

Искитимский район Новосибирская область
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»
Искитимского района Новосибирской области

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
«26» августа 2026 г.
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО «ЦДОД»

Н.В. Тестещева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Социально-гуманитарной направленности
«ИГРОВЫЕ КРЕАТИВЩИКИ»
стартовая

Возраст обучающихся: 10 - 16 лет
Срок реализации программы: 3 месяца (24 часа)

Автор-составитель программы:
Мануйлова Елена Александровна,
методист,
1 квалификационная категория
Реализует программу:
Исаченко Людмила Васильевна,
педагог дополнительного образования,
высшая квалификационная категория

с. Старый Искитим, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете учреждения.

Зам. Директора


Подпись

/ Матвейко О. Н. /
Ф.И.О.

Методист


Подпись

/ Мануйлова Е.А. /
Ф.И.О.

«26» августа 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	Стр.
1.1. Пояснительная записка	3
направленность программы	3
актуальность программы	3
отличительные особенности программы	4
целевая аудитория	4
объем программы	5
срок освоения программы	5
формы обучения	5
язык обучения	5
уровень программы	5
особенности организации образовательного процесса	5
режим занятий	5
1.2. Цель и задачи программы:	5
1.3. Содержание программы.	6
Учебный план.	6
Содержание учебного плана.	6
1.4. Планируемые результаты	8
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	8
2.1. Календарный учебный график	9
2.2. Условия реализации программы	9
2.3. Формы аттестации	10
2.4. Оценочные материалы	10
2.5. Методические материалы	11
2.6. Рабочая программа воспитания	13
2.7. Календарный план воспитательной работы.	15
3.Список литературы	16
4. Приложения	20

РАЗДЕЛ 1. «Комплекс основных характеристик программы».

1.1. Пояснительная записка.

Направленность, общая характеристика программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровые креативщики» относится к социально-гуманитарной направленности, ориентирована на развитие коммуникативных, креативных и лидерских компетенций.

Уровень реализации программы

Программа относится к стартовому уровню, может быть реализована в нескольких вариантах:

- как самостоятельный курс для развития личностных навыков. Дети узнают, как создавать игровую программу, какие бывают игровые программы, какими личностными качествами необходимо владеть, чтобы проводить игровые программы, пробуют свои силы в творческой работе по разработке игровой программы и проведению игровой программы с младшими школьниками в лагере отдыха, во дворе жилого комплекса, на детских праздниках.
- как подготовительная ступень к базовой программе «Школа вожатого».

Актуальность программы.

Наблюдения за современными детьми показывают, что они много времени проводят за компьютерами и телефонами, мало двигаются, мало общаются. Игровые площадки рядом с жилыми домами пустуют. Дети много общаются в социальных сетях и не умеют общаться при встрече друг с другом, не знают дворовых игр. Обучение детей созданию игровых программ позволит расширить коммуникативные навыки обучающихся, развить организаторские и лидерские качества, расширить знания о разнообразии игр.

Возрастные особенности обучающихся 10-16 лет характеризуются потребностями в стремлении проявить лидерские задатки, возросшей ответственностью, желанием опекать и заботиться о младших.

Организация и проведение игровой программы позволит обучающимся реализовать эти возможности, а также попробовать себя в роли лидера и организатора в детском сообществе, что, в дальнейшем, позволит развить коммуникативные, лидерские и организаторские качества, которые помогут в дальнейшей жизни.

Отличительные особенности программы

- это нацеленность на развитие личностных качеств: коммуникативность, лидерство, самодисциплина, организованность, креативность мышления.

Основные идеи программы:

- наиболее эффективный путь, ведущий к развитию личностных качеств – это практическая работа в группе сверстников, умение общаться без конфликтов, выслушивать сверстников, уважать их мнение, умение планировать своё время и др.

Адресат программы

Адресатами программы являются дети в возрасте от 10 до 16 лет.

Специального отбора не проводится, принимаются все желающие учащиеся, по заявлению родителей. Количественный состав групп составляет 10 -15 учащихся.

Программа составлена с учетом возрастных и психолого-педагогических особенностей учащихся.

Объём и сроки освоения программы

Общее количество учебных часов - 24 часа.

Срок освоения программы - 3 месяца

Форма обучения - очная

Язык обучения – русский

Уровень программы - стартовый

Особенности организации образовательного процесса

Форма организации образовательного процесса традиционная, учащиеся сформированы в группы возраста от 10 до 16 лет. Набор в группы осуществляется 3 раза в год.

Режим занятий

Занятия по программе проводятся дважды в неделю.

Продолжительность занятия 45 минут

1.2. Цель и задачи программы.

Цель: Формирование коммуникативных, креативных и лидерских компетенций посредством разработки игровой программы.

Задачи:

Личностные:

- развитие личностных качеств: ответственности, активности; формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, развитие потребности в саморазвитии, самоорганизации, самосовершенствовании.

Метапредметные:

- развитие мягких (или гибких) навыков: способности общаться и договариваться, планировать, принимать решения; креативности, критического мышления, коллаборации, коммуникативности;

- развитие навыков самостоятельной и коллективной творческой деятельности.

Предметные:

- познакомить с понятием игровой программы, видами игровых программ и их характерными особенностями, алгоритмом создания игровых программ;
- научить составлять игровую программу по алгоритму в соответствии с её видом и учётом характерных особенностей.

1.3. Содержание программы.

Учебный план.

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Что такое игровая программа?	2	1	1
2	Виды игровых программ.	2	1	1
3	Алгоритм составления игровых программ.	2	1	1
4	Сюжетно-ролевые игровые программы.	2	1	1
5	Конкурсно-развлекательные игровые программы.	2	1	1
6	Спортивно-развлекательные игровые программы	2	1	1
7	Фольклорные игровые программы	2	1	1
8	Игровые шоу-программы.	2	1	1
9	Разработка одного из видов игровой программы и презентация игровой программы.	8	1	7
	ИТОГО	24	9	15

Содержание учебного плана.

Тема 1: Вводное занятие. Что такое игровая программа (2 ч.).

Теоретическая часть (1 ч.). Знакомство с темами, изучаемыми дополнительной программой. Правила работы в группе. Техника безопасности. Понятие и представление об игровой программе.

Практическая часть (1 ч.) Демонстрация видео фрагмента игровой программы. *Форма контроля.* Тест "Найди среди разных терминов тот термин, который относится к термину - «Игровая программа» (Приложение 2).

Тема 2. Виды игровых программ (2 ч.)

Теоретическая часть (1 ч.). Знакомство с разными видами игровых программ, и их характерными отличиями друг от друга.

Практическая часть (1 ч.). Демонстрация видео фрагментов разных игровых программ.

Форма контроля. Тест "Определи вид игровой программы " (Приложение 2.1)

Тема 3. Алгоритм составления игровых программ (2 ч.).

Теоретическая часть (1 ч.). Знакомство с общим алгоритмом составления игровой программы.

Практическая часть (1 ч.). Участие в мастер-классе по составлению алгоритма игровой программы.

Форма контроля. Тест. «Определи правильную последовательность алгоритма игровой программы» (Приложение 2.2).

Тема 4. Сюжетно-ролевые игровые программы (2 ч.).

Теоретическая часть (1 ч.). Знакомство с отличительными и характерными особенностями разных игровых программ.

Практическая часть (1 ч.). Совместное составление проекта сюжетно-ролевой игровой программы с педагогом по предложенному сюжету обучающимися.

Форма контроля. Задание "Составь алгоритм сюжетно-ролевой игровой программы по определённой теме».

Тема 5. Конкурсно-развлекательные игровые программы (2 ч.).

Теоретическая часть (1 ч.) Знакомство с характерными особенностями построения конкурсno-развлекательной игровой программы.

Практическая часть(1 ч.) Совместное составление проекта сюжетно-ролевой игровой программы педагога с обучающимися. Самостоятельный подбор конкурсов (2-3) для развлекательно-игровой программы.

Форма контроля. Подбери 2-3 конкурса для конкурсной развлекательно-игровой программы. Докажи, что они подходят к развлекательно-игровой программе.

Тема 6. Спортивно-развлекательные игровые программы (2 ч.).

Теоретическая часть(1 ч.). Знакомство с характерными особенностями построения спортивно-развлекательной игровой программы.

Практическая часть (1 ч.) Работа в группах над проектом спортивно-развлекательной игровой программы. Самостоятельный подбор 2-3 игр для спортивно-развлекательной игровой программы.

Форма контроля. Подбери 2-3 игры для спортивно-развлекательной игровой программы. Ответь на вопрос «Почему эти игры можно отнести к спортивно-развлекательным?».

Тема 7. Фольклорные игровые программы (2 ч.).

Теоретическая часть (1 ч.). Знакомство с характерными особенностями фольклорной игровой программы.

Практическая часть (1 ч.). Работа в группах над проектом фольклорной развлекательной игровой программы. Самостоятельный подбор 2-3 игр для фольклорной развлекательной игровой программы. Самостоятельный подбор 2-3 игр для фольклорной игровой программы.

Форма контроля. Подбери 2-3 игры для фольклорной игровой программы. Объясни, почему их можно отнести к этому виду игровых программ.

Тема 8. Игровые шоу-программы (2 ч.).

Теоретическая часть (1 ч.). Знакомство с характерными особенностями игровой шоу-программы.

Практическая часть (1 ч.). Работа в группах над проектом игровой шоу-программы.

Форма контроля. Задание "Подбери игры для шоу-программы".

Тема 9. Разработка одного из видов игровой программы и презентация игровой программы (8 ч.)

Теоретическая часть (1 ч.) Работа в группах по разработке игровой программы. Выбор вида игровой программы по интересам.

Практическая часть. Разработка сценария и подбор игр в соответствии с выбранным видом игровой программы. Подготовка к презентации игровой программы. (7 ч)

Форма контроля. Презентация и анализ игровой программы.

1.4. Планируемые результаты.

Результаты обучения и развития учащихся, освоивших содержание ДООП «Игровые креативщики», представлены на предметном, метапредметном и личностном уровнях.

По окончании учебного года, обучающиеся, достигнут следующих результатов:

Личностные:

- обучающиеся будут иметь возможность развить личностные качества: ответственность, активность; повысить уровень общественной активности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, развить потребность в саморазвитии, самоорганизации, самосовершенствовании.

Метапредметные:

- будут развиты мягкие (или гибкие) навыки: способности общаться и договариваться, планировать, принимать решения; креативность критическое мышление, коммуникативность;
- станут проявлять навыки самостоятельной и коллективной творческой деятельности.

Предметные:

- будут знать и понимать, что такое игровая программа, разные виды игровых программ и их характерные отличия друг от друга.
- смогут самостоятельно составить игровую программу по алгоритму в соответствии с её видом и учётом характерных особенностей.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**2.1. Календарный учебный график.**

Год обучения, уровень	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1-й набор	1 сентября 2025 г.	30 ноября 2025	12	24	24	2 раза в неделю по 1 часу
2-й набор	1 декабря 2025 г.	28 февраля 2026 г.	12	24	24	2 раза в неделю по 1 часу
3-й набор	1 марта 2026	31 мая 2026	12	24	24	2 раза в неделю по 1 часу

2.2. Условия реализации программы.

Реализация программы «Игровые креативщики» проходит в учебном кабинете. Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

Материально-техническое обеспечение.

Оборудование помещения включает в себя комплект мебели: столы для работы 14 шт., стулья 28 шт., магнитная доска; встроенные шкафы для хранения материалов. Для занятий имеются канцелярские товары: фломастеры, карандаши, бумага, ватманы. Для демонстрации видеофрагментов и презентаций имеются ноутбук, проектор, экран.

Информационное обеспечение программы - аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

1. Сборник видеоматериалов «Игровые программы». Электронный ресурс содержит информационный материал о разных видах игровых программ.
2. Подборка видео содержащих разные игры для игровых программ.
3. Презентации и слайд – шоу по темам программы.
4. Обучающие фильмы по алгоритму создания игровых программ.

Кадровое обеспечение.

Занятия проводит педагог дополнительного образования.

2.3. Формы аттестации.

Педагогический мониторинг позволяет отслеживать результативность образовательного процесса и включает в себя: входную (диагностическую) аттестацию (проводится в начале каждого набора группы), текущий контроль, (проводится в конце каждой темы) и итоговую аттестацию (проводится по окончании программы).

Результатом выполнения программы является самостоятельная разработка игровой программы в команде и проведение этой игровой программы с обучающимися младших классов с помощью педагога.

2.4. Оценочные материалы.

Для входящей диагностики Программы используется опрос «Что я знаю об игровых программах», а также методика «Автопортрет» (Романова Е.С., Потемкина О.Ф. Графические методы по психологической диагностике), тест «Составление изображений объектов» Л.Ю.Субботина (Приложение 1).

Для текущего контроля освоения Программы используется тест «Игровая программа» (Приложение 2), тест "Определи вид игровой программы " (Приложение 2.1), тест «Определи правильную последовательность алгоритма игровой программы» (Приложение 2.2) и задания подобрать игры для разных видов игровых

программ и объяснить подходят ли подобранные игры к заданным игровым программам.

Для итоговой аттестации разработана карточка «Самооценка успешности участия в коллективной работе группы по проекту Игровой программы» (Приложение 3), протокол «Анализ презентации проекта игровой программы» (Приложение 3.1).

2.5. Методические материалы.

Методы обучения.

В зависимости от содержания занятий, степени подготовленности учащихся и их степени заинтересованности на разных стадиях педагогического процесса используются различные методы обучения:

- индивидуально-фронтальный метод организации деятельности учащихся на занятии;
- репродуктивный метод;
- частично-поисковый метод;
- игровой метод;
- методы поощрения, мотивации, стимулирования деятельности;
- практические методы: упражнения, практические задания, проекты.

Форма организации учебного занятия.

Для организации учебного процесса используются различные формы занятий:

- знакомство с новым материалом;
- работа в группах;
- встреча с интересными людьми;
- занятие – игра;
- разработка и защита проекта игровой программы.

Педагогические технологии.

В работе по реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

- по организационным формам: индивидуальные, групповые, коллективные;
- по подходу к ребёнку: личностно-ориентированные;
- по преобладающему методу: объяснительно-иллюстративные, игровые, творческие, практико-ориентированные.

Здоровьесберегающая образовательная технология в рамках реализации данной Программы это:

- выполнение требований СанПин, личная и общественная гигиена, проветривание и уборка учебных кабинетов;

- использование физкультминуток, динамических пауз, игр малой активности для кратковременного отдыха детей;
- проведение зарядки для глаз по методу Шичко (Приложение 4).
- учет возрастных особенностей развития детей при разработке образовательной стратегии, соответствующей особенностям памяти, мышления, работоспособности, активности;
- создание благоприятного эмоционально-психологического климата на занятиях и праздниках (игровые и сюрпризные моменты, эмоциональные разрядки, шутки и т.п.);
- обсуждение на занятиях вопросов, связанных со здоровьем и здоровым образом жизни, формирование отношения к человеку и его здоровью как к ценности и многое другое.

Практико-ориентированные технологии.

Организация образовательного процесса по данной программе, её содержание построено с учётом принципов практико-ориентированного обучения - свободы, самостоятельности, сотрудничества. Практико-ориентированное обучение организовано через погружение в практико-ориентированную деятельность, в ходе которой учащиеся осваивают умение работать в группе, вести бесконфликтный диалог, учатся слушать товарищей, уважительно относиться к мнению сверстников.

Технология коллективной творческой деятельности предполагает организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого проекта игровой программы. Наиболее полно эта деятельность выражена в организации, подготовке и проведении игровой программы.

Технология коллективной творческой деятельности предполагает организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе игровой программы. Игровые технологии, в основе которых лежит педагогическая игра, как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. В рамках данной технологии педагог опирается на подборку разнообразных игр, которые отвечают возрасту и содержанию программы.

Алгоритм учебного занятия.

В целом учебное занятие можно представить в виде последовательности следующих этапов:

- 1 Организационный - обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, оборудования, раздаточного и демонстрационного материала;
- 2 Основной – состоит из теоретической и практической части. Теоретическая часть содержит информацию о теме и предмете занятия, практическая часть более

продолжительная и нацелена на самостоятельную работу учащегося самостоятельно или в группе;

3 Рефлексивный – оценка детьми собственной деятельности/например, используя «Плакат самооценки» (Приложение 2);

4 Итоговый – коллективное подведение итогов и выводы о выполнении практических заданий.

Дидактические материалы.

Информационно-методическая база ДООП «Игровые креативщики» состоит из следующих дидактических материалов:

- литературные источники и видеоматериалы по разнообразным игровым программам и играм;
- памятки с алгоритмом построения игровой программы и для ведущего;
- тематические папки с готовыми сценариями разных игровых программ и игр;
- коллекция разнообразных игр;
- методические разработки по проведению контроля знаний учащихся;
- фотовыставка или папка-передвижка/коллаж с изображением учащихся во время проведения игровых программ с детьми младшего школьного возраста.

2.6. Рабочая программа воспитания.

Раздел 1. Цель и особенности воспитательного процесса.

Коллектив обучающихся по ДООП «Игровые креативщики» является временным, так как срок реализации программы – 3 месяца. Процесс воспитания обучающихся по ДООП «Игровые креативщики» основывается на следующих принципах взаимодействия педагога и учащихся:

- неукоснительное соблюдение законности и прав семьи и ребенка, соблюдения конфиденциальности информации о ребенке и семье, приоритета безопасности ребенка при нахождении в объединении;
- ориентир на создание психологически комфортной среды для каждого ребенка и взрослого,
- реализация процесса воспитания через создание детско-взрослой общности, которые объединяют детей, родителей, социальных партнеров и педагога общими делами и позитивными эмоциями, доверительными отношениями друг к другу.

Основными традициями воспитания в образовательной организации являются:

- педагог ориентирован на формирование дружного разновозрастного коллектива в объединении, на установление в нем доброжелательных и товарищеских взаимоотношений;
- коллективное взаимодействие детей, родительской и педагогической общественности, а также других заинтересованных взрослых.

Цель: воспитание культуры проведения досуга.

Задачи:

1. воспитание ценностного отношения к культурно-историческому наследию своей Родины;
2. развитие положительной мотивации к культурному проведению досуга.
3. ознакомление с народными играми через фольклорные игровые программы.

Раздел 2. Виды, формы и содержание деятельности.

Для достижения поставленных цели и задач воспитания в объединении реализуются следующие модули:

1. Общие дела.

Основной стержень данной воспитательной программы – это подготовка досугово-развлекательных мероприятий для детей младшего школьного возраста для проведения досуга календарных праздников и отдыха. Дети имеют возможность погрузиться в мир развлечений через игровые программы. Фольклорно-игровые программы – одна из форм патриотического воспитания учащихся. Подготовка и организация игровых программ может быть спланирована в соответствии с календарными праздниками, что способствует проявлению у учащихся активности, самостоятельности, инициативы, творчества и креативного подхода в организации культурного проведения отдыха.

2. Учебное занятие.

В рамках реализации ДООП «Игровые креативщики» большинство занятий носят познавательный, созидательный и воспитательный характер. Дети изучают алгоритм построения игровых программ, их виды и разнообразие. Происходит развитие положительной мотивации к занятиям, к культуре проведения досуга, народной культуре, приобретаются навыки организатора, коммуникатора, лидерства, творческой деятельности. На каждом занятии присутствует теоретическая и практическая части, работа в группах, разработка и презентация проектов игровых программ.

3. Работа с родителями и педагогами школы.

Родители и педагоги вместе с детьми являются главными действующими лицами воспитательного процесса. Их активное участие позволяет в полной мере реализовать метод живой преемственности. Образовательная программа не исключает совместные занятия и проведение мероприятий, которые способствуют укреплению отношений: ребёнок-родитель, обучающийся - педагог, и вовлекают взрослых в дела детей.

4. Организация предметно-эстетической среды.

Кабинет оформляется сменными выставками фотографий с проведения занятий и игровых программ, папками-передвижками разработанных обучающимися проектов игровых программ, копилками разнообразных игр для игровых программ.

Раздел 3. Планируемые результаты и формы их проявления.

Осуществление анализа организуемой в творческой группе «Игровые креативщики» воспитательной работы проводится по следующим направлениям:

- рефлексия: метод «Незаконченное предложение», цветовая диагностика настроения до и после мероприятия или занятия (Приложение 5);
- педагогическое наблюдение: педагог оценивает действия и поступки детей не только во время проведения занятий и мероприятий, но и в свободном общении со сверстниками, взрослыми, поведении в различных жизненных ситуациях.

Планируемые результаты.

Потребность и позитивное отношение в культурном проведении отдыха, желание активно включаться в создание празднично-игровой деятельности и участвовать в ней. Форма проявления - чувство гордости, уважения и сопричастности к истории и культуре своей Родины.

2.7. Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Название мероприятия, события, дела	Форма проведения	Сроки проведения
1	Безопасность при проведении игр и подборе игрового инвентаря.	Беседа	Второе занятие.
2	Правила этики поведения при проведении игровых программ.	беседа	4 занятие
3	Проведение игровой программы с детьми младшего школьного возраста на празднике.	Практическая работа по проведению Игровой программы.	По плану школы/класса

3. Список литературы.

Нормативные документы.

Конституции Российской Федерации (от 12.12.1993 с изм. 01.07.2020); Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года».

Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 «О Стратегии национальной безопасности РФ».

Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ).

Федеральный Закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации».

Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.мая 2015 г. № 996-р).

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (далее – СанПиН).

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»).

Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (утверждён на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок).

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678, с изм. от 01.07.2025 Распоряжение Правительства Российской Федерации № 1745-р).

Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей» Искитимского района Новосибирской области.

Список использованной литературы

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология: учебное пособие. – М.: Изд. центр "Академия", 2007. – 342 с.
2. Бараз Э.А. Формирование познавательных интересов младших школьников ив процессе личностно ориентированного взаимоотношения участников обучения: Автореферат. – Челябинск, 2008. – 20 с.
3. Башлий Е.В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения // Дополнительное образование. – 2004. – №4. – С. 42-47.
4. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
5. Блонский П.П. Психология младших школьников. – М.: Институт практической психологии; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2007. – 300 с.
6. Володченко В.Ю. Игры нашего двора: Сборник. – М.: Дом, 2008. – 87 с.
7. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М., Педагогика, 2011 – 495 с.
8. Газман О.С., Харитонов Н.Е. В школу – с игрой: книга для учителя. – М.: Просвещение, 2011. – 169 с.
9. Гальперштейн Л.Я. 100 настольных игр. – М.: Росмэн, 2011. – 201 с.
10. Макаренко А.С. Игра. Соч. / Макаренко А.С. - М., 1957.
11. Минский Е.М. От игры к знаниям: Развивающие и познавательные игры мл. школьников: Пособие для учителя. - М.: Просвещение, 2012. – 259 с.
12. Немов Р.С. Психология: Учебник для студентов. В 3 кн. Кн.2. Психология образования. – М., 2009. – 361 с.
13. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – М.: Просвещение, 2011. – 211 с.
14. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова. // Современные проблемы философского знания. - Пенза, 2012. - Вып.3. – 145 с.
15. Подласый И.П. Педагогика: Новый курс: Учебник для студентов высших учебных заведений: В 2 кн. – Кн.2: Процесс воспитания. – М.: ВЛАДОС, 2010. – 256 с.
16. Познавательные процессы и способности в обучении. / Под ред. В.Д. Шадрикова. – М.: Просвещение, 2011. – 142 с.
17. Романова, Е.С. Психодиагностика: учебное пособие. / Е.С.Романова. – С-Пб: Питер, 2006. – 400 с.

- 18.Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: в 2 т. – Т. 1. – М., 2011. – 521 с.
- 19.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М.: Народное образование, 2008. – 194 с.
- 20.Симонова Л.П. Дидактические игры как элемент воспитания. // Дополнительное образование. – 2004. - №1. – 97 с.
- 21.Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника: Популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль: Академия развития, 2006. – 84 с.

4. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Входная диагностика учащихся по ДООП «Игровые креативщики».

Протокол педагогического обследования от «___» _____ 20___ г.

Ф.И.О. обучающегося _____ возраст _____

1. Тест **«Автопортрет»** интерпретация Е.С. Романовой и О.Ф. Потемкиной.
/представление о себе, своей внешности, личности, творческая направленность/ Изображение: эстетическое, схематическое, реалистическое, метафорическое.
2. Тест **«Составление изображений объектов»** методика Л.Ю. Субботиной
/воссоздающее воображение и образное мышление/
 1. Изображены ли все заданные объекты. 1б. 2б. 3б. 4б. 5б.
 2. Реалистичность изображения /степень похожести на заданный объект/ 1б. 2б. 3б. 4б. 5б.
 3. Уникальность изображения. 1б. 2б. 3б. 4б. 5б.
 4. Использование в изображении всех предложенных фигур 1б. 2б. 3б. 4б. 5б.

3. Опрос **«Что я знаю об игровых программах»**

№ п/п	Вопросы	Ответы
1	Как ты думаешь, для чего нужны игровые программы?	

2	Объясни, что ты понимаешь под термином – «Игровая программа»?	
3	Случалось ли тебе в жизни принимать участие в игровых программах	
4	Какие виды программ ты знаешь? Назови.	
5	Хочешь ли ты научиться сам, составлять игровые программы? Для чего?	

Критерии опроса.

Низкий уровень (0 - 2 б.) – не имеет представлений об игровых программах, не понимает для чего игровые программы, нет опыта участия в игровых программах, не предполагает какие виды игровых программ могут быть, низкая мотивация на обучение умению составлять игровые программы.

Средний уровень (3 - 4 б.) – имеет слабое представление об игровых программах, слабо понимает для чего игровые программы, имеет не большой опыт участия в игровых программах, называет 1-2 вида игровых программ, не совсем понимает для чего обучаться умению составлять игровые программы.

Высокий уровень (5 баллов) – имеет представление об игровых программах, понимает для чего игровые программы, имеет опыт участия в игровых программах, называет несколько видов игровых программ, имеет высокую мотивацию на обучение умению составлять игровые программы.

Методика «Автопортрет»

Романова Е.С., Потемкина О.Ф. Графические методы по психологической диагностике. – М.: Изд. "Дидакт", 1991. – С. С. 145-163.

Полезно для диагностики самооценки вместе с другими методиками одновременно использовать тест «Автопортрет». По определению, автопортрет — это изображение-человека, созданное им самим. Для психодиагностики важно, в какой мере автопортрет как изображение его создателя исчерпывает свою модель и ограничивается ею, а также по каким типологическим признакам можно его различать.

Автопортрет имеет несколько линий развития, равно как и вершины его художественного воплощения. Обобщая разнообразие форм автопортретов в живописи, можно выделить следующие:

- изображение лица как центрального; очень часто это графическое изображение;
- изображение портрета в интерьере, дополняющем и оттеняющем портрет;

- изображение одновременно нескольких автопортретов, различающихся по возрасту, характеризующих различные возрастные этапы жизненного пути;
- автопортрет-метафора — становится распространенным в последнее время, являясь ареной для всякого рода психологических экспериментов, рассчитанных на самое изощренное воображение зрителя: Например, изображение молодой женщины в подчеркнуто экстравагантном модном костюме, балансирующей на подвешенном в воздухе канате;
- сюжетный автопортрет, выполненный в обычной, вполне реальной ситуации, т.е. в кругу близких друзей, где автор беседует, ест, пьет, прогуливается и т.д.;
- исключительная ситуация, но вполне реальная, при которой изображается участие в каком-либо важном событии, происходящем в действительности;
- изображение вымышленной, фантастической ситуации, в которой автор никогда не был, и все это происходило без него.

Интерпретация I. Тест «Автопортрет» адаптирован Р.Бернсом (США, Институт человеческого развития, г. Сиэтл. 1972), который предлагал нарисовать себя одного или с членами семьи, коллегами по работе. «Вы можете прийти домой, закричать или заплакать, — пишет Р.Бернс, — но вы не можете это сделать на работе. Все это отразится в вашем рисунке». Р.Бернс трактует элементы, которые могут быть обнаружены в автопортрете следующим образом.

Голова. Рисунок большой головы обычно предполагает большие интеллектуальные претензии или недовольство своим интеллектом. Рисунок маленькой головы обычно отражает чувство интеллектуальной или социальной неадекватности.

Глаза. Большие глаза на рисунке предполагают подозрительность, а также проявление озабоченности и гиперчувствительности по отношению к общественному мнению. Маленькие или закрытые глаза обычно предполагают самопоглощенность и тенденцию к интроверсии.

Уши и нос. Большие уши предполагают чувствительность к критике. Акцент, смещенный на нос, предполагает наличие сексуальных проблем. Выделенные ноздри свидетельствуют о склонности к агрессии.

Рот. Выделенный рот предполагает примитивные оральные тенденции или возможную затрудненность с речью. Отсутствие рта означает либо депрессию, либо вялость в общении.

Руки. Символизируют контакт личности с окружающим миром, скованные руки предполагают жесткую, обязательную, замкнутую личность. Вяло опущенные руки

предполагают неэффективность. Хрупкие, слабые руки предполагают физическую или психологическую слабость. Длинные, сильные руки предполагают амбициозность и сильную вовлеченность в события внешнего мира. Очень короткие руки предполагают отсутствие амбициозное и чувство неадекватности.

Ноги. Длинные ноги означают потребность в независимости. Крупные ступни подразумевают потребность в безопасности. Рисунок без ног означает нестабильность и отсутствие основы. Дезертиры, например, часто рисуют людей без ног.

Интерпретация II (интегративно-оценочная). Нашей задачей стала разработка теста «Автопортрет» для выявления индивидуально-типологических особенностей человека, его представлений о себе; своей внешности, личности и отношения к ней.

Цель методики, выявление индивидуально-типологических особенностей человека.

Материал, карандаш или ручка, лист бумаги размером 10х15 см.

Инструкция: «Нарисуй свой портрет».

При анализе рисунков выделяются признаки изображения, на основе которых все рисунки можно объединить следующим образом.

1. Эстетическое изображение — выполняется лицами, имеющими художественные способности. По графическим тестам и по тесту «Автопортрет», в частности, всегда можно различить лиц, обладающих «рукой художника». Легкость, гибкость линий, выразительность черт, лаконичность образа отличают рисунки этих людей.
2. Схематическое изображение — в виде лица, схемы тела, бюста, нарисованных в профиль и анфас; чаще к такому типу изображения тяготеют лица интеллектуального склада (мыслители, по И. П. Павлову), для которых важно получить наиболее общие представления о явлении; частности и детали их интересуют по мере надобности. По-видимому, это изображение соответствует синтетическому когнитивному стилю с тенденцией к обобщению.
3. Реалистическое изображение — выполненное с более тщательными подробностями, т.е. прорисовкой лица, волос, ушей, шеи, одежды. Обычно так рисуют люди, отличающиеся большой педантичностью, склонные к детализации, аналитическому когнитивному стилю.
4. Метафорическое изображение — человек изображает себя в виде какого-либо предмета, например, чайника или химической пробирки, спортивного снаряда,

животного, растения, литературного персонажа и т.д. Такое изображение выполняют лица художественного склада, обладающие развитой фантазией воображения, творческими способностями и, разумеется, известной долей чувства юмора.

5. «Автопортрет в интерьере» — изображение человека в окружении каких-либо предметов, на фоне пейзажа, комнаты и т.д.

По-видимому, к такого рода изображению склонны лица обладающие способностью к сюжетному описанию, а также направленностью на внешнее предметное окружение.

6. Эмоциональный автопортрет — человек отразил себя в каком-либо эмоциональном состоянии, часто является шаржем или напоминает его. По-видимому, лица, обладающие более высокой эмоциональностью, рефлексирющие собственное состояние, склонны к такого рода рисунку. Причем переживаемая эмоция может быть часто противоположна той, которая изображается. Например, грустный человек часто рисует улыбающееся лицо и т.п.

7. Изображение позы или движения — человек изображает себя в период совершения какого-либо действия. Возможно, такой тип изображения свойственен лицам с выразительными движениями, увлеченностью спортом, танцами и т.п.

8. Изображение автопортрета со спины — вместо лица рисуется затылок; обычно такое изображение свойственно людям, обладающим противоречивостью в отношении к инструкции, например, экспериментатору и т.д., либо при нежелании рисовать лицо и другие изображения.

Выделенные группы рисунков позволяют выполнить первый этап обработки материала. Способы обработки данного теста могут быть самые различные — от поверхностного соотнесения с тем или иным типом изображения до сложных и точных измерений и сопоставления с фотографией.

Для обработки этого теста нами разработана специальная схема, которая позволяет выявить как качественные, так и количественные показатели изображения.

Обработка результатов теста «Автопортрет»

Выделенный показатель:

1. Изображение в виде одного лица
2. " — в виде бюста
3. " — в полный рост

4. " — профиля
5. " — анфас
6. Схематическое изображение
7. Реалистическое изображение
8. Метаморфозное изображение
9. Автопортрет в интерьере
10. Более одного изображения — 2, 3 и т.д.
11. Автопортрет на фоне пейзажа
12. " — в декоративной рамке
13. " — в эмоциональном состоянии
14. " — в виде литературного персонажа
15. " — выполненный в виде движущегося изображения
16. " — с предметом в руках
17. Размер изображения в кв. см.
18. Высота изображения
19. Степень сходства изображения с оригиналом по шкале 1, 2, 3.
20. Степень нажима, толщины линий 1, 2, 3
21. Наличие штриховки 1, 2, 3.
22. Эмоциональная выразительность изображения 1, 2, 3
23. Степень прорисовки лица
24. -наличие глаз
25. -наличие носа
26. -наличие рта
27. -наличие бровей
28. -наличие ресниц и т.д.

На основании схемы обработки мы получаем возможность сравнить индивидуальные и групповые данные выполнения теста, а также сопоставить полученные данные по графической методике с показателями других методик (личностных опросников, параметров восприятия, памяти и др.)

Вот пример описания одного из изображений: портрет относится к группе реалистических изображений, в котором присутствуют все элементы лица, прическа, одежда с рисунком; портрет выполнен в виде бюста, заключен в декоративную рамку, размер портрета свидетельствует о благоприятном физическом состоянии, что подчеркивает наличие румянца на щеках. Его оригинал обладает выраженной общительностью, интересом к человеку и некоторой демонстративностью (об этом свидетельствует наличие декоративной рамки и особенности прорисовки лица). Степень нажима и штриховки показывают наличие незначительного внутреннего напряжения.

Тест « Составление изображений объектов» Л.Ю.Субботина.

Цель: исследование особенностей воссоздающего воображения.

Стимульный материал: изображение круга, треугольника, трапеции прямоугольника, на отдельном листе , цветные карандаши.

Ход проведения:

Испытуемому дается инструкция: «Посмотри, перед тобой изображено несколько геометрических фигур, нарисуй лицо, используя только данные фигуры. Каждую фигуру можно рисовать несколько раз, менять её размеры, но нельзя добавлять другие фигуры и линии».

Объекты для рисования: лицо, клоун, домик, кошка, дождь, радость.

На каждое изображение даётся около 5 минут. Оценка результатов проводится по ряду параметров:

Изображены ли все заданные объекты;

Реалистичность изображения;

Уникальность изображения;

Использование в изображении всех предложенных фигур.

Каждый пункт оценивается по пятибалльной системе, считается общее число баллов. Чем больше величина, тем лучше развито воссоздающее воображение.

1 балл - за каждое изображение, которое ребенок обозначил требуемым инструкцией объектом, даже если оно и не похоже.

2 балла - за изображение, которое оценивается «можно и так».

3 балла - за изображение, в котором используются все предложенные фигуры в гармоническом сочетании.

4 балла - за изображение, использующее все фигуры и достаточно реалистичное.

5 баллов - за изображение с использованием всех предлагаемых фигур в оригинальной и остроумной комбинации.

Приложение 2

Проверочные материалы к текущему контролю

Проверочное задание к первому уроку «Что такое игровая программа»

Задание: найди среди разных терминов тот термин, который относится к термину - игровой программа.

Выбери правильный ответ определения, что такое игровая программа и обведи цифру в кружок.

1) занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования.

2) соревнование, состязание по заранее согласованным и определенным правилам.

3) это комплекс разнообразных игр, объединенных единым сюжетом. В одном случае она выступает как самостоятельная часть праздников, обрядов, вечеров отдыха, школьных балов, дискотек, в другом – в качестве конкретной формы социокультурной деятельности.

Приложение 2.1

Проверочное задание ко второму уроку «Виды игровых программ» Тест "Определи вид игровой программы".

Задание: при ответах на вопросы обведи в круг ответы, которые считаешь правильными.

1. Выбери правильный ответ определения, что такое игровая программа?

А) занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования.

Б) соревнование, состязание по заранее согласованным и определенным правилам.

В) это комплекс разнообразных игр, объединенных единым сюжетом. В одном случае она выступает как самостоятельная часть праздников, обрядов, вечеров отдыха, школьных балов, дискотек, в другом – в качестве конкретной формы социокультурной деятельности.

2. Какие виды игровых программ существуют?

А) Сюжетно-игровая программа

Б) Конкурсно-развлекательные программы

В) Фольклорные игровые программы

Г) Шоу-программы

Д) Спортивно-развлекательные игровые программы

Е) Цирковые программы

Ж) Семейные игровые программы

З) Компьютерные игровые программы

3. Чем отличается фольклорная игровая программа от других игровых программ?

А) Им характерны разнообразные эффектные зрелища, музыка, световое оформление, театрализация.

Б) Они требуют от организаторов создание оригинальных конкурсов, а от участников – общей эрудиции.

В) Они объединены общим сюжетом.

Г) Эти программы включают народные игры, песни, танцы, хороводы, обряды, пословицы, поговорки, частушки – мощный пласт самобытного народного искусства.

Д) Они включают подвижные игры, шуточные поединки, весёлые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы.

Е) это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши.

4. В чём особенность спортивно-игровых программ?

А) они характеризуются художественно-техническими средствами и подбором игрового материала.

Б) Они позволяют связать прошлое с сегодняшним днем, показать ответственность молодого поколения за сохранении лучших традиций нашего народа.

В) Они включают подвижные игры, шуточные поединки, весёлые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы. Их характерной особенностью является состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества человека.

Г) Для участия в этой игровой программе нужен компьютер.

5. В чём особенность, игровой шоу-программы?

А) Её обязательным элементом является разрешение проблемной ситуации.

Б) Их особенность - состязательный характер.

В) Эти программы требуют от организаторов создание оригинальных конкурсов.

Г) Эти программы состоят из зрелища, пластики, танцев, показа мод, концертных номеров, клоунады, музыки, светового оформления. Им характерны разнообразные эффектные зрелища, музыка, световое оформление, театрализация.

Д) Они являются частью праздников, обрядов, в другом случае они представляют игровой досуговый жанр – театр.

6. Чем отличаются конкурсно-развлекательные программы от других игровых программ?

А) Эти программы представляют игровой досуговый жанр.

Б) В них можно увидеть ответственность молодого поколения за сохранение лучших традиций нашего народа.

В) состоят из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области знаний или общественно-полезной деятельности. Требуют от организаторов создание оригинальных конкурсов, а от участников общей эрудиции, художественно-исполнительских способностей, физической ловкости, сообразительности и изобретательности.

Г) Им характерны разнообразные эффектные зрелища, музыка, световое оформление, театрализация.

7. В чём особенность сюжетно-игровой развлекательной программы?

А) этим программам характерны, разнообразные эффектные зрелища, музыка, световое оформление, театрализация.

Б) Они включают подвижные игры, шуточные поединки весёлые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы.

Г) В эту программу входит комплекс разнообразных игр, объединенных сюжетом. Игровые программы являются частью праздников, обрядов, в другом случае они представляют игровой досуговый жанр – это театр, в котором нет кулис и занавеса. Театр без рамп, в котором артист общается без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.

Д) Это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши. Конкурс предполагает обязательное наличие победителя.

Критерии оценки ответов на тест.

За каждый правильный ответ ставится 1 балл.

7 баллов – оценка «5», материал усвоен «отлично»;

От 6 до 5 баллов - оценка «4», материал освоен «хорошо»;

От 4 до 3 баллов – оценка «3», материал освоен «удовлетворительно»;

От 2 до 1 балла - оценка «2», материал освоен «неудовлетворительно»;

0 баллов – оценка «1», материал не освоен.

Приложение 2.2

Проверочное задание к третьему уроку «Алгоритм составления игровых программ»

Задание: Определи правильную последовательность алгоритма игровой программы. Напротив буквы поставь цифры в последовательном порядке, алгоритма при составлении игровых программ:

А) продумывание сюжетной линии игровой программы;

Б) определить идею игровой программы;

- В) продумать место проведения игровой программы;
- Г) подобрать музыкальный репертуар;
- Д) определить тему игровой программы;
- Е) подобрать игры для программы;
- Ж) составить план сценария игровой программы;
- З) сделать монтаж сценарного хода;
- И) распределить обязанности между членами инициативной группы;
- К) собрать инициативную группу для игровой программы;
- Л) продумать оформление помещений, подготовки реквизита для игр, костюмов для героев, призов награждений.

Критерии оценки ответов на тест.

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Учащийся правильно выстроил всю последовательность работы над игровой программой – 11 баллов, оценка «5» - материал освоен «отлично»;

Учащийся допустил от 1 до 3 ошибок при расстановке в последовательности действий работы над игровой программой и набрал от 10 до 8 баллов - оценка «4» , материал освоен «хорошо»;

При ответе допущено от 4 до 7 ошибок и набрано от 7 до 5 баллов – оценка «3», материал освоен «удовлетворительно»:

Правильно расставлено от 4 до 2 действий работы над игровой программой, набрано от 4 до 2 баллов - оценка «2» , материал освоен «неудовлетворительно»;

Правильно расставлено только 1 действие работы над игровой программой, набрано от 1 до 0 баллов – оценка «1», материал не освоен.

Приложение № 3

Критерии оценивания результатов промежуточной диагностики (при завершении освоения программы).

Карточка «Самооценка успешности участия в коллективной работе группы по проекту Игровой программы»

«_____»

Фамилия, имя _____

действие	Всегда 3 балла	Иногда 2 балла	Редко 1 балл
Я находил информацию в литературе и			

Интернете для игровой программы			
Я подбирал нужные игры нашей игровой программе			
Я внимательно слушаю, когда другие участники группы рассказывают о результате своей работы			
Я проводил опрос, интервью, встречу с информаторами по проекту игровой программы.			
Я сам изготовил и подобрал часть оборудования для игровой программы.			
Я составлял планирование для игровой программы.			
Я участвовал в составлении проекта игровой программы.			
Я принимал участие в защите проекта игровой программы и в работе над презентацией.			
Я несу ответственность за общее дело			

Посчитай результат и поставь себе оценку:

21 - 27 баллов – оценка «5»;

15 - 20 баллов - оценка «4» ;

9- 14 баллов – оценка «3».

ПРОТОКОЛ
анализа презентации проекта игровой программы.

№ п/п	Критерии оценки презентации игровой программы	Название команд	
		№ 1	№ 2
1	<p>Определение темы игровой программы.</p> <p>0 баллов – тема программы не соответствует содержанию и виду игровой программы,</p> <p>1 балл – тема программы соответствует содержанию и виду игровой программы</p> <p>2 балла — тема подходит содержанию и виду игровой программы, она оригинальна.</p>		
2	<p>определить идеи игровой программы</p> <p>0 баллов – идея программы не соответствует содержанию и виду игровой программы,</p> <p>1 балл – идея программы соответствует содержанию и виду игровой программы</p> <p>2 балла — идея подходит содержанию и виду игровой программы, она оригинальна.</p>		
3	<p>Название игровой программы</p> <p>0 баллов – название программы не соответствует содержанию и виду игровой программы,</p> <p>1 балл – название программы соответствует содержанию и виду игровой программы</p> <p>2 балла — название подходит содержанию и виду игровой программы, оно оригинально.</p>		
4	<p>Наличие сюжетной линии игровой программы.</p> <p>1балл – имеется сюжетная линия, но не продумана, не интересная.</p> <p>2 балла – сюжетная линия соответствует виду игровой программы.</p> <p>3 балла — сюжетная линия подходит содержанию и виду игровой программы, она оригинальная и интересная.</p>		
5	<p>Наличие плана сценария игровой программы</p> <p>1балл – имеется план сценария, но не продуман до конца, имеются некоторые несоответствия.</p> <p>2 балла – соответствует логике и виду игровой программы, всё продумано.</p> <p>3 балла — подходит содержанию и имеется творческий подход.</p>		
6	<p>Наполнение сценария игровой программы содержанием игр.</p>		

	<p>1 балл – имеются игры, но не имеются некоторые несоответствия.</p> <p>2 балла – игры соответствуют логике и виду игровой программы, всё продумано.</p> <p>3 балла — подходят по содержанию, разнообразные и интересные по содержанию, имеется творческий подход.</p>		
7	<p>монтаж сценарного хода</p> <p>0 баллов – монтаж отсутствует,</p> <p>1 балл – монтаж программы соответствует содержанию и виду игровой программы</p> <p>2 балла — монтаж подходит содержанию и виду игровой программы, имеет оригинальное решение.</p>		
8	<p>продумать место проведения игровой программы</p> <p>0 баллов – место для игровой программы подобрано не обдуманно.</p> <p>1 балл – место игровой программы соответствует содержанию и виду игровой программы</p> <p>2 балла — место игровой программы подходит по содержанию и виду игровой программы, имеет оригинальное решение и творческий подход.</p>		
9	<p>Наличие музыкального репертуара, соответствие теме игровой программы.</p> <p>0 баллов – музыка не соответствует теме и содержанию игровой программы.</p> <p>1 балл – музыка соответствует игровой программе</p> <p>2 балла — музыка для игровой программы подходит по содержанию и виду игровой программы, имеет оригинальный и творческий подход.</p>		
10	<p>Наличие инициативной группы для игровой программы.</p> <p>0 баллов – отсутствие инициативной группы</p> <p>1 балл – наличие инициативной группы</p> <p>2 балла — группа работала дружно и творчески</p>		
11	<p>Распределение обязанностей между членами инициативной группы</p> <p>0 баллов – отсутствие обязанностей в инициативной группе, хаос, неразбериха.</p> <p>1 балл – наличие обязанностей среди членов инициативной группы</p> <p>2 балла — группа работала дружно и творчески</p>		
12	<p>Продуманность организационной работы по подготовке к проведению игровой программы: оформление помещений, подготовки реквизита для игр, подготовки костюмов для героев, подготовка призов для награждений.</p>		

	0 баллов – отсутствие продуманности в работе 1 балл – работа продумана и спланирована 2 балла — творческий подход в организации работы по оформлению помещений и реквизитов.		
13	Творческий подход к работе над игровой программой. 0 баллов – отсутствие 1 балл – наличие 2 балла — творческий подход в организации работы		
14	Качество презентации игровой программы. 1 балл - доклад зачитывает, 2 балла - доклад рассказывает, но не объяснена суть работы, 3 балла - доклад рассказывает, суть работы объяснена, 4 балла - кроме хорошего доклада владеет иллюстративным материалом, 5 баллов - доклад производит очень хорошее впечатление		
15	Качество ответов на вопросы. 1 балл - не может четко ответить на большинство вопросов, 2 балла - отвечает на большинство вопросов, 3 балла — отвечает на все вопросы убедительно, аргументировано.		
Максимальное число баллов – 37, это высокий уровень. Выше среднего уровня от 36 до 32 баллов Средний уровень от 31 до 27 баллов Низкий уровень от 26 до 17 баллов			

Приложение 4

Гимнастика для глаз по методу Г.А. Шичко.

1. «Пальминг».

Центр ладони должен быть над центром глазного яблока. Основание мизинца (и правой, и левой руки.) - на переносице, как мостик очков. Ладони на глазах должны лежать так, чтобы ни единой дырочки не было, чтобы глаза находились в кромешной тьме. Локти поставить на стол, сесть поудобнее. Спина прямая, голову не наклонять. Под ладошками темно. Можно представить себе приятную картину. В

какое-то мгновение начнет казаться, что кто-то вас раскачивает, значит, пальминг можно заканчивать.

2.Верх - вниз, влево - вправо.

Двигать глазами вверх-вниз, влево - вправо. Зажмурившись, снять напряжение, считая до десяти.

1. Круг.

Представить себе большой круг. Обводить его глазами сначала по часовой стрелке, потом против часовой стрелки.

2. Квадрат.

Предложить детям представить себе квадрат. Переводить взгляд из правого верхнего угла в левый нижний - в левый верхний, в правый нижний. Еще раз одновременно посмотреть в углы воображаемого квадрата.

3. Покорчим рожицы.

Учитель предлагает изобразить мордочки различных животных или сказочных персонажей. Гримасочка ежика - губки вытянуты вперед — влево — вправо -вверх — вниз, потом по кругу в левую сторону, в правую сторону. (Затем изобразить кикимору, Бабу-ягу, бульдога, волка, мартышку и т. д.)

4. Рисование носом.

Детям нужно посмотреть на табличку и запомнить слово или букву. Затем закрыть глаза. Представить себе, что нос стал таким длинным, что достает до таблички. Нужно написать своим носом выбранный элемент. Открыть глаза, посмотреть на табличку. (Педагог может конкретизировать задание в соответствии с темой урока.)

5. Раскрашивание.

Педагог предлагает детям закрыть глаза и представить перед собой большой белый экран. Необходимо мысленно раскрасить этот экран поочередно любым цветом: например, сначала желтым, потом оранжевым, зеленым, синим, но закончить раскрашивание нужно обязательно самым любимым цветом. Раскрашивать необходимо не торопясь, не допуская пробелов.

6. Расширение поля зрения.

Указательные пальцы обеих рук поставить перед собою, причем за каждым пальчиком следит свой глаз: за правым пальцем — правый глаз, за левым - левый. Развести пальчики в стороны и свести вместе. Свести их... и направить в противоположные стороны на чужие места: правый пальчик (и с ним правый глаз) в левую сторону, а левый пальчик (и с ним левый глаз) в правую сторону. Вернуться на свои места.

7. Буратино.

Предложить детям закрыть глаза и посмотреть на кончик своего носа. Учитель медленно начинает считать от 1 до 8. Дети должны представить, что их носик начинает расти, они продолжают с закрытыми глазами следить за кончиком носа.

Затем, не открывая глаз, с обратным счетом от 8 до 1, ребята следят за уменьшением носика.

8. Часики.

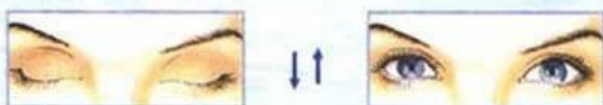
Развести пальчики и начать вращать. Левый пальчик - по часовой стрелке, а правый — против часовой стрелки. Следить глазами за своими пальчиками. Потом вращение в обратную сторону.

Полезные упражнения для глаз

Заведите полезную привычку – ежедневно выполнять специальную гимнастику для глаз.

Офтальмологи рекомендуют ее для восстановления комфорта глаз в период повышенной зрительной нагрузки.

Представляем вашему вниманию комплекс из нескольких простых упражнений.



1. Быстро моргайте 30 секунд и затем 30 секунд смотрите перед собой, не моргая.



2. Открытыми глазами медленно и плавно «рисуйте» цифру 8 в пространстве по горизонтали, по вертикали, по диагонали.



3. Движение глаз по диагонали: скосите глаза в левый нижний угол, затем по прямой переведите взгляд вверх. Повторите, сменив направление.



Диагностический материал к разделу ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Методика «Незаконченное предложение».

Цель: Рефлексия учащихся по окончанию мероприятия.

Устный опрос в форме «Игра с предметом».

Педагог бросает /передают под музыку и т.д./ ребятам, которые стоят в кругу. У кого в руках предмет, тому предлагается продолжить одно из предложений. Также ответить на вопрос могут все желающие.

- Мне на мероприятии было интересно, потому что ...
- Больше всего мне понравилось...
- Я получил удовольствие от того, что...
- Для меня новым было...
- Мероприятие заставило меня задуматься...
- Теперь я понимаю, для чего нужно знать традиции и обычаи своего народа...

Ответы анализируются педагогом.

Методика «Экран настроения».

Интерпретация «Цветового теста» М. Люшера.

Цель: Диагностика эмоционального состояния учащегося до и после мероприятия.

Для создания «экрана настроений» можно использовать цветовую шкалу М. Люшера, условившись с детьми считать, что определенному цвету соответствует определенное настроение.

Оборудование: плакат «Цвет настроения», шаблон «Экран настроения» 2 шт., элементы 8 цветов по карточкам М. Люшера по количеству детей, клей. Плакат «Цвет настроения ...».

У каждого настроения свой цвет: красный - восторженное настроение; желтый - радостное; зеленый – уверенное; синий – спокойное; фиолетовый - тревожное; черный – агрессивное; серый = безразличное.

1. Подумай, какое настроение у тебя здесь и сейчас?
2. Выбери элемент определенного цвета в соответствии со своим настроением, преобладающим в это время.
3. Наклей его на «Экране настроения» до начала мероприятия
4. Повтори шаги 1- 3 по окончанию мероприятия.

