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»

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.

В настоящее время важным элементом молодежной политики является работа с лидерами общественных объединений. Организация игры 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» 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.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб друзей хорошего настроения», имеет **социально-гуманитарную направленность** и построена в соответствии с **принципом дифференциации,** и разделена на **3 уровня сложности**:

- Стартовый (1 год обучения);
- Базовый (2-4 год обучения);
- Продвинутый (5-6 год обучения).

Актуальность.

Программа разработана с учётом следующих нормативно-правовых 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».

Программа «Клуб друзей хорошего настроения» ориентирована на запрос общества: потребности родителей и обучающихся. Программа способствует гармоничному развитию личности, активизирует индивидуальные особенности ребенка, формирует и развивает актерские и организаторские способности у детей. 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.

Программа «Клуб друзей хорошего настроения» отражает приоритеты Стратегии государственной культурной политики, и направлена на создание условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации и возможности для самореализации и развития талантов.

Программа ориентирована на решение одной из основных задач реализации направления стратегии социально-экономического развития Свердловской области на 2016 – 2030 года – создание комфортной среды для жизни жителей Свердловской области, что реализуется через создание условий для развития творческого потенциала населения.

Отличительными особенностями данной программы от уже существующих образовательных программ являются:

1. Продолжительное по времени и полное по объему и разнообразию получаемых знаний обучение (рассчитана на 6 лет обучения);
2. Большое место в программе отводится занятиям ритмикой, пластикой, танцем, что способствует развитию музыкальности детей, прививает им навыки культурного поведения, развивает художественный вкус;
3. 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.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте от 9 до 18 лет, что включает в себя три возрастных категории:

— младший школьный возраст (9-11 лет)
— средний школьный возраст (12-14 лет)
— старший школьный возраст (15-18 лет)

Возрастные особенности обучающихся

В 9 - 11 лет у обучающихся наблюдается высокий уровень активности, любознательности, рассеянности, бурно проявляются эмоции. В этот период детям свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. В этот период ребёнку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. Некоторая «неуправляемость» детей данного возраста сочетается с особой восприимчивостью и поведенческой гибкостью, открытостью для сотрудничества и, вместе с тем, с достаточной интеллектуальной зрелостью, что позволяет взрослым (педагогам и родителям) строить отношения с ними на основе диалога, на принципах партнерского общения. В младшем школьном возрасте закладываются основы таких социальных чувств, как любовь к Родине, патриотизм.

Возраст от 12 до 14 лет считается переходным от детства к юности. Он характеризуется общим подъёмом жизнедеятельности и глубокой перестройкой всего организма: в своем развитии подросток уже «ушел» от детей, но еще не «пристал» к взрослым. Период трудный как для самого подростка, так и для окружающих его людей.

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.

Формы и методы обучения, предусмотренные программой, применяются в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

Принципы формирования учебных групп

Приём обучающихся осуществляется на основе свободного выбора детьми дополнительной общеобразовательной программы. Группы формируются по **10 - 18 человек** (в соответствии с нормами СанПиН). Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.

Срок освоения программы – 6 лет обучения.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 648 часов. Продолжительность одного учебного года по учебному плану:

– 1- 6 год обучения – 108 часов.

Режим занятий: занятия проводятся: 1-6 год обучения – 2 раза в неделю по 2 и 1 академическому часу 40 минут с перерывом 10 минут.

Организация образовательного процесса

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб друзей хорошего настроения» организована по принципу дифференциации и имеет 3 уровня сложности:

– **Стартовый (1 год обучения)** - используются и реализуются общедоступные и универсальные формы организации материала, минимальная сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

– **Базовый (2-4 год обучения)** - используются и реализуются такие формы организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

– **Продвинутый (5-6 год обучения)** - используются форм 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.

Методы обучения

В основе преподавания используются методы, направленные на формирование организаторских навыков детей с учётом их индивидуальных возможностей:

– игровые технологии (деятельность в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением)

– объяснительно-иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию);

– репродуктивные методы обучения (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);

– метод анализа и сравнения (при освоении материала занятия, обучающиеся должны научиться анализировать художественное произведение, находить логические связи между поступками персонажей, сравнивать особенности и нюансы психологического поведения людей, что способствует осознанному отношению к уроку);

– метод игровой импровизации (благодаря придумыванию выходов из нестандартных игровых ситуаций, обучающиеся развивают воображение, мышление, инициативу, самостоятельность, развиваются духовно и творчески; задания на импровизацию помогают обучающимся впоследствии быть уверенными в самовыражении и владеть игровой ситуацией);

– практический метод (игровое взаимодействие в упражнениях, игровые тренинги, творческие задания и показы. Данный метод является основным).

Форма обучения: Программа предполагает очную форму обучения**,** а также обучение возможно с применением дистанционных технологий и электронного обучения. Программа включает такие формы работы:

– индивидуально-групповая;
– групповая;

Виды занятий:

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);

6. Индивидуальные занятия (помощь в освоении учебного материала, работа над ролью, разработка авторских игровых программ).

Формы подведения результатов

Контроль и оценка качества подготовки обучающихся проводятся в системе.

Воспитанники **первого и второго года обучения** принимают участие в контрольных занятиях в конце изучения каждой темы. Проверяется знание теоретического материала, умение обучающихся организовать и провести игру со своими товарищами. Дети и педагог совместно анализируют достоинства и недостатки в работе каждого. Кроме того, обучающиеся принимают участие в проведении массовых праздников в качестве ведущих аттракционов (в соответствие с планом массовых мероприятий МАНОУ «ГДТ»). Оцениваются навыки общения со сверстниками, способность кратко и точно изложить условия игры.

На третьем году обучения оценивается умение применить полученные знания на практике. Учитывается активность подростка, количество и разнообразие игр, разученных с младшими детьми в своих образовательных учреждениях, с друзьями во дворе или в лагере отдыха. Каждый обучающийся имеет опыт выступлений на фестивалях и конкурсах игровых коллективов. Оценивается исполнение ролей в игровых программах (2-3 раза за учебный год по плану). Оцениваются эмоциональность, умение держаться на сцене, умение работать с микрофоном, общение со зрителями, работа с реквизитом.

Воспитанники **четвёртого года обучения** собирают «копилку игр». Это тетрадь или карточки, на которых обозначены схемы и описания всех изученных игр, найденных самостоятельно в литературе, а также авторские игры. Оценивается количество, разнообразие и правильность описания игр. Оценивается качество исполнения роли в театрализованной игровой программе: актёрское мастерство, умение довести до зрителя содержание игры, умение общаться с участниками программы. Выступления проходят не реже 8-10 раз за учебный год по специальным заявкам образовательных учреждений и плану работы объединения.

На пятом году обучения оценивается умение обучающихся быть ведущими игровых программ различных жанров, умение владеть аудиторией, практическое участие в массовых праздниках. По итогам года проводится конкурс профессионального мастерства под девизом «Скуке не уступим ни минутки», на котором обучающиеся показывают разработанные ими самостоятельно тематические игровые программы и получают дипломы, отражающие соответствующую ступеньку мастерства. Оцениваются качество написания сценария, эстетика костюмов, безопасность реквизита, мастерство ведущего.

На шестом году 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). 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.

Лучшим выпускникам «Клуба друзей хорошего настроения» присваивается звание «Мастер хорошего настроения» и вручается удостоверение.

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 внутри коллективных мероприятий, выступают сопровождающими на конкурсах.

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

Цель и задачи общеобразовательной общеразвивающей программы

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

Задачи первого и второго года обучения:

Образовательные:

- Познакомить с различными видами и типами игр;
- Познакомить с основами музыкальной грамоты, танцевальной азбуки, воспитание чувства ритма;
- Формировать умение проводить аттракционы на игровых праздниках.

Развивающие:

- Развивать у обучающихся интерес к игре как части общечеловеческой культуры;
- Развивать музыкальные и танцевальные способности;
- Развивать навыки сотрудничества;
- Развивать личностные характеристики ребёнка: мобильность, динамичность, толерантность, ответственность.

Воспитательные:

- Формировать гражданскую идентичность;
- Создать условия для проявления инициативности, самостоятельности;
- Формировать умение осознания ответственности перед временным игровым коллективом за свои действия;

- Пробуждение в ребёнке эмоциональной сферы, снятие «зажимов», его внутреннее раскрепощение;

Задачи третьего и четвертого года обучения:

Образовательные:

- Формировать умение самостоятельно создавать и реализовывать игры и игровые замыслы.
- Формировать необходимые знания, умения и навыки организатора игровой деятельности;
- Формировать умение самостоятельно придумывать и реализовывать танцевальные флешмобы.

Развивающие:

- Развитие навыков сотрудничества;
- Развитие коммуникативных навыков, необходимых организатору игровой деятельности для успешного общения со сверстниками и младшими детьми;
- Создание возможностей для самовыражения подростка и проявления им своей творческой индивидуальности через различные виды игровой деятельности, исполнение роли в игровой программе;
- Развивать умение работать в команде.

Воспитательные:

- Воспитывать гражданскую идентичность;
- Воспитывать ответственность;
- Воспитывать способность к самоанализу.

Задачи пятого и шестого года обучения:

Образовательные:

- Развивать умение самостоятельно создавать и реализовывать игры и игровые замыслы;
- Развивать необходимые знания, умения и навыки организатора игровой деятельности;
- Познакомить с основами бальных и народных танцев;
- Познакомить с составляющими компонентами игрового действия;
- Познакомить с жанрами игровых программ;
- Познакомить с теорией и методикой создания игровых программ различных жанров;
- Познакомить с принципами формирования игрового материала;
- Познакомить с деятельностью вожатого и работой с временным детским коллективом в оздоровительном лагере.

Развивающие:

- Развивать навыки сотрудничества;
- Способствовать самовыражению подростка и проявления им своей творческой индивидуальности через различные виды игровой деятельности, исполнение роли в игровой программе.

- Развивать коммуникативные навыки, необходимые организатору игровой деятельности для успешного общения со сверстниками и младшими детьми;

Воспитательные:

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

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 1-го и 2-го года обучения

Предметные:

- Обучающиеся знают различные виды и типы игр;
- Знают основы музыкальной грамоты, танцевальной азбуки, воспитано чувства ритма;
- Сформировано умение проводить аттракционы на игровых праздниках.

Метапредметные:

- Развит интерес к игре как части общечеловеческой культуры;
- Развиты музыкальные и танцевальные способности;
- Развиты навыки сотрудничества;
- Развиты коммуникативные навыки;
- Развиты личностные характеристики ребёнка: мобильность, динамичность, толерантность, ответственность.

Личностные:

- Сформировано чувство гражданской идентичности;
- Обучающие проявляют инициативность, самостоятельность;
- Сформировано умение осознания ответственности перед временным игровым коллективом за свои действия.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 3-го и 4-го года обучения

Предметные:

- Сформировано умение самостоятельно создавать и реализовывать игры и игровые замыслы.
- Сформированы необходимые знания, умения и навыки организатора игровой деятельности;
- Сформировано умение придумывать и реализовывать новые танцевальные флешмобы.

Метапредметные:

- Развиты навыки сотрудничества;
- Развиты коммуникативные навыки, необходимые организатору игровой деятельности для успешного общения со сверстниками и младшими детьми;

- Созданы условия для самовыражения подростка и проявления им своей творческой индивидуальности через различные виды игровой деятельности, исполнение роли в игровой программе;
- Развито умение работать в команде.

Личностные:

- Воспитана гражданская идентичность;
- Развиты качества личности как ответственность, способность к самоанализу путем включения обучающихся в активную самостоятельную деятельность по организации игр и проведению игровых программ со своими сверстниками и младшими детьми.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 5-го и 6-го года обучения

Предметные:

- Развито умение самостоятельно создавать и реализовывать игры и игровые замыслы.
- Развиты необходимые умения и навыки организатора игровой деятельности;
- Владеют основами бальных и народных танцев;
- Знают составляющие компоненты игрового действия;
- Знают жанры игровых программ;
- Владеют теорией и методикой создания игровых программ различных жанров;
- Владеют принципами формирования игрового материала;
- Развиты навыки вожатского мастерства и знания по работе с временным детским коллективом.

Метапредметные:

- Развитие навыков сотрудничества;
- Созданы условия для самовыражения подростка и проявления им своей творческой индивидуальности через различные виды игровой деятельности, исполнение роли в игровой программе.
- Развиты коммуникативные навыки, необходимые организатору игровой деятельности для успешного общения со сверстниками и младшими детьми.

Личностные:

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

Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	4 год обучения	5 год обучения	6 год обучения
1	Количество учебных недель	36	36	36	36	36	36
2	Количество учебных дней	36	36	36	36	72	36
3	Количество часов в неделю	3	3	3	3	3	3
4	Количество часов	108	108	108	108	108	108
5	Недель I полугодия	15	15	15	15	15	15
6	Недель II полугодия	21	21	21	21	21	21
7	Дата начала обучения	15 сентября	15 сентября	15 сентября	15 сентября	15 сентября	15 сентября
8	Каникулы	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января
9	Выходные	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.
10	Окончание учебного года	31 мая	31 мая	31 мая	31 мая	31 мая	31 мая

Содержание общеобразовательной общеразвивающей программы. Учебный (тематический) план 1 года обучения

№	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1.	Введение	2	1	1	Опрос, самостоятельная работа
2.	Ритмика	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
3.	Танцевальная азбука	6	2	4	Опрос, самостоятельная работа
4.	Массовые танцы	24	2	22	Опрос, самостоятельная работа
5.	Подвижные игры	20	4	16	Опрос, самостоятельная работа
6.	Аттракционы	20	4	16	Опрос, самостоятельная работа

7.	Новогодние игры	6	2	4	Опрос, самостоятельная работа
8.	Подготовка к концерту «У нас всегда весело»	15	3	12	Опрос, самостоятельная работа
9.	«У нас всегда весело»	3	-	3	Открытое занятие
	Итого:	**108**	**20**	**88**	
Форма промежуточной аттестации - отчетный концерт					

Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения

1. Введение.

Теория. История «Клуба друзей хорошего настроения». Традиции коллектива. Хорошее настроение – что это такое? Причины плохого настроения. Как улучшить настроение. Игра как способ поднять настроение.

Практика. Участие в игровой программе «Будем знакомы», которую представляют участники 5-6 группы.

2. Ритмика.

Теория. Элементы музыкальной грамоты. Музыка и настроение. Характер музыки. Понятие о весёлой, спокойной, грустной музыке. Темп: медленный, умеренный, быстрый. Музыкальный размер: 2/4, ¾, 4/4 .

Практика. Ритмические упражнения с музыкальным заданием. Начало и окончание движения вместе с музыкой. Фигурная маршировка. Перестроение. Определение характера танцевальной музыки.

3. Танцевальная азбука.

Теория. Требования, предъявляемые к исполнителям: осанка, мышечное напряжение, музыкальность, эмоциональность, пластичность, выразительность. Правила исполнения каждого движения.

Практика. Постановка корпуса. Позиции ног. Позиции рук. Упражнения классического танца: полуприседание, вытягивание ноги, подъём на полупальцы. Упражнения для рук. Повороты головы. Основные танцевальные движения: танцевальный шаг, подскоки, боковой галоп, притоп, хлопки.

4. Массовые танцы.

Теория. Требования, предъявляемые к исполнителям: музыкальность, выразительность, согласованность. Движение по ходу танца. Круговые танцы.

Практика. Разучивание массовых танцев: «Полька – поздравление», «Лявониха», «Вальс по кругу», «Здравствуй – это я», «Полька-Хопушка.

5. Подвижные игры.

Теория. Движение – форма жизни. Площадка для игр. Игровой реквизит. Правила игры и важность их соблюдения. Техника проведения подвижных игр.

Практика. Разучивание игр: «Птицы и клетка», «Капканы», «Лошадки», «Совушка», «Буратино, берегись!», «Липкие пеньки», «Ляпки-походки», «Корабли и матросы», «Букет цветов» и др.

6. Аттракционы.

Теория. Понятие «аттракцион». Игровые атрибуты. Оформление площадки. Техника проведения аттракциона. Моделирование аттракционов.

Практика. Разучивание аттракционов: «Попади в цель», «Колпаки», «Капризная ноша», «Кто скорее?», «Самый ловкий», «Проворные мотальщики», «Рыбки», Лего-башни» и др. Аттракционы придумываем сами.

7. Новогодние игры.

Теория. Новый год – это самый любимый праздник всех ребят. А, кто знает, как и когда он появился? Традиционное проведение новогодних праздников в нашем Дворце творчества. Новогодние игры в кругу у ёлки. Новогоднее путешествие во Дворце.

Практика. Разучивание песни «В лесу родилась ёлочка», традиционного танца «Новогодний галоп». Игры: «Два Мороза», «Снежинки, сугробы, ледяные дорожки», «Застужу» и.т.д Итоговое открытое занятие с демонстрацией новогодних игр и массовых танцев.

8. Подготовка к концерту «У нас всегда весело».

Практика. Повтор всех массовых танцев, разученных в течении года. Разбор аттракционов и распределение среди обучающихся, кто какой аттракцион продемонстрируем на итоговом занятии.

9. Концерт «У нас всегда весело».

Практика. Демонстрация разученных игр и аттракционов с объяснением правил. Показ массовых танцев и активное вовлечение родителей.

Учебный (тематический) план 2 года обучения

№	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1.	Основные правила проведения игр	6	2	4	Опрос, Самостоятельная работа
2.	Танцевальная азбука.	12	2	10	Опрос, Самостоятельная работа
3.	Массовые танцы.	12	2	10	Опрос, Самостоятельная работа
4.	Игры народов мира	9	2	7	Опрос, Самостоятельная работа
5.	Коллективные подвижные игры	15	2	13	Опрос, Самостоятельная работа
6.	Практическая работа на массовых праздниках. Проведение аттракционов.	12	2	10	Опрос, Самостоятельная работа
7.	Новогодние игры и участие в новогодних праздниках	15	2	13	Опрос, Самостоятельная работа
8.	Фестивальное игровое движение и участие в фестивалях игровых коллективов	15	-	15	Опрос, Самостоятельная работа
9.	Подготовка к конкурсу авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»	9	1	8	Опрос, Самостоятельная работа
10.	Итоговый конкурс авторских	3	-	3	Открытое занятие

	игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»				
	Итого:	**108**	**15**	**93**	
Форма промежуточной аттестации - отчетный концерт					

Содержание учебного (тематического) плана 2 года обучения

1. Основные правила проведения игр.

Теория. Роль личности ведущего. Введение в игру. Темп как основное - условие успешного проведения игры. Необходимость точного соблюдения правил игры. Краткое изложение правил игры.

Практика. Тренинг по проведению известных игр. Варианты представления одной и той же игры. Проведение любимых игр.

2. Танцевальная азбука.

Теория. Связь музыки и движения. Понятие «мелодия». Характер мелодии: веселая, грустная, торжественная. Зависимость движения от характера мелодии. Темп музыки. Ускорение и замедление. Музыкальное вступление. Музыкальная фраза. Начало и конец музыкальной фразы. Ритм музыки. Тренаж – прочный фундамент основ танцевального движения. Техника исполнения упражнений.

Практика. Ритмические упражнения: хлопки на каждую четверть, хлопки с паузой, синкопированные хлопки, шаги с хлопками. Упражнения для рук: перевод рук из одной позиции в другую. Упражнения для ног: вытягивание ноги с переводом на каблук, перевод ноги через первую позицию, круговое движение по полу, маленькие броски, сгибание и выпрямление ноги, сгибание и отведение ноги, прыжки. Упражнения для корпуса: повороты, наклоны, круговые движения.

3. Массовые танцы.

Теория. Круговые и парные танцы. Линия танца. Движение против линии танца. Центр круга. Приглашение к танцу. Требования, предъявляемые к исполнителям.

Практика. Разучивание танцев: «Здравствуй, это – я!», «Полька- хлопушка парами», «Кадриль», «Казачок» «Вальс дружбы», «Стирка», «Автостоп» и другие.

4. Игры народов мира.

Теория. Игра как одна из сфер человеческой деятельности. Отражение в игре характерных сторон труда и быта человека. Игры, построенные на народных традициях, на особенностях культуры и быта нации, её географического положения, на климатических особенностях местности. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание национальных игр: Татарские народные игры: «Тимербай», «Чебанкуль», «Якши», «Скок-перескок», «Лисички и курочки», «Хлопушки». Башкирские народные игры: «Тирмэ», «Медный пень», «Стрелок», «Липкие пеньки», «Палка-кидалка». Удмуртские народные игры: «Водяной», «Серый зайка», «Игра с платочком», «Догонялки», «Охота на лося». Игры народов Коми: «Стой, олень!», «Охота на оленей», «Тыв», «Ловля оленей» и др народные игры. Самостоятельный поиск игр разных народов.

5. Коллективные подвижные игры.

Теория. Многоплановость подвижных игр. Возможность участия в играх большого количества детей. Движение как выражение внутреннего чувства.

Эмоциональный настрой в игре. Содержание подвижной игры: сюжет (тема, идея), правила, двигательные действия. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание игр: «Бездомный заяц», «Удочка», «Воробьи и вороны», «Анаконда», «Наседка и коршун», «Ловишки», «Вышли мыши», «Хоровод чисел».

6. Практическая работа на массовых праздниках. Проведение аттракционов.

Подготовка необходимого игрового реквизита для аттракционов. Вовлечение детей в игру. Правила проводимых аттракционов. Справедливое подведение итогов. Вручение призов.

Практика. Проведение аттракционов на массовых праздниках.

7. «Новогодние игры и участие в новогодних праздниках»

Теория. Традиции новогодних праздников. Театрализация. Волшебство и превращения. Массовка у ёлки – особый жанр игровой программы.

Практика. Разучивание новогодних игр и затей: «Два Мороза», «Я - Дед Мороз, бородою я оброс!», «Снежинки, остановитесь!», «Снежинки, льдинки и сугробы», «Карусель», «Загадки Деда Мороза». Участие в новогоднем путешествии в качестве героя на пункте.

8. «Фестивальное игровое движение и участие в фестивалях игровых коллективов»

Теория. Что такое фестиваль игровых коллективов? Условия проведения конкурсных игровых программ. Критерии оценок жюри. Правила поведения участников в поездке и на фестивале.

Практика. Участие в визитной карточке коллектива «Клуб друзей хорошего настроения». Участие во всех программах приезжих коллективов. Обучения на мастер-классах по игровым технологиям.

9. Подготовка к конкурсу авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»

Теория. Традиции конкурса. Положение. Условия проведения. Ступеньки мастерства. Что такое авторская игра?

Практика. Придумывание авторской игры на основе игр, которые уже узнали. Объединения в пары, тройки и представление этой авторской игры на конкурсе.

10. Итоговый конкурс авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»

Практика. Демонстрация авторских игр, массовых танцев с активным вовлечением зрителей.

Учебный (тематический) план 3 года обучения

№	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	История игры	3	3	-	Опрос
2.	«Танцевальный флешмоб»	9	2	7	Самостоятельная работа
3.	Русские народные игры	9	2	7	Опрос, Самостоятельная работа
4.	Эстафетные игры	9	2	7	Опрос, самостоятельная работа

5.	Игры с мячом	9	1	8	Опрос, самостоятельная работа
6.	Сюжетно-игровые программы и затейные представления. Постановочная деятельность.	15	3	12	Опрос, самостоятельная работа
7.	«Новогодние игры и участие в новогодних праздниках»	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
8.	Практическая работа на массовых праздниках.	12	-	12	Самостоятельная работа
9.	«Фестивальное игровое движение и участие в фестивалях игровых коллективов»	15	-	15	Самостоятельная работа
10.	Подготовка к конкурсу авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
11.	Итоговый конкурс авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»	3	-	3	Открытое занятие
	Итого:	**108**	**17**	**91**	
Форма промежуточной аттестации - отчетный концерт					

Содержание учебного (тематического) плана 3 года обучения

1. История игры.

Теория. Игра у восточных славян. Традиционные игры в России. Скоморошины, их происхождение, сатирические черты. Небылицы в лицах.

2. Танцевальный «флешмоб»

Теория. Понятие «флешмоб» - мгновенная толпа. История возникновения массовых спланированных акций. Мобберы и мобберское движение.

Практика. Придумывание простых танцевальных движений, которые сможет повторить любой желающий. Работа в командах по придумыванию новых флешмобов. Придумать внезапное появление в обществе и вовлечь в свои танцевальные движения окружающих.

3. Русские народные игры.

Теория. Хороводы. Игры-единоборства. Русские посиделки как форма общения. Игровое пространство. Правила игры. Атрибуты. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание русских хороводов: «Селезень», «А мы просо сеяли», «Плетень», «Ткачиха». Игры-единоборства: «Бой петухов», «Толкни спиной», «Самый сильный», «Салки», «Уголки», «Лапта», «Городки», «Горелки», «Цепи кованые», «Золотые ворота», «Прятки» и др.

4. Эстафетные игры.

Теория. Разновидности эстафетных игр: спортивные, парные, круговые, тематические, шуточные. Участие двух или более команд. Понятие –

комбинированная эстафета. Игровой реквизит. Техника проведения эстафетных игр.

Практика. Разучивание эстафетных игр: «Эстафета с предметами», «Эстафета парами», «Удивительные шаги», «Круговая эстафета», «Сказочная эстафета» и другие. Тренинг по моделированию новых эстафет.

5. Игры с мячом.

Теория. История возникновения игр с мячом. Мяч – первый и основной атрибут спортивных игр. Разновидности мячей. Игры с мячом в России. Особенности организации игр с мячом.

Практика. Разучивание игр: «Защита крепости», «Прокатись на мяче», «Вышибалы», «Охотники и утки», «Мяч через голову», «Крокодильчик», «Картошка», «Кенгуру» и другие.

6. Сюжетно-игровая программа и затейные представления. Постановочная деятельность.

Теория. Как игра включена в сюжетное представление. Логика игровых связок. Чем отличается театральная постановка от игровой программы. Игровой реквизит. Его особенности и характеристики.

Практика. Разбор подачи игр в сюжетно-игровой программе. Постановка игровых фрагментов. Репетиции. Выступления на массовых праздниках. Подбор игрового реквизита и создание его своими руками.

7. Новогодние игры и участие в новогодних праздниках

Теория. Новогоднее путешествие по Дворцу. Работа игровых пунктов и зала аттракционов. Новогодняя массовка.

Практика. Разучивание новогодних игр из путешествия. Массовые танцы, игры из новогодней массовки. Репетиции.

8. Практическая работа на массовых праздниках.

Теория. Подготовка необходимого реквизита для аттракционов, или игрового пункта. Приёмы вовлечения детей в игру. Понятие – игровой манок. Виды манков. Правила проводимых аттракционов или игр. Справедливое подведение итогов.

Практика. Проведение аттракционов, или игровых пунктов на массовых праздниках.

9. Фестивальное игровое движение и участие в фестивалях игровых коллективов

Практика. Поездки на региональные фестивали игровых коллективов. Участие в игровых программах, мастер-классах, обсуждениях. Выступление в конкурсной программе нашего коллектива и визитной карточке.

10. Подготовка к конкурсу авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»

Теория. Выбор игровой формы для участия в конкурсе: круговая массовка, затеи с эстрады, интеллектуально-творческая игра, театрализованная программа. Разработка сценария игровой программы. Реквизит, костюмы, музыкальное оформление. Особенности ведения игровой программы.

Практика. Разработка авторской тематической игровой программы. Репетиции. Участие в конкурсе мастерства.

11. Итоговый конкурс авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»

Практика. Демонстрация авторской игровой программы в объединенной команде на конкурсной основе. Активное вовлечение зрителей. Присвоение ступеньки мастерства.

Учебный (тематический) план 4года обучения

№	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Игра – восьмое чудо света	3	3	-	Опрос
2.	Массовые танцы, Флешмобы	9	1	8	Опрос, самостоятельная работа
3.	Копилка игр	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
4.	Музыкальные игры	9	2	7	Опрос, самостоятельная работа
5.	Дворовые игры и забавы	9	2	7	Опрос, самостоятельная работа
6.	«Новогодние игры и участие в новогодних праздниках»	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
7.	Практическая работа на массовых праздниках.	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
8.	Сюжетно-игровая программа, ее постановка и реализация на зрителях.	15	3	12	Опрос, самостоятельная работа
9.	«Фестивальное игровое движение и участие в фестивалях игровых коллективов»	12		12	Самостоятельная работа
10.	Подготовка к конкурсу авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»	12	2	10	Опрос, самостоятельная работа
11.	Итоговый конкурс авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»	3	-	3	Открытое занятие
	Итого:	**108**	**20**	**88**	
Форма промежуточной аттестации - отчетный концерт					

Содержание учебного (тематического) плана 4 года обучения

1. Игра – восьмое чудо света.

Теория. Игра в развитии общества и личности. Проблемы самореализации личности в игре. Игровая деятельность – отражение реальной жизни, отношений и возможность реализовать свои личностные свойства и качества.

2. Массовые танцы, Флешмобы.

Теория. Расширение знаний по хореографии. Правила исполнения разучиваемых

движений. Напряжённость в мышцах при исполнении движений. Техника исполнения массовых танцев. Знание характерных особенностей изучаемых танцев и танцевальной музыки. Манера исполнения.

Практика. Выполнение тренировочных упражнений в современных танцах. Разучивание танцевальных элементов и шагов. Отработка движений под музыку. Разучивание танцев: «Весна», «Джига», «Аррива», «Приглашение», танцы для новогодней массовки.

3. Копилка игр.

Теория. Различные основы классификации игр. Обзор литературы по игре. Технология описания игры: содержание, организация, игровые позиции участников, этапы развития игрового действия, результат игры. Принцип создания копилки игр.

Практика. Описание игр словесно и схематично. Создание собственной копилки игр.

4. Музыкальные игры.

Теория. Самостоятельное значение музыки в музыкальной игре. Соответствие движения содержанию музыки. Техника проведения музыкальной игры. Основы дирижирования в музыкальных играх.

Практика. Игры с песнями: «Кто скорее запоёт?», «Песню запевай, Сигнала не зевай!», «Кольцовка песен», «Песенный диалог». Подвижные музыкальные игры: «Музыкальные змейки», «Танец номеров», «Музыкальный калейдоскоп», «Музыкальный платочек» и другие.

5. Дворовые игры и забавы.

Теория. Старинные и современные дворовые игры и забавы. Игровая площадка. Игровой реквизит. Технология организации и проведения игр во дворе.

Практика. Разучивание игр: «Резиночки», «Классики», «Казаки- Разбойники», «Колечко», «Чехарда», «Чижик», «Королева», «Ловись, рыбка!», «Волк во рву». Организация игр у себя во дворе.

6. «Новогодние игры и участие в новогодних праздниках»

Теория. Новогоднее путешествие по Дворцу. Работа игровых пунктов и зала аттракционов. Новогодняя массовка.

Практика. Разучивание новогодних игр из путешествия. Массовые танцы игры из новогодней массовки.

7. Практическая работа на массовых праздниках. Подготовка и проведение массовых праздников.

Теория. Характеристика массового праздника. Определение конкретных целей и задач. Распределение игровых обязанностей. Понятие – «Стоп-игра!». Репетиции. Подбор костюмов и реквизита для игр.

Практика. Участие в массовых праздниках. Грамотная подача игры в сюжетно-игровой программе и способы импровизации в нестандартных игровых ситуациях. Организация работы игровых пунктов, выполнение функции разводящего.

8. Сюжетно-игровая программа и затейные представления.

Практика. Постановка танцевальных заставок и массовых танцев в программе. Постановка игровых эпизодов. Освоение элементов оформления, изготовления

реквизита. Репетиции игровых эпизодов. Взаимодействие всех участников программы. Отработка приемов активизации зрителей. Прогон всей программы. Обсуждение. Устранение недостатков. Репетиции в костюмах. Генеральная репетиция. Реализация сюжетно-игровой программы на зрителях.

9. «Фестивальное игровое движение и участие в фестивалях игровых коллективов»

Практика. Поездки на региональные и российские фестивали игровых коллективов. Участие в игровых программах, мастер-классах, обсуждениях. Выступление в конкурсной программе нашего коллектива и визитной карточке. Помощь в организации нашего фестиваля «Забава» (открытие, закрытие, творческие мероприятия)

10. Конкурс авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»

Теория. Положение о конкурсе. Выбор игровой формы для участия в конкурсе: круговая массовка, затеи с эстрады, интеллектуально-творческая игра, театрализованная программа. Разработка сценария игровой программы. Реквизит, костюмы, музыкальное оформление. Особенности ведения игровой программы.

Практика. Разработка авторской тематической игровой программы. Проектная деятельность и умение работать в команде над авторским сценарием. Репетиции. Участие в конкурсе мастерства.

11. Итоговый конкурс авторских игровых программ «Скуке не уступим ни минутки»

Практика. Демонстрация авторской игровой программы в объединенной команде на конкурсной основе. Активное вовлечение зрителей. Присвоение ступеньки мастерства.

Учебный (тематический) план 5 года обучения

№	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Организация игровой деятельности	3	1	2	Опрос
2.	Современные массовые танцы. Флешмобы.	15	1	14	Самостоятельная работа
3.	Бальные танцы	9	1	8	Самостоятельная работа
4.	Игры в кругу друзей	6	1	5	Самостоятельная работа
5.	Игры с эстрады	9	1	8	Самостоятельная работа
6.	Новогодние игры и работа на новогодних праздниках	10	1	9	Самостоятельная работа
7.	Постановочная деятельность и практическая работа на массовых праздниках с сюжетно-игровыми программами.	20	2	18	Опрос, самостоятельная работа
8.	Организация и участие в фестивалях игровых коллективов	18	-	18	Самостоятельная работа

9.	Подготовка и участие в конкурсе мастерства «Скуке не уступим ни минутки»	18	2	16	Опрос, самостоятельная работа
	Итого:	**108**	**10**	**98**	
Форма промежуточной аттестации - отчетный концерт					

Содержание учебного (тематического) плана 5 года обучения

1. Организация игровой деятельности.
Теория. Создание игровой ситуации. Требования, предъявляемые к игровым атрибутам. Организация внешней среды. Приемы включения детей в игру. Манок.
Практика. Моделирование игровых ситуаций. Отработка приёмов включения детей в игру. Изготовление игрового реквизита.
2. Современные массовые танцы. Флешмобы.
Теория. Характеристика музыкальных образов. Подбор выразительных движений для создания образа. Самостоятельное использование музыкально-двигательной деятельности в импровизациях. Понятие – «Флешмоб». Техника придумывания новых движений. Культура музыкального материала для флешмобных танцев.
Практика. Разучивание танцев «Баня», «Турецкий», «Лякуда», «Диско-партизаны» и др. Придумывание новых массовых танцев. Работа в группах.
3.Бальные танцы.
Теория. Бальный танец – одна из бытовых форм хореографии. История появления и развития бальных танцев. Требования, предъявляемые к исполнителям. Музыка– основа танца. Танцевальная комбинация. Точное совпадение музыки и движения.
Практика. Разучивание танцев: «Вальс», «Фигурный вальс», «Полонез», «Аргентинское танго», «Джайв», «Ча-ча-ча».
4. Игры в кругу друзей.
Теория. Характерные особенности игр, проводимых в помещении. Малоподвижные игры. Ограниченное игровое пространство.
Практика. Игры на мгновенную реакцию: «Ай-ай-ай!», «Смени руку», «Вызов номеров», «Тёплый ветер», «Не урони» и другие; игры, развивающие наблюдательность: «Что за спиной?», «Близкие знакомые», «Слепые менялы», «Слово к слову», «Успейте подхватить» и другие; артистические игры на воображение: «Изобрази без предмета», «Конкурс поэтических жанров», «Сурдоперевод», «Театральные режиссёры», «Кинооператоры», «Музыканты», «Рассказать жестами», «Скульпторы», «Ситуация», «Отгадай предмет».
5. Игры с эстрады.
Теория. Виды игр с залом. Специфика активизации зала. Чувство такта в работе с аудиторией. Импровизация. Игровое пространство. «Затеи с эстрады» - принципы подбора игр и составления программы. Техника проведения игр.
Практика. Разучивание игр: «Мы охотимся на льва», «А ну-ка, похлопай», «О-ля-Карина», «Оркестр», «Трам-пам-пам», «Обсерватория», «Ипподром», «Футбол», «Котик», «Подарки» и другие.
6. Новогодние игры и работа на новогодних праздниках.
Теория. Ведущие массовки. Работа разводящих на новогоднем путешествии.

Особенности работы с детской группой во время новогоднего праздника.
Практика. Ведение новогодней массовки. Проведение игр со сцены перед началом спектакля. Организация и проведение новогоднего путешествия.
7. Постановочная деятельность и практическая работа на массовых праздниках с сюжетно-игровыми программами.
Практика. Постановка игровой программы. Репетиционный процесс. Выступления с театрализованными игровыми программами и затейными представлениями на массовых праздниках.
8. «Организация и участие в фестивалях игровых коллективов»
Практика. Придумывание и проведение творческих мероприятий на нашем фестивале «Забава» для всех участников. Работа в роли кураторов на приезжих коллективах. Посещение мастер-классов от членов жюри по игровым технологиям.
9. Конкурс мастерства «Скуке не уступим ни минутки».
Теория. Выбор игровой формы для участия в конкурсе: круговая массовка, затеи с эстрады, интеллектуально-творческая игра, театрализованная программа. Разработка сценария игровой программы. Реквизит, костюмы, музыкальное оформление. Особенности ведения игровой программы.
Практика. Разработка авторской тематической игровой программы. Репетиции. Участие в конкурсе мастерства. Помощь в ведении конкурса «Скуке не уступим ни минутки!»

Учебный (тематический) план 6 года обучения

№	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**	
Форма промежуточной аттестации - отчетный концерт					

Содержание учебного (тематического) плана 6 года обучения

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.

Организационно - педагогические условия
Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для проведения занятий необходима аудитория, оборудованная шкафами, столами и стульями. Учебный кабинет должен быть оформлен в соответствии с профилем проводимых занятий.

Оборудование:

1.Музыкальный центр.
2.Телевизор.
3. Стационарный компьютер
5.Персональный компьютер (ноутбук).
6.Канцелярские материалы (в том числе: краски, фломастеры, маркеры, клей ПВА, ножницы, нитки, самоклеящаяся 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.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, удовлетворяющий квалификационным требованиям.

Методическое 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. Фонотека.
12. Библиотечка книг по игре.

Информационное обеспечение: Видеозаписи выступлений игровых коллективов России. Видеозаписи творческих поездок и игровых программ КДХН. Группа в социальной сети Вконтакте является сетевым ресурсом и площадкой для организации электронного обучения.

Формы аттестации/контроля

Первоначальная диагностика проводится на первом занятии в форме беседы с элементами опроса. Цель – выявление первоначальных знаний и представлений об игровой деятельности, 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.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится по окончанию каждого года обучения программе с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы. **Промежуточная** аттестация обучающихся проводится в следующих формах: отчетный концерт. **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 основной литературы для педагога

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. – 65с.
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. – 152с.
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. – 76 с.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся и родителей

1. Анна Виневская., Татьяна Клищеко «Игроводитель для родителей» (Издательские решения, 2017) – 110 с.
2. Айзек Д., Уорн Р «100 идей для детей: или чем заняться, когда сидишь дома», Эксмо – 208 с.
3. Джанни Родари «Грамматика фантазии» (Самокат, 2017) – 245 с.
4. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей — М.: Просвещение: Учебная литература, 1996. - 160 с.
5. Мария Осорина «Секретный мир детей в пространстве взрослых» (Питер, 2017) – 433 с.
6. Мария Луиза Нюш «Игра из глубины души: О способностях детей играть в исцеляющие игры» (Наири, 2016) – 132 с.
7. Татьяна Бабушкина «Что хранится в карманах детства?» (Образовательные проекты, 2019) – 320 с.

Ресурсы удаленного доступа

1. Книги, статьи, учебники по игровому моделированию. https://www.amazon.com;
2. Изучение игрового конструирования в рамках лагерной смены https://ocdod74.ru/wp-content/uploads/2020/04/kudashov-grigorij-nikolaevich-prezentacija.pdf
3. Создание игровых программ. https://infourok.ru/scenarij-igrovoj-programmy-dlya-detej-igry-dlya-vseznayushih-6913961.html

Сведения об авторе-разработчике

1. **Никитенко Юлия Сергеевна –** педагог дополнительного образования МАНОУ «ГДТ».

Высшая квалификационная категория педагога дополнительного образования, стаж работы – 32 года.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная программа «Клуб друзей хорошего настроения» рассчитана на обучающихся от 9 до 18 лет. Обучение проводится в течение шести лет.

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

Дети, обучающиеся по программе «Клуба друзей хорошего настроения», изучают жанры 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.

Приложение 1

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

1. Общие положения

2. 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» МАНОУ «ГДТ» (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:

3. - формирует состав жюри, включающее выпускников объединения, педагогов-организаторов МАНОУ «ГДТ» 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. Организация игры» 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

Приложение 3

Характеристика уровней сформированности деятельностной, ценностной, мотивационной составляющей обучающихся по программе «Клуб друзей хорошего настроения» в приложении

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	Обучающийся убежден в своей необходимости для коллектива, принимает ответственность за результаты группы и свои результаты, оказывает любую помощь при работе группы

3 балла	

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)