Муниципальное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Городской Дворец творчества»

ПРИНЯТО:
на заседании Педагогического совета
МАНОУ «ГДТ»
протокол № 4 от 05.06.2026

УТВЕРЖДЕНО:
приказом директора МАНОУ «ГДТ»
от 06.06.2026 № 1901-од
_____ Л.К. Габышева

«Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 9 до 18 лет, срок реализации – 6 лет,
социально-гуманитарная направленность

Автор-составитель:
Никитенко Юлия Сергеевна
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Екатеринбург
2026

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, способные к сотрудничеству, которые отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью, и развитым чувством ответственности за свои действия.

Дополнительная общеобразовательная программа разработана с учётом нормативных документов:

1.Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).

2.Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями).

3.Указ Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 года № 309 О национальных целях развития Российской Федерации до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

4.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в ред. 30.04.2026).

5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная Министерством Просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 (в ред. от 21 апреля 2023 № 302).

6.Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д.

7. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

8.Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации СП 2.4.2.4283-26 от 2 июня 2026 г. N 19 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9.Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями).

12.Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию

дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
13.Федеральный закон от 13.07.2020 № 189 ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями).
14.Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом (с изменениями и дополнениями).
15.Постановление Правительства Свердловской области от 7 ноября 2019 г. N 761-ПП «Об утверждении Стратегии молодежной политики и патриотического воспитания граждан в Свердловской области на период до 2035 года».
16.Государственная программа Свердловской области «Развитие системы образования в Свердловской области до 2025 года», утвержденная Постановлением Правительства Свердловской области от 19.12.2019 № 920-ПП (в ред. 21 мая 2026 № 311-ПП).
17. Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д).
18. Устав и иные локальные нормативные акты МАНОУ «ГДТ».

Актуальность программы В настоящее время важным элементом молодежной политики является работа с лидерами общественных объединений. Актуальность дополнительной образовательной программы «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» опирается на необходимость подготовки молодежных лидеров - организаторов деятельности детских общественных объединений на современном этапе развития общества. Практика современного образования показывает, что не всегда детям удаётся играть активные жизненные роли, столь необходимые для успешной адаптации во взрослой жизни.

Дополнительная образовательная программа «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» органично аккумулировала научные разработки классиков педагогики и современные методики формирования лидерских навыков в процессе коллективной работы и закрепления опыта решения сложных задач при взаимодействии со сверстниками.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Анализ программ дополнительного образования, содержащих игровые методики, позволяет отметить следующее:
1. Ряд программ включает в себя разделы с играми на развитие внимания, памяти, мышления, помогающие лучше усвоить учебный материал и проверить знания учащихся (Митясова Т.В. «Юный историк-экскурсовод», Силина В.М. «Флора»);
2. Ряд программ предполагает изучение одного из направлений игровой культуры (Горновая В.А., Горновая М.Ю. «Интеллектуальные игры», Сунегина Т.Г. «Детский музыкальный фольклор»);
3. Некоторые программы построены на игровых технологиях для временного

коллектива, работающего непродолжительное время в условиях детского лагеря (Лебедева И.А.«Программа школы мастеров игры», Санлерман М.Н «Программа кружка интеллектуальных игр»).

Новизна программы заключается в том, что у обучающихся есть возможность овладеть достаточно широким спектром умений и навыков: умениями организатора игровой деятельности (в том числе сценарное мастерство, режиссура игрового действия, музыкальное и художественное оформление), умением учитывать собственные индивидуальные особенности, природные задатки и эффективно использовать их в ведении игровых и шоу-программ (культура речи, пластика, музыкальность, владение аудиторией), навыками работы в команде. Преобладают в учебно-воспитательном процессе игровые технологии.

Отличительными особенностями данной программы от уже существующих образовательных программ являются:

1. Большое место в программе отводится занятиям ритмикой, пластикой, танцем, что способствует развитию музыкальности детей, прививает им навыки культурного поведения, развивает художественный вкус;
2. Сочетает учебный материал, практику и самостоятельную творческую деятельность обучающихся, что даёт им возможность получить специальные знания, умения и навыки организатора игровой деятельности - ведущего игровых и шоу-программ.

Педагогическая целесообразность программы заключается в комплексном подходе к подготовке обучающихся «новой формации», умеющих жить в современных социально-экономических условиях: компетентных, мобильных, с высокой культурой делового общения, готовых к принятию управленческих решений, и умеющих эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами.

Основой учебной программы является игра. Её воспитательное значение многообразно и позволяет исподволь решать поставленные задачи. Игра является проявлением не только природной, но и социальной активности ребёнка. С одной стороны, она дарит сиюминутное удовольствие, служит удовлетворению назревших актуальных потребностей личности, с другой – направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций.

Цель программы – развитие социально-значимых качеств обучающихся средствами вовлечения их в игровую деятельность.

Задачи:

Обучающие:

1. Развивать умение самостоятельно создавать и реализовывать игры и игровые замыслы;
2. Развивать необходимые знания, умения и навыки организатора игровой деятельности;
3. Познакомить с основами бальных и народных танцев;
4. Познакомить с теорией и методикой создания игровых программ различных жанров;

5. Познакомить с деятельностью вожатого и работой с временным детским коллективом в оздоровительном лагере

Развивающие:

1. Развивать навыки сотрудничества;
2. Способствовать самовыражению подростка и проявления им своей творческой индивидуальности через различные виды игровой деятельности, исполнение роли в игровой программе.
3. Развивать коммуникативные навыки, необходимые организатору игровой деятельности для успешного общения со сверстниками и младшими детьми;

Воспитательные:

1. Воспитывать гражданскую идентичность;
2. Формировать потребность в самореализации и самоутверждении;
3. Формировать способность к оценке возможности реализации своих потребностей в конкретной жизненной ситуации;
4. Воспитывать объективное отношение к результатам своей деятельности и результатам труда своих товарищей.

Адресат программы Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте от 15 до 18 лет.

Подростковый период – наиболее благоприятный для развития творческого мышления. Учитывая возможности этого периода, педагог на своих занятиях постоянно предлагает своим воспитанникам решать проблемные задачи, сравнивать, выделять главное, находить сходные и отличительные черты. Кроме того, принимая во внимание то, что процесс обучения – это не только процесс усвоения знаний, но и процесс воспитания личности, педагог постоянно обращает свое внимание на формирование устойчивых нравственных идеалов, системы оценочных суждений, моральных принципов обучающихся. Любая жизненная ситуация, конфликтные моменты на соревнованиях или на обычных занятиях в коллективе служат поводом для обсуждения, оценки, диалога педагога с воспитанником, что особенно важно именно в этом возрасте, когда закладываются основы его нравственных и социальных качеств. Похвала, выделение позитивных моментов в деятельности подростка особенно важны, когда они совершаются в присутствии товарищей, значимых для него людей.

Юношеский возраст (15—18 лет) - период расцвета всей умственной деятельности и жизненного самоопределения. Потребность в значимых для жизненного успеха знаний – одна из самых характерных черт нынешнего старшеклассника. Формирование и поддержание устойчивого интереса к игровой организаторской деятельности, раскрытие творческого потенциала воспитанника, оказание помощи в выборе дальнейшего жизненного пути - вот основная задача педагога на данном этапе.

Группы формируются по **10 - 18 человек**. Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.

Условия приема На обучение по программе принимаются обучающие, прошедшие обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе базового уровня «Клуб друзей хорошего настроения»

Режим занятий: Занятия проводятся два раз в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 144 часа.

Срок освоения программы – 9 месяцев обучения.

Уровневость программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» организована по принципу дифференциации и имеет продвинутый уровень сложности. В программе используются формы организации материала, обеспечивающие доступ к сложным (узкоспециализированным) и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы. Также осуществляется углубленное изучение содержания программы и доступ к околопрофессиональным и профессиональным знаниям в рамках содержательно-тематического направления программы.

Форма обучения: очная, а также обучение возможно с применением дистанционных технологий и электронного обучения на платформах: Яндекс, Вконтакте. Программа, в зависимости от темы занятия, включает такие формы работы обучающихся, как:

- Индивидуально- групповая;
- Групповая.

Каждое занятие включает в себя следующие элементы:

1. Организационный момент:
- приветствие;
- проверка присутствующих.
2. Танцевальная разминка:
- классическая разминка частей тела;
- демонстрация нового танцевального движения от каждого участника;
- повтор 1-2 танцевального флешмоба, или массового танца;
3. Игровая разминка:
- активизация участников;
- создание непринужденной, доброжелательной атмосферы;
- повышение сплоченности;
-эмоциональный настрой на участие в занятии, совместную деятельность.
4. Объявление темы, цели и задач занятия.
5. Подача новой информации в деятельности (теоретическое и практическое рассмотрение изучаемого материала).
6. Закрепление учебного материала.

Обучение в «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» осуществляется при помощи следующих **форм организации деятельности**:

1. Теоретические занятия в форме бесед, где раскрываются история и содержание игр, классификация, правила, методика организации и проведения игрового действия, методика разучивания массовых танцев и т.д.);

2. Практические занятия (разучивание игр и танцев, участие в игровых программах в роли играющего или ведущего, выступления на массовых праздниках и т.д.);
3. Самостоятельную работу (изучение специальной литературы, подбор игр по теме, создание новых игр, разработка сценариев игровых программ, разработка интеллектуально-творческих игр и т.д.);
4. Учебную практику (участие в игровых и массовых праздниках, проведение игровых программ в своих школах, на городских площадках, лагерях отдыха, участие в творческих встречах, конкурсах и фестивалях игровых коллективов);
5. Фестивальную практику (участие в составе группы на Городских, Межрегиональных и Всероссийских фестивалях игровых коллективов);

Сочетание теоретических, практических и наглядно-действенных методов позволяет педагогам клуба использовать в практике образовательного процесса разнообразные доступные и эмоционально-насыщенные формы обучения и воспитания («Содержание программы»).

Наряду с традиционными методами педагоги коллектива используют в образовательном процессе **игровые технологии** (деятельность в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением):
1. Игровое взаимодействие (моделирование ситуаций, адекватных эталонам гуманистических отношений; принятие игровых ролей, отражающих принципы социальных отношений; управление гуманистическими отношениями в игровой деятельности; оптимизация эмоциональных напряжений в конкретной группе, коллективе);
2. Социально ориентирующая игра (большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все и где создаются ситуации выбора, причем ребёнок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели, вариант решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего социального опыта);
3. Ситуационно-ролевая игра (специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации);
4. Инновационная (продуктивная) игра (совместная деятельность, направленная на создание информационного продукта, содержащая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов);
5. Полидеятельностная (фестивальная) игра (объединение различных видов деятельности игровой идеей, наличие различных площадок деятельности, возможность выбора вида деятельности и характера участия в ней, наличие системы стимулирования участников);
6. Игра-путешествие (целенаправленное движение групп участников по определённой схеме, обозначенной в маршрутном листе; одна из самых богатых по потенциалу форм);
7. Психологическая игра (живое и во многом стихийное развитие отношений между членами группы, где роль педагога сводится к тому, чтобы облегчить

первоначальные контакты и дать возможность подросткам увидеть себя самих в живых взаимоотношениях, осмыслить то, что обычно проходит мимо их внимания);

8. Аукцион игр, пословиц, загадок, скороговорок и т.п. (соревнование, в котором побеждает участник, сумевший стать последним в перечне наименований, заявленных в аукционе);
9. Кольцовка игр (соревнование двух или нескольких команд, которые должны вспомнить и предложить игры по выбранной теме);
10. Игровой тренинг (специально подобранные игры, способствующие развитию каких-либо умений и навыков обучающихся);
11. Копилка игр (сбор и описание игр, в том числе авторских);
12. Деловая игра (создание модели реальной ситуации для развития определённых способностей к овладению сложными видами деятельности) и некоторые другие.

Формы подведения итогов

Обучающиеся принимают участие во всероссийских фестивалях и творческих встречах игровых коллективов, выступают с авторскими разработками игровых программ различных жанров (конкурс разработок и сценариев), организуют игровую деятельность в своих образовательных учреждениях (отзыв участников игровых программ и организатора внеклассной работы), проводят занятия в группах 1- 4 годов обучения (3-4 раза в год) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе базового уровня «Клуб друзей хорошего настроения». Оцениваются коммуникативные навыки старшеклассника, качество подобранного для занятия материала, методика разучивания массовых танцев и игр, умение выйти из конфликтной ситуации. Работают в качестве помощников вожатых в школьных и загородных летних лагерях.

Характеристика уровней сформированности деятельностной, ценностной, мотивационной составляющей обучающихся по программе «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ»

Таблица № 1. Оценка деятельностной составляющей

Уровень освоения	**Характеристика уровня**
Недопустимый уровень (Понимание) 0 баллов	Отсутствие у обучающегося опыта в виде деятельности. Вместе с тем понимание свидетельствует о его способности к восприятию информации, т. е. наличии обучаемости
Низкий уровень (стартовый) 1 балл	Обучающийся выполняет каждую операцию деятельности, опираясь на описание действия, подсказку, намек
Средний уровень (базовый) 2 балла	Обучающийся самостоятельно воспроизводит и применяет информацию в ранее рассмотренных типовых ситуациях, при этом его действие рассматривается как репродуктивное
Высокий уровень (творческий) 3 балла	Обучающийся, действуя в известной сфере, в непредвиденных ситуациях создает новые правила, алгоритм действий, т. е. новую информацию

Таблица № 2. Оценка ценностной составляющей (гражданская идентичность, взаимодействие в команде)

Название уровня	**Характеристика уровня**
Недопустимый уровень (отсутствие потребности) 0 баллов	Обучающийся отказывается признавать значимость умения сотрудничать, отказывается от взаимодействия с педагогом и другими детьми, хочет работать только индивидуально и обыгрывать всех
Низкий уровень 1 балл	Обучающийся понимает значимость своей роли в команде, значимость умения сотрудничать
Средний уровень 2 балла	Обучающийся осознает необходимость умения сотрудничать, своего участия в работе команды, осознает свою роль и ответственность за результаты работы группы, готов выполнять различную работу для пользы команды
Высокий уровень 3 балла	Обучающийся убежден в своей необходимости для коллектива, принимает ответственность за результаты группы и свои результаты, оказывает любую помощь при работе группы

Таблица № 3. Оценка мотивационной составляющей (познавательная активность, инициативность)

Название уровня	**Характеристика уровня**
Недопустимый уровень 0 баллов	Желание заниматься коллективной игрой отсутствует
Начальный уровень (потребность) 1 балл	Неосознанное желание заниматься коллективной игрой, учащийся реагирует на новизну происходящего (коллективную игру, новую занимательную информацию и т. д.)
Средний уровень (интерес) 2 балла	Неосознанное желание заниматься коллективной деятельностью, вызванное положительными эмоциями от новых сведений, самостоятельной дополнительной деятельности
Высокий уровень (мотивация) 3 балла	Осознанный, целенаправленный характер деятельности. Учащийся занимается самообразованием (работает с источниками, разрабатывает самостоятельно проекты, игры)

Работа с родителями

Сотрудничество и общение с родителями является неотъемлемой частью в реализации дополнительной общеобразовательной программы. Они помогают при выполнении творческих заданий, становятся участниками и организаторами внутриколлективных мероприятий, выступают сопровождающими на конкурсах.

В течение учебного года предусматривается проведение родительских собраний, консультаций, открытых занятий, где можно наглядно проследить рост обучающихся.

Содержание программы

Учебный (тематический) план

№	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Русский народный танец. Массовые танцы, построенные на движениях русских народных танцев	9	1	8	Самостоятельная работа
2.	Настольные игры	12	3	9	Самостоятельная работа
3.	Психологические игры	12	3	9	Самостоятельная работа
4.	Сценарий конкурсной игровой программы.	18	3	15	Самостоятельная работа
5.	Драматургия и игровые эпизоды в сюжетно-игровой программе.	15	3	12	Самостоятельная работа
6.	Игровой праздник. Постановка и репетиции.	18	3	15	Самостоятельная работа
7.	Новогодние игры и работа на новогодних праздниках.	15	3	12	Самостоятельная работа
8.	Творческие встречи и фестивали игровых коллективов. Постановка игровых программ	24	3	21	Опрос, самостоятельная работа
9.	Вожатское мастерство	21	9	12	Опрос, самостоятельная работа
	Итого:	**144**	**31**	**113**	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Русский народный танец. Массовые танцы, построенные на движениях русских народных танцев.

Теория. Танцевальное искусство – неотъемлемая часть культуры и быта всех народов мира. Природа русского народного танца. Особенности народных движений. Различие терминов «пляска» и «танец».

Практика. Отработка танцевальных шагов и элементов: шаг с носка, переменный шаг, тройной шаг, притоп. тройной притоп, припадание на месте, припадание в повороте, припадание с продвижением в сторону, ковырялочка, хлопки.

Разучивание круговых парных массовых танцев: «Посею лебеду на берегу», «Камаринская», «Русская пляска».

2. Настольные игры.

Теория. Современные настольные игры – метод развития определённых способностей к овладению различными видами деятельности. Синтез игрового и познавательного интереса.

Практика. Участие в настольных играх: «Активити», «Иманджинариум», «Экивоки», «Монополия», «Крокодил», «Уно», «Опята» и др. Обсуждение игры, ситуаций, возникающих во время игры.

3. Психологические игры.

Теория. Психологические игры – подготовка человека к повседневной жизни с её проблемами, жизни среди людей, к умению быть счастливым. Создание тёплых дружеских отношений в группе. Развитие личности, повышение общей духовной и психологической культуры человека.

Практика. Участие в психологических играх разной направленности: в командно-соревновательных играх; в играх на командную согласованность («Здравствуйте!», «Я - хозяин?», «Познакомься сам с собой», конкурс артистизма). Ролевая игра «Мафия», «Ночь триффидов». Ролевой розыгрыш житейских ситуаций.

4. Сценарий конкурсной игровой программы.

Теория. Сценарий конкурсной игровой программы – оригинальный набор конкурсов в игровом оформлении связанный логически. Игровые конкурсные программы по выявлению победителей в состязании знатоков, умельцев, эрудитов, джентльменов, рыцарей, мисс и т. д. Конкурсные программы в различных игровых формах: «Крестики – нолики», «Конкурс актёрского мастерства», «Звездопад» и другие.

Практика. Создание конкурсной игровой программы по методу КТД. Организация и проведение конкурсной игровой программы в своей школе.

5. Драматургия и игровые эпизоды в сюжетно-игровой программе.

Теория. Игровой эпизод как первоначальная ячейка сценария. Монтаж игровых эпизодов. Воплощение содержания темы игровыми средствами. Логичность, лаконичность игровых эпизодов. Соответствие художественного оформления теме игровой программы. Игровой реквизит: зрелищность, безопасность. Техника изготовления простейшего игрового реквизита. Секреты мастерства

Практика. Написание сценария игровой программы. Отработка техники изготовления игрового реквизита.

6. Игровой праздник.

Теория. Методика организации игрового праздника. Принципы формирования игрового материала. Сверхзадача игры. Перевоплощение участников игры в условно-реальных ситуациях, моделирование новых, необычных ситуаций. Роль ведущего игры. Недопустимость ситуаций, унижающих человеческое достоинство. Профессиональные качества ведущего: выдержка, чувство юмора, чувство такта, общительность, умение импровизировать.

Практика. Выступление в роли ведущего на праздниках в образовательном пространстве города. Участие в массовых праздниках. Исполнение роли в сюжетно-игровой программе, организация работы игровых пунктов, выполнение функции разводящего.

7. Новогодние игры и работа на новогодних праздниках.

Теория. Ведущие массовки. Работа разводящих на новогоднем путешествии. Особенности работы с детской группой.

Практика. Придумывание новогодних игр для путешествия и массовки. Ведение новогодней массовки. Проведение игр со сцены перед началом спектакля. Организация и проведение новогоднего путешествия.

8. Творческие встречи и фестивали игровых коллективов. Постановка игровых программ.

Теория. Определение целей и задач «Клуба друзей хорошего настроения» для участия в данной встрече. Формы участия. Обсуждение сценариев игровых программ. Постановка игровых программ.

Практика. Совершенствование мастерства исполнителей. Участие в фестивале или творческой встрече игровых коллективов.

9. Вожатское мастерство

Теория. Кто такой вожатый? Главные заповеди вожатого. Лидерство и лидерские качества. Формирование детского временного коллектива. Степень ответственности. Командообразование. Вечерние огоньки. Игры на знакомство и сплочение коллектива.

Практика. Работа в роли кураторов-вожатых на фестивале «Забава». Работа помощниками вожатых в летний период в ДОЛ.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

1. Навык самостоятельной организации игровой деятельности;
2. Владение основами бальных и народных танцев;
3. Владение теорией и методикой создания игровых программ различных жанров;
4. Навыки вожатского мастерства и знания по работе с временным детским коллективом.

Метапредметные:

1. Развитие навыков сотрудничества;
2. Стремление к самовыражению подростка и проявления им своей творческой индивидуальности через различные виды игровой деятельности, исполнение роли в игровой программе.
3. Коммуникативные навыки, необходимые организатору игровой деятельности для успешного общения со сверстниками и младшими детьми.

Личностные:

1. Развита гражданская идентичность;
2. Сформирована потребность в самореализации и самоутверждении;
3. Сформирована способность к оценке возможности реализации своих потребностей в конкретной жизненной ситуации
4. Развито объективное отношение к результатам своей деятельности и результатам труда своих товарищей.

Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Календарный учебный график

Период обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 полугодие	15 сентября	28 декабря	16	64	2 раза в неделю по 2 учебных часа
2 полугодие	09 января	28 мая	20	80	

Материально-техническое обеспечение:

Для проведения занятий необходима аудитория, оборудованная станками, столами и стульями.

Оборудование:

1. Музыкальный центр.
2. Телевизор.
3. Видеомагнитофон.
4. Видеокамера.
5. Персональный компьютер (ноутбук).
6. Канцелярские материалы (в том числе: краски, фломастеры, маркеры, клей ПВА, ножницы, нитки, самоклеющаяся бумага, картон,
7. Грим.
8. Поролон.
9. Проволока.
10. Иголки.
11. Ткань.
12. Капроновые шнуры (разноцветные).
13. Насос для надувания мячей и шариков.
14. Полиэтиленовая плёнка.
15. Костюмы для выступления.

Игровые атрибуты:

1. Реквизит для аттракционов.
2. Реквизит для сюжетно-игровых программ, игровых шоу-программ и игровых спектаклей.
3. Реквизит для интеллектуально-познавательных и деловых игр.

Информационное обеспечение:

1. Карточки со считалками, приговорками, скороговорками и другие.
2. Планшеты с викторинами, ребусами, кроссвордами.
3. Головоломки.
4. Разрезные картинки.

5. Настольно-печатные игры.
6. Карточки для игр со словами.
7. Сценарии игровых программ.
8 Картотека авторских игр (с описанием).
9. Методические разработки игровых праздников.
10. Методические разработки игровых форм.
11. Видеозаписи игровых программ КДХН.
12. Видеозаписи выступлений игровых коллективов России.
13. Видеозаписи творческих поездок КДХН.
14. Библиотечка книг по игре.
15. Фонотека.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, удовлетворяющий квалификационным требованиям.

Методическое обеспечение

При реализации программы используется:

– разработки теоретических и практических занятий;

– дидактические и наглядные материалы: схемы соединений деталей, тематические иллюстрации, учебные пособия, видеоролики.

Формы аттестации/контроля

Первоначальная диагностика проводится на первом занятии в форме беседы с элементами опроса. Цель – выявление первоначальных знаний и представлений об игровой деятельноости, построение индивидуальных траекторий усвоения дополнительной общеобразовательной программы.

Оценка качества освоения предметной составляющей производится после завершения каждого этапа программы. В систему мониторинга входит:

– самостоятельная работа– это целенаправленное восприятие какого-либо педагогического явления в естественных условиях, когда обучающиеся не знают, что за ними наблюдают.

– оценка образовательных результатов обучающихся. Проводится анализ результатов деятельности обучающихся. Для подтверждения положительной динамики развития творческих способностей можно использовать результаты участия обучающихся в различных творческих конкурсных мероприятиях.

– опрос обучающихся на предмет удовлетворённости собственным продуктом творчества. Обсуждение работ одногрупников.

Оценка качества освоения личностных и метапредметных составляющих проводится как в начале, так и в конце учебного года. Используется метод педагогического наблюдения, беседа, опрос.

На основании мониторинга появляется возможность определить у детей, впервые пришедших в творческое объединение, уровень сформированности базовых знаний и умений необходимых для обучения, который позволяет определить ближайшие зоны развития обучающихся, а также скорректировать образовательный процесс. Проведение в течение всего учебного года оценки

эффективности влияния форм и методов обучения на уровень образовательных результатов, степень сформированности личности и профессионального самоопределения, вектор нравственно-этической составляющей, а также уровень регулятивных, коммуникативных и познавательных результатов учащихся.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончанию обучения по программе с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы. Итоговая аттестация обучающихся проводится в следующих формах: конкурса авторских игровых программ «Скуки не уступим ни минутки!». Если обучающийся полностью освоил дополнительную общеобразовательную программу и успешно прошел итоговую аттестацию, ему выдаётся Свидетельство об успешном окончании программы.

Оценочными материалами для отслеживания результатов освоения программы служат:

– Положение о конкурсе авторских игровых программ «Скуки не уступим ни минутки!» (Приложение 1);

– Индивидуальный лист оценки сформированности личностных и метапредметных результатов (Приложение 2).

Список литературы

1. Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития : инновац. курс [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по социал.-гуманит. спец. и группе спец. "Образование" / В. И. Андреев. - Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2006. – 317с.
2. Апшева А.М. Психолого-педагогическое сопровождение дополнительного образования детей. Опыт и практические рекомендации [Текст] / А.М. Апшева - М.: МД ЭБЦ, 2011. - 180 с.
3. Богоудинова Р. З. Основные технологии культурно-досуговой деятельности [Текст]: монография / Р. З. Богоудинова и др.; науч. ред. Р. З. Богоудинова, Ю. Н. Дрешер, Д. В. Шамсутдинова. - Казань : Изд-во Каз. гос. ун-та, 2005. – 264с.
4. Борисенко Л.А. Скуке не уступим ни минутки[Текст]/Л.А. Борисенко. - Екатеринбург, 1996.
5. Вараксин В.Н. Организация отдыха и досуговой деятельности детей [Текст]: Пособие для работников детских оздоровительных центров. – М.: Школьная Пресса, 2006. – 96с.
6. Григорьев С.В. Игра и праздник : тезаурус по празднично-игровой культуре[Текст]/ С. В. Григорьев, А. С. Фролов. - Москва : Московия, 2006. - 204 с.
7. Евладова Е.Б., Логинова Л.Г., Михайлова Н.Н. Дополнительное образование детей [Текст]: Учеб.пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.- М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2002. - 352с.
8. Исаева, Ирина Юрьевна. Досуговая педагогика [Текст] : учебное пособие / И. Ю. Исаева ; Российская акад. образования, НОУ ВПО "Московский психолого-социальный ин-т". - Москва : Флинта : МПСИ, 2010. - 193с.
9. Калейдоскоп летних игр [Текст]: сборник игр / сост.: П. А. Щукин, Э. В. Уваева ; науч. ред. С. Т. Новикова. - Бийск : Бийский педагогический гос. университет им. В. М. Шукшина, 2004. - 134 с.
10. Культурно-досуговая деятельность [Текст]: Учебное пособие/Под ред. Жаркова А.Д., Чижикова В.М.-М.: Издательство МГУК, 2004.
11. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей [Текст]: учеб.-метод.пособие/Б.В. Куприянов, М.И.Рожков,И.И.Фришман.-М.:Гуманитар.изд. центр ВЛАДОС,2004. - 215с.
12. Морозов А.В. Креативная педагогика и психология [Текст]: учеб. пособие для системы высш., послевуз. и доп. проф. образования при реализации программы "Преподаватель высш. шк.", а также студентам вузов, обучающихся по пед. направлениям и специальностям / А. В. Морозов, Д. В. Чернилевский. - 2-е изд., испр. и доп. - М. ; Акад. Проект : Традиция : 2004 (Киров : ОАО Дом печати - Вятка). - 559 с.
13. Шмаков С.А. «Игра и дети» - Москва: Просвещение, 1998г.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная программа «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» рассчитана на обучающихся от 15 до 18 лет. Обучение проводится в течение 9 месяцев.

Цель программы –развитие социально-значимых качеств обучающихся средствами вовлечения их в игровую деятельность.

Дети, обучающиеся по программе «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» овладевают специальными методиками по организации игровых форм, специальными умениями и навыками ведущего, основами сценарного мастерства, режиссуры игрового действия, культурой речи.

В программе представлен также материал по истории игры, её широкий спектр, направленный на удовлетворение потребностей в игре детей разных возрастов и способствующий их личностному развитию, что даёт возможность приобщить детей к игровой культуре.

Большое место в программе отводится занятиям ритмикой, пластикой, танцем, даются основы музыкальной грамоты. В образовательном процессе широко используются игровые технологии.

Сведения об авторе-разработчике

Никитенко Юлия Сергеевна -
Педагог дополнительного образования
Рабочий телефон: 8 (343) 371-46-01 (5)

Приложение 1

Положение о конкурсе авторских игровых программ «Скуки не уступим, ни минутки!»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет условия, порядок организации и проведения конкурса авторских игровых программ «Скуки не уступим ни минутки!» для обучающихся объединения «Клуб друзей хорошего настроения» МАУ ДО Городской Дворец творчества детей и молодежи «Одаренность и технологии» (далее – Конкурс).

1.3. Целью Конкурса является содействие развитию игрового творчества путем создания условий для реализации творческого потенциала обучающихся.

1.4 Задачи конкурса:

- популяризация игрового творчества;
- создание благоприятных условий для самостоятельной работы обучающихся, как организаторов развлекательно-игровых программ;
- создание условий для взаимодействия обучающихся в коллективе;
- привлечение внимания родительской общественности объединения.

2. Порядок и условия проведения Конкурса

2.1. К участию в Конкурсе приглашаются обучающиеся объединения «Клуб друзей хорошего настроения» не зависимо от срока обучения.

Участниками Конкурса могут быть группы обучающихся от 2 до 5 человек.

2.2. Конкурс проводится в очной форме с апреля по май текущего учебного года.

3. Требования к программам

3.1. Игровая программа, представленная на Конкурс, должна быть не более 10 минут.

3.2. Игровая программа должны быть авторской, не заимствованной из Интернета и не нарушающая авторских прав третьих лиц.

3.3 Игровая программа может содержать: (игры на внимание, эстафеты, игры с залом, игры-кричалки, музыкальные игры, народные игры, и др.) Обязательным является интерактивное вовлечение зрителей в игровое действие.

3.4. Игровая программа должна носить созидательный, жизнеутверждающий характер и опираться на нравственные и духовные ценности, соответствовать общепринятым морально-этическим и правовым нормам.

3.5. Игровая программа не должна содержать текстов, сцен, звуковых эффектов, указывающих на насилие, а также в любой форме унижающей достоинство человека или отдельной национальной группы людей, несущей какую-либо форму протеста, критики или негативного восприятия человеческого общества или природы.

3.6. Игровая программа не должна демонстрировать вредные привычки.

3.7. Обязательно указывать ссылку на авторство используемых материалов – видео, текст, иллюстрации, музыка и т.д. (если таковые имеются).

4. Руководство Конкурсом

Руководство Конкурсом осуществляет оргкомитет, который является координирующим органом по подготовке, организации и проведению данного мероприятия.

Функции оргкомитета:

- формирует состав жюри, включающее выпускников объединения, педагогов-организаторов МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» и приглашенных специалистов;
- утверждает сроки и порядок проведения конкурса;
- ведет документацию, необходимую для организации и проведения конкурса;
- осуществляет информационное сопровождение участников;
- осуществляет процедуру награждения победителей и призеров.

В состав оргкомитета входят педагоги дополнительного образования, работающие в объединении.

5. Подведение итогов и критерии оценивания

5.1. Оценку конкурсных материалов осуществляет компетентное Жюри.

По результатам выступления участники получают свидетельство о присвоении «Ступеньки мастерства»: первые шаги, 1-6 ступеньки, и высшее звание – «Мастер хорошего настроения».

Участники Конкурса, получившие три первых результата в итоговом рейтинге оценок, признаются победителями (1 место), призёрами (2 и 3 место), а также присуждаются специальные номинации и награждаются дипломами Дворца.

5.2. Работы, представленные на конкурс, оцениваются исходя из следующих критериев:

– сценарий (тема, творческий замысел, оригинальность идеи, композиционное построение, наличие в программе познавательных моментов);

– сценография (декорации, костюмы, безопасный игровой реквизит, свет, использование сценического пространства);

– исполнительское мастерство (умение владеть аудиторией, речь, движение, умение работать с реквизитом, эмоциональный настрой);

– игровые технологии (авторские игры, манки, приёмы подачи игры, разнообразие игровых форм).

Рекомендации для обучающихся по созданию игровой программы.

Написание сценария: выбор темы, сбор материала, соответствие материала программы возможностям исполнителей;

- О чём будет рассказано? Что будет положено в основу представления? Часто в самом названии уже представлена тема.
- Вторая проблема сценариста: ради чего? Какой главный вывод представления будет сделан? Какова идея программы?

Идейное осмысление должно быть выражено в конкретной и непрерывной цепи поступков (игр), разыгранных в яркой и осмысленной среде.

Для объединения разнородных частей в целое подбираются речевые связки, репризы, стихотворные заставки. Большое место в сценарии игровой программы занимают пояснительные тексты, объявления, манки, т.е. приглашения к танцам, играм, участию в конкурсах и т. п.

Весь собранный материал необходимо композиционно выстроить по законам художественного монтажа.

- Следующая проблема – поиск приёма подачи игрового материала.

Сценарно-режиссёрский ход (приём) – это образно-смысловой стержень, который пронизывает весь сценарий, цементирует действие в его логическом развитии:

Экспозиция *– ввод в действие, исходное событие.* Экспозиция перерастает в ***завязку –*** т. е. непосредственное начало действия.

Появляется ***конфликт –*** столкновение жизненных противоречий, противоположных позиций, идей, мировоззрения, идеологий.

Основное развитие действия (конфликта) проходит в нескольких эпизодах, нарастая, входит в ***кульминацию*** – высшую точку представлении.

Развязка – как разрешение конфликта, затем – главное событие, где сформулирована основная мысль автора, т.е. идея.

Составление игровой программы заключается в умелом создании ***игровой конфликтной ситуации***. Это основа и стержень игрового действия, о чём бы ни шла речь, проблемы решаются в игровом ключе. Основа любой игры – это преодоление препятствий.

Суть игрового конфликта – противоборство сил, умений, сноровки, эрудиции. Благодаря напряжённому конфликту и интересному сюжету многие игры приобретают своеобразную драматургию, представляя собой маленькие жанровые сценки, насыщенные юмором.

Конкурсно-игровая программа – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши. Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

Приложение 2

Индивидуальный лист оценки сформированности личностных и метапредметных, предметных результатов

Для оценки качества личностных и метапредметных результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Клуб друзей хорошего настроения. Мастер игровых программ» разработаны следующие критерии: взаимодействие в команде (умение обучающегося продуктивно общаться, готовность помочь при коллективном решении задач), познавательная активность (желание обучаться, узнавать новое, работать с информацией), ответственность (проявляется при выполнении функциональных заданий, известных, повторяющихся), гражданская идентичность (индивидуальное чувство принадлежности к творческому объединению, образовательному учреждению своей стране. Убежденность в собственной значимости для развития среды, к которой принадлежит сам ребенок).

Критерии и показатели для оценки личностных и метапредметных результатов обучающихся

№	Критерии	Показатели	Проявляется /не проявляется
1	**Взаимодействие в команде** Умение учащегося продуктивно общаться, готовность помочь при коллективном решении творческих задач	1. Вступает во взаимодействие с детьми (обучающимися)	
		2. Вступает во взаимодействие с педагогом	
		3. Отстаивает свое мнение аргументировано и спокойно	
		4. Оказывает помощь сверстникам при выполнении какой-либо работы	
		5. Просит и принимает помощь сверстников	
	Среднее арифметическое		
2	**Познавательная активность** Желание узнавать новое	1.Интересуется темой занятия, задает дополнительные вопросы педагогу по теме занятия/темы/программы	
		2. Воспроизводит информацию по итогам учебного занятия	
		3. Умеет вычленять главное из полученной информации.	
		4. Охотно делится информацией по итогам самостоятельной работы	
		5. Самостоятельно (без помощи взрослого) выполняет дополнительные (творческие)	

		задания	
	Среднее арифметическое		
3	**Ответственность** Проявляется при выполнении функциональных заданий, известных, повторяющихся	1. Выполняет задания педагога в указанный срок и без напоминания	
		2. Своевременно приходит на занятие, другие мероприятия	
		3. Доводит начатую работу до конца	
		4. Адекватно реагирует на оценку своего труда, полученного результата.	
		5. Выполняет взятые обязательства	
	Среднее арифметическое		
4	**Социальная идентичность** Индивидуальное чувство принадлежности к творческому объединению. Убежденность в собственной значимости для развития среды, к которой принадлежит сам ребенок	1. Принимает правила и традиции группы	
		2. Охотно (без давления педагога) принимает участие в мероприятиях, важных для группы (конкурсах, фестивалях, социальных акциях)	
		3. Предлагает свою помощь при проведении важных для группы дел (мероприятий)	
		4. Положительно высказывается об отношении к группе, Дворцу.	
		5. Положительно оценивает свою роль и место в детском творческом коллективе.	
	Среднее арифметическое		
5	**Предметные знания**	1. Знает составляющие компоненты игрового действия	
		2. Знает жанры игровых программ	
		3. Знает теорию создания игровых программ различных жанров	
		4. Знает принципы формирования игрового материала	
		5. Знает принципы работы с временным детским коллективом	
	Среднее арифметическое		
6	**Предметные умения**	1. Владеет методикой создания игровых программ различных жанров	
		2. Умеет самостоятельно создавать и реализовывать игры и игровые замыслы	
		3. Умеет организовывать игровую деятельность	
		4. Владеет навыками вожатского мастерства	
		5. Умеет придумывать и реализовывать новые танцевальные флешмобы	
	Среднее арифметическое		

В таблице обозначается проявление или не проявление показателей критериев, которые дают представление о тех качествах обучающегося, на развитие которых направленна программа.

Применяемые методы оценки: педагогическое наблюдение, анкетирование, эссе, беседа, анализ творческих продуктов, соревнования.

Для сопоставления и интерпретации полученных результатов обучающихся, выявления степени достижения качества образования применяется интервальная Шкала (процесс приравнивания свойствам, объектам, характеристикам чисел по определенным правилам, чтобы в отношениях чисел отображались отношения характеристик, подлежащих к измерению), которая служит для фиксации количественной оценки результата обучающихся. Принята 100-бальная шкала, на которой определены 4 интервала, которые соответствуют:

высокому уровню результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы **от 80 до 100 баллов** и характеризуются сформированностью и закрепленностью в деятельности обучающихся ценностных ориентаций; осознанный, целенаправленный характер деятельности (уровень мотивации); умению создавать новые правила, новые творческие продукты, алгоритмы действий в непредвиденных (новых) ситуациях, условиях.

средний уровень от **60 до 79 баллов** характеризуется осознанностью желания заниматься экспериментальной деятельностью, умением самостоятельно воспроизводить и применять информацию в ранее рассмотренных типовых ситуациях, при этом действия обучающегося расценивается как репродуктивные; осознанностью своей роли и ответственности за результаты работы группы, готовностью выполнять различную работу для пользы команды.

низкий уровень от **40 до 59 баллов** (**минимальный предел, ниже которого качество результатов освоения программы недопустимо!**) характеризуется умением обучающегося выполнять учебную деятельность, опираясь на описание действия, подсказку, намек; обучающийся знает о ценности коллектива, дружбы, взаимопомощи; имеет неосознанный уровень (интерес или потребность) к занятиям деятельностью по программе.

недопустимый уровню от 40 баллов и ниже характеризуется отсутствием опыта в виде деятельности и желания заниматься им; отказом признавать значимость умения сотрудничать, взаимодействовать с педагогом и другими детьми, желанием работать только индивидуально и обыгрывать всех.

На основе данной информации принимаются дальнейшие решения о корректировке содержательной части программы, методического обеспечения программы и применяемых технологий и форм работы