствами искусства и непосредственного участия в творческой деятельности
2.	«Здоровый я – здоровая страна!»	пропаганда здорового образа жизни, изменение отношения к вредным привычкам, формирование личной ответственности за свое поведение
3.	«Земля у нас одна»	воспитание бережного отношения к природе как одной из главных жизненных и нравственно-эстетических ценностей, экологически целесообразного поведения и деятельности, настойчивого стремления к активной охране и восстановлению окружающей природной среды
4.	«Человек – это звучит гордо»	духовно-нравственное развитие и воспитание учащихся как основы развития гражданского общества
5.	«Моя Родина - Россия»	формирование личности гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентациями, установками, мотивами деятельности и поведения
6.	«Моя семья – моя крепость»	способствовать возрождению семьи, основанной на любви, нравственности, взаимном уважении всех ее членов
7.	«Праздник детства»	организация развивающего содержательного досуга учащихся в соответствии с их запросами и возрастными особенностями, формирование активной жизненной позиции
8.	«Ура, каникулы!»	обеспечение оздоровления и занятости детей во время каникул, формирование творческой, самоопределяющейся, саморазвивающейся личности)
9.	Самоуправление	организация мероприятий, направленных на развитие ученического самоуправления

Литература для педагога

1. А. Кугач, С. Турыгина. Сегодня праздник для всех! Сценарии и методика проведения массовых мероприятий, «Академия развития», Ярославль. 2015
2. Веселые детские праздники: поделки, игры, грим, костюмы, декорации. «Арт-Родник», 2004.
3. Воспитание и развитие личности в социуме. Комплексно-целевая программа, Издательство «Арабеск», 2017.
4. Игры. Обучение, тренинг, досуг. Под редакцией В.В. Петрусинского, "«Новая школа», Москва. 2018
5. О.Н. Козак, Большая книга игр для детей. Азбука развлечений. «Издательство союз», Санкт-Петербург, 2019.
6. Панфилов В. Режиссеру праздника – об игре. М.: ВЦХТ («Я вхожу в мир искусств»), 2014.
7. Шмаков С. Досуговая педагогика. Екатеринбург, 2004.

Литература для детей и родителей

1. Боб Лонж. Простые магические фокусы. М.: АСТ, 2016
2. В. Волина 1000 Игр с буквами и словами. М.: Аст-пресс, 2006
3. Г.С. Курбанов Развлечения на досуге. Ярославль.: Академия развития. 2017
4. Е. Черенкова Настольные игры для всей семьи. М.: Рипол классик, 2017
5. Л.В. Мищенко Тесты, кроссворды, загадки и развивающие задания для детей 8 – 10 лет. Ярославль.: Академия развития. 2018
6. Патрикеев. Мозаика детского отдыха. Подвижные игры 1-4 классы. М.: Вако, 2017
7. Я.И. Перельман Фокусы и игры. М.: АСТ. 2018

Интернет-ресурсы для ознакомления

- <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>
- <https://azbyka.ru/deti/sbornik-podvizhnyh-igr-dlya-detej#:~:text=Сборник%20подвижных%20игр%20для%20детей>
- <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/434222-malopodvizhnye-igry>
- <https://infourok.ru/malopodvizhnie-igri-igri-v-pomeschenii-2720711.html>
- <https://lifehacker-ru.turbopages.org/lifehacker.ru/s/nastolnye-igry-dlya-detej/>
- <https://luckclub.ru/igry-peremena-nachalnoj-shkole-interesnye-podvizhnye-spokojnye-60-igr-dlya-peremen-nachalnaya-shkola#i>

Календарный учебный план

Таблица 9

№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Количество часов	Форма/тип занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	11.09.24	11.09.24	Вводное занятие.	2	Лекция	ДДТ, кабинет 35	Диагностика
2.	13.09.24	13.09.24	Игры на знакомство.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Игра
3.	18.09.24	18.09.24	Игры на знакомство.	2	Тематические задания для подгрупп учащихся	ДДТ, кабинет 35	Игра
4.	20.09.24	20.09.24	Игры на знакомство.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
5.	25.09.24	25.09.24	Игры на знакомство.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
6.	27.09.24	27.09.24	Игры на знакомство.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	КТД, беседа
7.	02.10.24	02.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
8.	04.10.24	04.10.24	Подвижные игры.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний.	ДДТ, кабинет 35	Беседа
9.	09.10.24	09.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
10.	11.10.24	11.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Кроссворд

11.	16.10.24	16.10.24	Подвижные игры.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос, тестирование
12.	18.10.24	18.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
13.	23.10.24	23.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
14.	25.10.24	25.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
15.	30.10.24	30.10.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
16.	01.11.24	01.11.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Конкурсные состязания
17.	06.11.24	06.11.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Квест, устный опрос
18.	08.11.24	08.11.24	Подвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
19.	13.11.24	13.11.24	Подвижные игры.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Игра, устный опрос
20.	15.11.24	15.11.24	Малоподвижные игры.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Игра
21.	20.11.24	20.11.24	Малоподвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
22.	22.11.24	22.11.24	Малоподвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ,	Игра

						кабинет 35	
23.	27.11.24	27.11.24	Малоподвижные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
24.	29.11.24	29.11.24	Малоподвижные игры.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Письменный опрос, игра
25.	04.12.24	04.12.24	Игры-аттракционы.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
26.	06.12.24	06.12.24	Игры-аттракционы.	2	Оценка знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Игра
27.	11.12.24	11.12.24	Игры-аттракционы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
28.	13.12.24	13.12.24	Игры-аттракционы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
29.	18.12.24	18.12.24	Игры-аттракционы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Письменный опрос
30.	20.12.24	20.12.24	Игры-аттракционы.	2	Закрепление знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Кроссворд
31.	25.12.24	25.12.24	Игры-аттракционы.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Игра
32.	27.12.24	27.12.24	Игры с залом.	2	Комбинированное	ДДТ,	Игра-инсценировка

						кабинет 35	
33.	08.01.25	08.01.25	Игры с залом.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
34.	10.01.25	10.01.25	Игры с залом.	2	Оценка знаний и закрепления способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
35.	15.01.25	15.01.25	Игры с залом.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
36.	17.01.25	17.01.25	Игры с залом.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
37.	22.01.25	22.01.25	Игры с залом.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
38.	24.01.25	24.01.25	Игры с залом.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
39.	29.01.25	29.01.25	Игры с залом.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
40.	31.01.25	31.01.24	Игры на перемене.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
41.	05.02.25	05.02.25	Игры на перемене.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
42.	07.02.25	07.02.25	Игры на перемене.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Викторина
43.	12.02.25	12.02.24	Игры на перемене.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Викторина
44.	14.02.25	14.02.25	Игры на перемене.	2	Комбинированное	ДДТ,	Викторина

						кабинет 35	
45.	19.02.25	19.02.25	Игры на перемене.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Диктант
46.	21.02.25	21.02.25	Игры на перемене.	2	Закрепление знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
47.	26.02.25	26.02.25	Музыкальные игры.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
48.	28.02.25	28.02.25	Музыкальные игры.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Творческий проект
49.	04.03.25	04.03.25	Музыкальные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Домашнее задание
50.	06.03.25	06.03.25	Музыкальные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
51.	11.03.25	11.03.25	Музыкальные игры.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Домашнее задание
52.	13.03.25	13.03.25	Музыкальные игры.	2	Закрепление знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
53.	18.03.25	18.03.25	Музыкальные игры.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Тестирование

54.	20.03.25	20.03.25	Игровые программы.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Тестирование
55.	25.03.25	25.03.25	Игровые программы.	2	Изучение и первичное закрепление новых знаний	ДДТ, кабинет 35	Домашнее задание
56.	27.03.25	27.03.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Творческий проект
57.	01.04.25	01.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Квест
58.	03.04.25	03.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра-инсценировка
59.	08.04.25	08.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Игра
60.	10.04.25	10.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
61.	15.04.25	15.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Творческий проект
62.	17.04.25	17.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Творческий проект
63.	22.04.25	22.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Квест, выступление с выученными стихотворениями и рифмовками
64.	24.04.25	24.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Домашнее задание
65.	29.04.25	29.04.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
66.	06.05.25	06.05.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ,	Викторина

						кабинет 35	
67.	08.05.25	08.05.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Кроссворд
68.	13.05.25	13.05.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Домашнее задание
69.	15.05.24	15.05.25	Игровые программы.	2	Комбинированное	ДДТ, кабинет 35	Устный опрос
70.	20.05.25	20.05.25	Итоговые занятия.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Творческий проект для подгрупп учащихся
71.	22.05.25	22.05.25	Итоговые занятия.	2	Комплексное применение знаний и способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Творческий проект для подгрупп учащихся
72.	27.05.25	27.05.25	Итоговые занятия.	2	Оценка знаний и закрепления способов деятельности	ДДТ, кабинет 35	Представление творческих проектов подгрупп учащихся

Календарный план воспитательной работы

Таблица 10

№	Сроки	Направления	Мероприятия, форма проведения
1.	Сентябрь	«Праздник детства»	Игровая программа, посвящённая Дню города «Город детства»
	Сентябрь	«Моя семья – моя крепость»	Игровая программа «Папа-старты»
3.	Октябрь	«Земля у нас одна»	Праздник «Осенины»
4.	Ноябрь	«Моя Родина - Россия»	Спортивно-развлекательная программа,

			посвящённая Дню народного единства «Молодецкие забавы»
7.	Декабрь	«Праздник детства»	Новогодний праздник «Новый год с доставкой на дом»
10.	Январь	«Ура, каникулы!»	День народных традиций «Крещенские гуляния»
11.	Февраль	«Моя семья – моя крепость»	Игровая программа «ФевроМарт»
13.	Март	«Земля у нас одна»	Проводы русской зимы «Как на масляной неделе...»
15.	Апрель	«Земля у нас одна»	Квиз «День земли»
17.	Май	«Моя семья – моя крепость»	Игровая программа «7Я»
19.	В течение года		Участие в мероприятиях, проводимых в учреждении, округе, городе.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА
мониторинга развития качеств личности учащихся д/о «Академия игры»
год обучения....., группа...**

Таблица 11

№	Фамилия, имя учащегося	Качества личности и признаки проявления														
		Активность, организаторские способности			Коммуникативные навыки, коллективизм			Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность			Нравственность, гуманность			Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности		
		дата заполнения			дата заполнения			дата заполнения			дата заполнения			дата заполнения		
		11.09		24.05	11.09		24.05	11.09		24.05	11.09		24.05	11.09		24.05
1.																
	ИТОГО															

**Итоговая таблица результатов освоения и выполнения
дополнительной общеразвивающей программы «Академия игры»
..... год обучения, группа...**

Таблица 12

№ п/п	ФИ ребенка	Форма проведения аттестации	Уровень освоения программы (чел./%)		
			Высокий	Средний	Низкий
1.					
	Среднее значение по д/о				

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«**Великолепная Валерия**» Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

«**Снежный ком**» Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«**Три факта**» Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален [1].

«**Одеяло**» Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

«**А я еду, а я тоже, а я заяц**» Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

«**Мы идём в поход**» Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

«**Я змея, змея, змея**» Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает ведущий, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«**Дрозд**» Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

«Ритм» Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит «Привет, я <имя>», затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит «Привет», а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например: щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д. Кто не успел - тот "прошляпил".

«Паровоз» Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет свое имя, "паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Я знаю пять имён» Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: "Я знаю 5 имён..."

«Любимое занятие» Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящиеся к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«Суета сует» Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

«Ветер дует в сторону...» Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пример: того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

«5 важных вещей» Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

«Мяч по кругу» Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

«Построиться по именам в алфавитном порядке». Хорошо при первой встрече.

«Поздороваться за руку с максимальным количеством людей» Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

«Имя - жест» Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

«Знакомство» Ведущий. Сейчас мы с вами познакомимся. Меня зовут А вот вас собралось очень много, поэтому сделаем так: я буду называть имена мальчиков и девочек и

давать им задания. Если вы услышали свое имя, быстро и дружно выполняйте команду. Попробуем.

- Ну-ка, Саши, Лены, Оли, - покажись! (Ребята поднимаются со своих мест). - Ну-ка, Миши и Марины, - улыбнись! Эй, Алеши и Андрюши, - поклонись! Возможные команды: отзовись, наклонись, причешись, потянись, повернись, распрямись, расстегнись, почесись и т.д.

Ведущий. А сейчас давайте знакомиться так, как это делают животные.

- Чьи имена начинаются с буквы «М» - будут мычать;
- Чьи имена начинаются с буквы «Р» - рычать;
- «С» - свистеть;
- «Б» - блеять;
- «К» - кудахтать;
- «О» - орлами летать;
- «А» - будут антилопами с изогнутыми рогами (показывают рога над головой);
- «И» - извиваться, как змеи и т.д.

«Расскажи о себе» Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

«Свидания» Каждому участнику игры выдается листок и ручка. На этом листке пишется время по часам в столбик: 00:00, 01:00, 02:00, ..., 23:00. После этого дается время, чтобы участники назначили друг другу свидание в определенное время. При назначении свидания напротив определенного времени прописывается имя человека, которому было назначено свидание. В одно время можно назначить свидание только одному человеку, если группа достаточно большая, то свидание одному человеку можно назначать только один раз. Как только все участники распишут на своих листах свидания по всем часам, ведущий объявляет время и тему разговора (например, «Сейчас 03:00 и тема разговора «Моя мечта»). Во время свидания пары участников должны поговорить друг с другом на заданную тему. Темы разговоров должны быть подобраны так, чтобы максимально познакомить детей. Свидание длится 1-2 минуты. После этого объявляется следующее время и следующая тема разговора, и новые пары участников встречаются на следующем свидании.

«Кораблик (для маленьких)» Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут «Ксюша», он любит читать книги о путешествиях...») Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе. Таким образом, вы можете получить гораздо больше информации.

«БИП» Необходимо иметь стулья и шарф (повязка на глаза). Играющие рассаживаются в круг. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к играющим на колени. Его задача – угадать, к кому он сел. Садиться надо спиной к играющему, так, как будто садишься на стул, ошупывать руками не разрешается. Зато тот, к кому водящий присел на колени, должен произнести: «БИП», желательно не своим голосом, чтобы его не узнали. Если водящий угадал имя обладателя коленок, то они меняются местами.

«Творог» (Сосиска) Все стоят в помещении и идут медленно и осторожно спиной друг к другу. Если кто-то встречается (натывается), то они, оставаясь в таком положении, широко расставляют ноги и, наклоняясь, приветствуют друг друга рукопожатием, произнося при этом «Сосиска» (Творог). Потом они продолжают свое движение.

«Любимое занятие» Все встают в круг. Начинает ведущий. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

«Молекулы-хаос» Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: "Молекула-2, молекула-3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

«Часы» Необходимо иметь листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее. Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза. Все показывают часы с заполненными делениями. Ведущий объявляет: "Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты". Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке. "А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье", и т.д.

«Пара: мим и болтун» Все сидят в кругу, выбираются двое из отряда. Каждый по очереди пытается рассказать о себе основное, только во время рассказа он может лишь показывать жесты - он мим. А другой, его напарник, пытается интерпретировать жесты. Получается весело и познавательно. Потом они меняются местами.

«Построения» Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т. д. Для усложнения задания можно устраивать построения в полной тишине

«Шляпа» Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например, Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот «прошляпил».

«Расскажи о себе» Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

«Особенное знакомство» Каждому участнику дается (30-60 секунд), чтобы рассказать о себе, но делать он это будет особенным образом. Например, рассказать о себе без использования буквы А, рассказывая о себе и танцевать. Как еще один вариант: можно раздать ребятам различные предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.). И они, используя их должны будут оригинально рассказать о себе.

«Эмблема» Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера. В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значок и прикрепляют к одежде.

«Здравствуйте!» Участники становятся в круг. Командор предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом командор называет страну и форму приветствия:

В РОССИИ принято пожимать друг другу руки.

В ИТАЛИИ горячо обниматься.

В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу.

В ЗИМБАБВЕ трутся спинами.

В МАКЕДОНИИ здороваются локтями.

В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами.