

Муниципальное автономное учреждение культуры
«Центр досуга и кино «Октябрь» города Сыктывкара

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУК ЦДК «Октябрь»
Сыктывкара

Мирош

/ Мирошниченко И.О.

« _____ » _____



Дополнительная общеразвивающая программа
деятельности
клубного формирования
Клуб игры «поТЕШка»

Направленность: социально-гуманитарная

Возрастная категория: 7-16 лет

Срок реализации: один год

Составитель:

Шулепова Екатерина Ивановна,

заведующая отделом культурно-

досуговой работы мкр. Верхний Чов

2023-2024 творческий год

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа клубного формирования «Клуб игры «поТЕШка» (далее Программа), разработанная с учетом современных требований к дополнительной кружковой деятельности и в соответствии с действующими нормативными правовыми актами и государственными программными документами:

- Распоряжением Министерства культуры Российской Федерации от 29 апреля 2016 г. №Р-547 «О Методических рекомендациях субъектам Российской Федерации и органам местного самоуправления по развитию сети организаций культуры и обеспеченности населения услугами организаций культуры»;
- Приказ Министерства культуры Российской Федерации от 30 декабря 2015 г. № 3453 «Об утверждении Методических рекомендаций по формированию штатной численности работников государственных (муниципальных) культурно-досуговых учреждений и других организаций культурно-досугового типа с учетом отраслевой специфики»;
- Проектом концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные, (далее СП 2.4.3648-20);
- Постановлением Правительства Республики Коми от 11.04.2019 № 185 «О стратегии социально-экономического развития Республики Коми на период до 2035 года»;
- Решением Совета МО ГО «Сыктывкар» от 10.12.2019 №44/2019-619 «О внесении изменений в решение Совета МО ГО «Сыктывкар» от 08.07.2011 №03/2011-61 «О стратегии социально-экономического развития города Сыктывкара до 2030 года»;
- и других законов и иных нормативных правовых актов Российской Федерации и Республики Коми в области культуры и искусства.

Проекты Республики Коми «Культурная среда», «Творческие люди» и концепция развития культурного кластера Республики Коми являются приоритетными направлениями социально-экономического развития республики. Вышеупомянутые проекты направлены на культурное развитие и творческую самореализацию личности, способствуют сохранению и приумножению духовного и культурного потенциала народов, проживающих на территории Республики Коми, на основе принципов дружбы народов, межнационального (межэтнического) согласия, патриотизма. Программа

клубного формирования «Клуб игры «поТЕШка» имеет социально-гуманитарную направленность, так как программа ориентирована на приобщение к культуре своего народа, укреплению внутрисемейных отношений и воспитанию толерантного отношения к другим народам через знакомство с обычаями и культурой, играми и игрушками народов стран СНГ, ближнего и дальнего зарубежья.

Актуальность программы подтверждается Концепцией духовно-нравственного воспитания российских школьников, где одной из ключевых базовых национальных ценностей российского общества является воспитание патриотизма и социальной солидарности. В данной программе это происходит через знакомство и разучивание традиционных игр народов, проживающих в республике Коми и на территории России, проведение их среди знакомых и малознакомых людей.

Игры доступны всем без исключения, успешным в них может быть каждый. К сожалению, необходимо констатировать тот факт, что сегодня происходит утрата традиций, связанных с игрой. Компьютеризация и телевидение заменили живое общение в игре взрослого и ребенка. У детей возникает стихийный интерес к игре (чаще всего – это плохие даже жестокие игры). Но детям нужны не только «новые игры», а все богатства игровой культуры, включая традиционные народные игры. Хотя устоявшийся десятилетиями стереотип позитивного восприятия многонационального сообщества с каждым днем утрачивает свою силу, мы продолжаем существовать в многонациональной стране. Большинство народных игр очень «гостеприимны» - охотно принимают в число участников людей разных национальностей. Игра не только объединяет людей, но и попутно знакомит с национальным своеобразием.

Кроме этого правильно организованные игры, особенно подвижные, оказывают благотворное влияние на рост, развитие и укрепление костно-связочного аппарата, мышечной системы, на формирование правильной осанки детей и подростков. Благодаря этому большое значение приобретают подвижные игры, вовлекающие в разнообразную, преимущественно динамическую, работу различные крупные и мелкие мышцы тела, игры.

Основоположник физического воспитания в России П.Ф. Лесгафт говорил: «Игра есть упражнение, при посредстве которого ребенок готовится к жизни. Игры составляют самое выгодное занятие для ребенка, при посредстве которого он обыкновенно приучается к тем действиям, которые ложатся в основании его привычек и обычаев, причем эти занятия обыкновенно связаны с возвышающим чувством удовольствия».

Отличительные особенности, новизна данной общеобразовательной программы заключается в том, что при анализе дополнительных образовательных программ таких

программ не обнаружено, поэтому руководителем клуба самостоятельно разработана программа на основе методических рекомендаций И.И.Фришман, доктора педагогических наук, заместителя председателя Союза пионерских организаций (СПО) - Федерации детских организаций (ФДО), которой была разработана программа «Игра-дело серьезное для развития детских объединений и организаций, конструирование нестандартных дел, игр, способствующих развитию внутреннего мира личности, формирование нравственных отношений в детском коллективе, а в программу клуба игры «ПОтешка» включены такие элементы как: изучение игр разных народов, самостоятельное объяснение и проведение этих игр друг с другом.

В процессе реализации программы осуществляется связь со школьными предметами:

- ✓ Окружающий мир (получение первоначальных знаний о географическом расположении России, знакомство с картой; умение различать государственную символику Российской Федерации и своего региона, описывать достопримечательности родного края; овладение начальными формами исследовательской деятельности);
- ✓ Литературное чтение (умение выслушать собеседника, проанализировать услышанное, ответить и поставить вопросы, четко и ясно прочитать, и воспроизвести небольшие тексты игр, считалок с выбором правильной интонации, самостоятельно пользоваться соответствующими возрасту словарями, справочной литературой, книгами, составить небольшие рассказы о своей любимой игрушке, об играх и традициях своей семьи);
- ✓ Физическая культура (освоение правил здорового и безопасного образа жизни, развитие взаимодействия с партнёрами по игре, распределения функций и ролей в совместной деятельности; конструктивно разрешать конфликты; осуществлять взаимный контроль; адекватно оценивать собственное поведение и поведение партнёра).

Адресат программы. Программа рассчитана на 1 творческий сезон для детей от 6 до 14 лет. Набор в группы осуществляется на основе письменного заявления родителей.

Характеристика программы

- По степени авторства: *модифицированная*
- По уровню сложности: *разноуровневая*
- По форме содержания и организации образовательного процесса: *традиционная*

Объём и сроки освоения Программы

Творческий год	Продолжительность творческого года в часах	Режим занятий	
		Количество часов в неделю	Количество занятий в неделю
1 год	144	4	2
Итого	144		

- Форма обучения: *очная*
- Состав групп: *постоянный*
- Формы организации деятельности на занятии: *групповая, подгрупповая.*
- Режим занятий: *Расписание составляется в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (далее СП 2.4.3648-20). Продолжительность занятия – 2 или 3 академических часа с 10 минутным перерывом. Занятия проходят в специально оборудованном кабинете.*

1.2. Цель и задачи

Цель программы – формирование социальной компетентности и профессионального самоопределения детей посредством игровой и общественно значимой деятельности.

Задачи:

обучающие:

- способствовать приобретению знаний и опыта в проектировании сценариев игровых программ различной тематики;
- способствовать приобретению знаний, умений и навыков алгоритма организации и проведения безопасного игрового действия на различных площадках;
- способствовать приобретению знаний по основам сценической речи, движения и пения;
- способствовать приобретению знаний и личного опыта в аниматорской деятельности;
- сформировать компетентность по овладению средствами образной выразительности (мимика, жест, поза, пластика, танец);

- получить представления о сценических законах, режиссёрских приёмах, актёрской этики;
- развить устную речь посредством публичных выступлений на различных площадках;
- развить письменную речь посредством приобретения знаний по написанию сценариев, проектов, анализа выступлений и проведения различных дел;
- сформировать базовые знания в области финансовой грамотности, здорового и безопасного образа жизни, конфликтологии, межличностных и групповых взаимодействий.

развивающие:

- сформировать навык сотрудничества, коммуникативной культуры со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- сформировать умения планировать свою деятельность, ставить цель, корректировать ее выполнение, развивать и контролировать действия для достижения результата;
- способствовать формированию мотивации к исследовательской и проектной деятельности посредством привлечения к организации различных творческих и социально значимых дел;
- развить потребность в самостоятельной деятельности и помощи другим;
- развить творческое мышление, воображение, внимание, память;
- развить мотивацию к профессиональному самоопределению;

воспитательные:

- способствовать развитию личностных качеств ребенка, таких как коммуникабельность, ответственность, аккуратность, креативность, уважение чужого мнения;
- сформировать потребность в повышении общего культурного уровня, финансовой грамотности и здорового и безопасного образа жизни;
- сформировать доброе и уважительное отношение к каждому члену не только своего коллектива, но и коллектива Центра, школы;
- сформировать гражданскую идентичность, уважения к своему народу, гордости за свой край, свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России;

- способствовать формированию нравственного сознания, чувств и поведения на основе усвоения общечеловеческих нравственных ценностей.

1.3. Содержание программы

1.3.1 Рабочий план занятий

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	-
2	Видовое разнообразие игр	26	9	17	
2.1	Игры на знакомство	8	3	5	
2.2	Игры на взаимодействие в коллективе	8	3	5	
2.3	Игры на сплочение коллектива	6	2	4	
2.4	Музыкально-танцевальные игры	4	1	3	Проведение изученных игр
3	Народные детские игры	36	13	23	
3.1	Я, ты, он, она – вместе целая страна	12	4	8	
3.2	Русские народные игры	12	4	8	
3.3	Финно-угорские народные игры	12	4	8	Мини конкурс «Мой игробанк»
4	Мастерство ведущего - организатора игрового действия	36	10	26	
	Закон №1 в стране игр – Ведущий – главный	20	6	14	Участие в игровой программе
	Что такое сценарий?	16	4	12	
5	Социально значимая деятельность	22	7	15	
	Я артист и аниматор	12	3	9	
6	Я мастер игры	18	9	9	
	Я воспитанник МАУК «ЦДК «Октябрь»	4	2	2	
	Я «ЗА» здоровый образ жизни	4	2	2	
	Я часть Семьи	6	3	3	
	Я гражданин России	4	2	2	
7	Творческий отчет «Предлагаю поиграть!»	4	2	2	
Итого:		144	51	93	

1.3.2. Содержание рабочего плана занятий

№	Раздел, тема, содержание	Всего	Теория	Практика
---	--------------------------	-------	--------	----------

		часов		
1	Вводное занятие	2	2	-
	Цели и задачи программы. Правила поведения в МАУК «ЦДК «Октябрь». Правила внутреннего распорядка. Рабочий календарный график. Техника безопасности в кабинете при проведении занятий. Правила поведения на дороге и правила дорожного движения. Безопасный маршрут передвижения «Дом-Центр-Дом». Правила поведения и эвакуации посетителей в МАУК «ЦДК «Октябрь» при возникновении чрезвычайных ситуациях.	2	2	-
2	Видовое разнообразие игр	26	9	17
2.1	Игры на знакомство	8	3	5
	Понятие «видовое разнообразие игр» (классификация игр). Разучивание и проигрывание «игр на знакомство». Что такое «игробанк»? Структура или «дом» игры. Роль правил игры. Законы страны Игр. Знакомство с литературой по играм. Составление игробанка игр на знакомство. Игры на знакомство. Законы страны игр.	8	3	5
2.2	Игры на взаимодействие в коллективе	8	3	5
	Игры на взаимодействие в коллективе. Как работать с литературой по играм. Структура игр.	8	3	5
2.3	Игры на сплочение коллектива	6	2	4
	Игры на сплочение коллектива. Особенности и методика проведения игр на сплочение. Выбор игр для «игробанка». Составление «личного» игробанка.	6	2	4
2.4	Музыкально-танцевальные игры	4	1	3
	Музыкально-танцевальные игры или «игротанцы». Особенности и специфика. Знакомство с простейшими игротанцами	4	1	3
3	Народные детские игры	36	13	23
3.1	Я, ты, он, она – вместе целая страна	12	4	8
	Понятие «народные детские» игры. Роль игры в развитии человека. Географическое расположение России и национальное разнообразие. Просмотр м/ф «Медвежья история» о роли и значимости России. Понятие «Герб». С.Р. Составление рассказа и эскиза «Герб моей семьи». Языковые семьи (народы) группы. Индоевропейская семья: армянская группа: армяне; иранская группа: осетины. Знакомство с игровым разнообразием этих народов. Проигрывание игр друг с другом. Алтайская семья: 1) тюркская группа. 2)	12	4	8

	монгольская группа 3) тунгусо-маньчжурская группа. Знакомство с игровым разнообразием этих народов. Проигрывание игр друг с другом. Северокавказская семья: 1) абхазо-адыгская группа: 2) нахско-дагестанская группа Знакомство с игровым разнообразием этих народов. Проигрывание игр друг с другом. Чукотско-камчатская семья; Эскимоса - алеутская семья. Знакомство с игровым разнообразием этих народов. Проигрывание игр друг с другом			
3.2	Русские народные игры	12	4	8
	Индоевропейская семья: славянская группа: русские, украинцы, белорусы. Знакомство с игровым разнообразием этих народов. Проигрывание игр друг с другом. Разнообразие русских народных игр. Детские потешки, дразнилки скороговорки как средство «подводок» к играм. Понятие «подводка». Проговаривание и проигрывание «потешек и дразнилок». Знакомство с «хороводными» народными играми. Проигрывание игр друг с другом. Детские считалки как средство «манка». Понятие «манок». Подбор считалок в копилку юного «мастера игры». Знакомство с играми на развитие физических качеств. Проигрывание игр друг с другом. Детские загадки по различным темам (животные, явления природы, части тела). Подбор загадок по различным темам. Роль игры в развитии физических качеств. Проигрывание игр друг с другом. Знакомство с литературой по играм. Выбор игр для «игробанка». Составление «личного» игробанка. Презентация «игробанка народных игр». Понятие «презентация». Умение «презентовать» свою работу.	12	4	8
3.3	Финно-угорские народные игры	12	4	8
	Уральская семья: финно-угорская группа: марийцы, мордва, удмурты, карелы, коми, коми-пермяки, ханты и манси, саамы. Изучение игр финно угорских народов. Проигрывание игр друг с другом. Коми легенды и национальные герои. Просмотр м/ф, основанных на коми легендах. Разучивание и проигрывание коми народных игр. Составление Банка игр. Своеобразие коми сказок. С.Р .Выбор сказки для составления небольшой игровой программы. Составление Банка игр. Роль «подводок». Коми народная игрушка. Использование считалок, загадок для выбранного сюжета. Банк игр. Посещение национального музея по данной теме.	12	4	8

	Миниконкурс «Мой игробанк» Презентация «игробанка народных игр». Самостоятельное проигрывание народных игр в незнакомой группе.			
4	Мастерство ведущего - организатора игрового действия	36	10	26
4.1	Закон №1 в стране игр –Ведущий – главный	20	6	14
	Ведущий – водящий? В чем отличие? Ведущий и его личные качества. Понятие «ведущий». История профессии аниматор. Основные правила безопасности на сцене, во время репетиций, выступлений, во время массовых мероприятий. Роль ведущего в организации действия. Репетиции игровой программы по коми народным сказкам. Основы техники речи: дикция, артикуляция, дыхание, голос. Репетиции игровой программы. Искусство выразительного чтения. Основы сценического действия. Репетиции игровой программы. Работа юного актера-аниматора над собой. Тренинги на владение голосом. Репетиции игровой программы. Искусство выразительного чтения. Основы сценического действия. Репетиции игровой программы. Работа юного актера-аниматора над собой. Тренинги на движение, на владение голосом. Репетиции игровой программы. Ведущий - игроки. Как привлечь к себе внимания и не потерять его. Репетиции игровой программы. Голосоречевые тренинги. Правила здорового образа жизни. Работа юного актера-аниматора над собой. Тренинги на движение, на владение голосом. Показ игровой программы по коми народным сказкам.	20	6	14
4.2	Что такое сценарий?	16	4	12
	Сценарий как основа деятельности ведущего – аниматора. Выбор сюжета для игровой программы. Мозговой штурм. Основы деятельности сценариста, современное применение данной профессии. Сценарий и сценарный план. Отличие и особенности. Выбор персонажей и игр. Виды сценарий. Как составить и оформить сценарий. Составление сценарного плана игровой программы по коми народным сказкам и легендам. Композиционное построение сценария. Составление сценарного плана игровой программы по коми народным сказкам и легендам. Составление сценарного плана игровой программы по коми народным сказкам и легендам. Составление сценарного плана игровой программы по коми народным сказкам и легендам. Обсуждение	16	4	12

	с коллективом проекта сценария. Составление сценарного плана игровой программы по коми народным сказкам и легендам. Обсуждение с коллективом проекта сценария и внесение корректировки. Защита сценарного плана игровой программы по коми народным сказкам и легендам.			
5	Социально значимая деятельность	22	7	15
5.1	Я артист и аниматор	12	3	9
	«Визитная карточка» объединения. Сценическая речь и сценическое движение. Умение работать с микрофоном. Сценическая речь и сценическое движение. Актерское мастерство. Сценическая речь. Сценическое движение. Проект «Новый Год приходит к каждому».	12	3	9
6	Я мастер игры	18	9	9
6.1	Я воспитанник МАУК «ЦДК «Октябрь»	4	2	2
	Значимость исторических событий, фактов, сложившихся традиций объединения, Центра; Символика Центра и ее содержание. Культура поведения во время проведения массовых праздников в зрительном зале и при чрезвычайных ситуациях. Праздник - посвящение в воспитанники Центра.	4	2	2
6.2	Я «ЗА» здоровый образ жизни	4	2	2
	Значимость соблюдения здорового образа жизни. Роль укрепления здоровья: закаливание, зарядка, режим дня, правильное питание, витаминизация. Правила и нормы поведения в обществе, семье; Значение экологической грамотности человека, понятия «Дом – Город - Россия – Земля». Вредные привычки и здоровье. Правила бережного отношения к природе, к окружающему миру.	4	2	2
6.3	Я часть Семьи	6	3	3
	Роль бабушек и дедушек в жизни каждого человека. Роль бабушек и дедушек в жизни каждого человека. Акция «Лучики Добра». Понятие семейных традиций. Роль членов семьи. День матери. Роль членов семьи. Спортивные семейные традиции. «Играем в игры вместе с папой». Правила безопасности во время спортивных игр.	6	3	3
6.4	Я гражданин России	4	2	2
	Командная игра «Копейка – рубль бережет». История денег и их необходимость; Знакомство с экономической деятельностью людей и разнообразным миром профессий.	4	2	2

7	Творческий отчет «Предлагаю поиграть!»	4	2	2
	Видовое разнообразие игр, структура построения сценария, актерское мастерство. Культура поведения на сцене, во время своего или чужого выступления. Подготовка и показ творческого отчета «Предлагаю поиграть!»	4	2	2
	Всего:	144	51	93

1.4. Планируемые результаты

В процессе занятий участники достигнут следующие результаты:

Предметные:

знают:

- историю, традиции и символику своего объединения и Центра;
- различные виды и формы игровой деятельности;
- видовые особенности игр;
- методику организации, проведения, анализа игрового действия;
- основы культуры поведения и общения;
- алгоритм составления социально значимого или творческого проекта, сценария, проведения игры и игрового мероприятия;
- основы актерского и аниматорского мастерства;
- основные права и обязанности юного Гражданина Российской Федерации;
- основные принципы и правила здорового образа жизни.

умеют:

- работать в группе и индивидуально для достижения результата;
- самостоятельно или с друзьями взаимодействовать с различными организациями и структурами, непосредственно или косвенно связанными с деятельностью;
- самостоятельно организовать и провести игру или небольшую программу;
- составить проект (сценарий, программу) в соответствии с требованиями;
- трансформировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием тематического мероприятия;
- быть ведущим игровых, концертных программ;
- вовлечь участников тематического мероприятия в безопасное игровое действие;
- анализировать проведенное дело (игры, программы, проект);
- использовать средства образной выразительности: мимика, жесты, танцевальные элементами;

- правильно и грамотно излагать мысли.
- приобретут следующие навыки:*
- выполнения правил, законов игрового конструирования и социального проектирования;
 - коллективного мышления и общения;
 - социокультурного и волонтерского опыта;
 - составления сценария, проекта;
 - организации и проведения игры, программы, мероприятия;
 - проектной и волонтерской деятельности;
 - ведения игры, программы, мероприятия;
 - исследовательской и проектной деятельности;
 - креативного решения поставленных задач;
 - самопознания, саморазвития и самореализации.

Метапредметные:

- сформированность универсальных способностей участников, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности;
- приобретение личного опыта передачи полученных знаний среди сверстников,
- умение договариваться, умение быть организатором игры и играющим, установление дружеских взаимоотношений в коллективе, основанных на взаимопомощи и взаимной поддержки;
- формирование стремления узнавать что-то новое, проявлять любознательность;
- способность решать нестандартные задачи в нестандартной ситуации, применять полученные компетенции в практической и учебной деятельности.

Личностные:

- развитие личностных качеств ребенка, таких как коммуникабельность, ответственность, аккуратность, креативность, уважение чужого мнения;
- ориентирование на постоянное повышение общего культурного уровня;
- формирование доброго и уважительного отношения к каждому члену не только своего коллектива;
- формирование гражданской идентичности, уважения к своему народу, гордости за свой край, свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России;
- формирование нравственного сознания, чувств и поведения на основе усвоения общечеловеческих нравственных ценностей;

- формирование способности к непрерывному образованию, самовоспитанию и универсальной духовно-нравственной компетенции — «становиться лучше».

В основу оценочной деятельности участников взята авторская модель ступеней роста личности кандидата педагогических наук Н.В.Белобородова («ответственный исполнитель - активный участник - организатор – руководитель»).

2. Комплекс организационных условий

2.1. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

- кабинет для занятий;
- столы и стулья;
- реквизит для игр;
- настольные игры;
- сценические костюмы;
- компьютер;
- проектор.

2. Информационное обеспечение:

- методические пособия;
- периодика;
- видеоматериалы.

3. Кадровое обеспечение.

- заведующий отделом;
- руководитель клуба.

2.2. Методическое обеспечение

Методологической основой Программы является идея личностно-ориентированного воспитания, способствующего самоопределению и самореализации личности на основе принципов ее деятельностного развития, которая реализуется в воспитательном процессе посредством применения следующих педагогических технологий:

1. Личностно-ориентированного развивающего обучения (И.С. Якиманская), которая сочетает в себе обучение (нормативно-сообразная деятельность общества) и учение (индивидуальная деятельность ребенка). Цель – максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Главный акцент ставится на самостоятельную работу в сочетании с приемами взаимопроверки и взаимопомощи. На занятиях много внимания уделяется «наставничеству», где старшие ребята помогают младшим.

2. Технология проектной деятельности (Дж. Дьюи, В. Х. Килпатриком) – личностно-ориентированная технология, как способ организации самостоятельной деятельности детей, направленная на решение задачи проекта. Данная технология ориентирована на личность, зависит от ее характера и накопленного ранее опыта и предполагает самостоятельную работу над теоретическим и творческим проектом. В данной программе представлены такие темы, как «Проект, как воплощение мечты», «Проект «Забытые игры», «Волонтерский проект «Просто так!», создание сценариев игровых программ строится также как проект.
3. Технология коллективной творческой деятельности (И.П. Волков, И.П. Иванов). В основе технологии лежат организационные принципы: социально-полезная направленность деятельности детей и взрослых; сотрудничество детей и взрослых; Технология предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела. Основной метод обучения – диалог, речевое общение равноправных партнеров.
4. Технология исследовательского (проблемного) обучения, при которой организация занятий предполагает создание под руководством руководителя клуба проблемных ситуаций и активную деятельность участников по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров. Ребенок самостоятельно постигает ведущие понятия и идеи, а не получает их от взрослого в готовом виде. Так в программу введены темы по проектированию социальных или творческих проектов.
5. Новые информационные технологии (по Г.К. Селевко) – это технологии, использующие специальные технические информационные средства (ЭВМ, аудио, кино, видео), которые способствуют формированию умений работать с информацией, развитию коммуникативных способностей, и предоставляет ребенку возможность для усвоения такого объема материала, сколько он может усвоить. На занятиях есть возможность выхода в интернет для поиска нужной информации, для просмотра художественных или документальных фильмов имеется телевизор, аудиосистема с микрофонами.

6. Игровые технологии (Пидкасистый П.И., Эльконин Д.Б.), пожалуй, главные при работе с детьми по данной программе. Очень часто используются ролевые игры с распределением должностных обязанностей участников по формированию межличностного общения, сотрудничества, инициативности и общительности (игры на знакомство, конкурс «Лучший знаток игр», «Праздник наших успехов»); имитационные игры по отработке оперативных действий, по моделированию деятельности в конкретной обстановке по заданному сюжету («Если проиграл в игре...», «Если ты выиграл, а твой товарищ проиграл...» и др.).
7. Технологии группового обучения: разделение участников на группы для решения конкретных одинаковых или дифференцированных задач, позволяющее создать условия для развития познавательной самостоятельности участников, их коммуникативных умений и интеллектуальных способностей посредством взаимодействия в процессе выполнения группового задания для самостоятельной работы (отработка в микрогруппах техники речи, скороговорочных текстов, выбор новой игры и подготовка ее к проведению с другими ребятами).
8. Информационные технологии: спектр различных программных и технических средств для достижения наилучшего эффекта: мультимедиа презентации, видеоресурсы (видеотека с участием знаменитых артистов), ресурсы Интернет-сайтов, электронных библиотек.

В основе реализации курса программы лежит деятельностная позиция руководителя клуба – сотворчество, общение на равных, импровизация, поиск оптимального решения.

Основной подход к участникам - личностно-ориентированный, способствующий формированию навыков самостоятельной игровой деятельности участника как будущего организатора творческих дел. Программа построена с учетом социокультурного опыта, уровня знаний и навыков по игровой деятельности. Теоретические и практические занятия логично связывают новый материал с предыдущим, предоставляя возможность для развития творческих умений и игровых технологий.

Занятия построены с учётом основных принципов игровой деятельности и социально - значимых функций детской игры.

Основные принципы игровой деятельности (Фришман И.И.):

1. *принцип индивидуальной избирательности игры* с учётом возрастных особенностей ребёнка (ориентирование игровой программы на конкретного ребёнка с его

интересами, жизненной позицией, конкретным социальным статусом в системе отношений с друзьями для создания благоприятной ситуации).

2. *принцип адекватности игры в обществе* (раскрывается в этнокультурном характере игры)
3. *принцип рефлексивного последствия* (заключается в обсуждении и анализе собственных действий каждого участника игры)
4. *принцип ориентации на гуманистический характер игр* (введение в игру гуманистических элементов коррекции отношений)
5. *принцип соотношения в игре управления и самоуправления* (переход от игр-забав к играм-заданиям и от них к игровой деятельности участника игры, при которой взрослый занимает не столько организаторскую позицию, сколько позицию консультанта-советника).

Социально-значимые функции игры:

- коммуникативная – объединение детей в коллектив и установление эмоциональных контактов;
- развивающая – развитие индивидуальных качеств для активизации резервных возможностей личности;
- воспитательная – психотренинг и психокоррекция проявлений личности в игровых моделях жизненных ситуаций;
- нравственная – воспитание толерантности;
- профориентационная – проведение игровых программ в роли ведущих, способствующая выбору будущей профессии.

Формы занятий для реализации программы:

№ п/п	Тип занятия	Форма занятия
1	Усвоение новых знаний и способов действия	Беседа, объяснение с демонстрацией наглядных пособий (иллюстраций, презентаций) мастер-класс, выполнение упражнений. Лекции, репетиции.
2	Комплексное применение знаний и способов действия (урок закрепления).	Объяснение и самостоятельная работа с использованием наглядных пособий по играм. Сюжетно – ролевые игры, тренинги, тесты, дебаты, проектирование.
3	Контроль знаний и способов	Проигрывание изученных игр друг с другом и с

	действия	малознакомыми ребятами. Тесты, опросы. Творческие конкурсы. Праздники. Защита проектов.
--	----------	---

Приемы и методы организации творческого процесса и воспитательной работы.

Для качественной организации творческого процесса программой предусмотрены следующие приемы и методы:

- практические занятия: упражнения, тренинги, творческие работы;
- наглядные: использование рисунков, схем, таблиц, пазлов;
- словесные: лекции, беседы, консультации;
- исследовательские: сбор материалов, обсуждение тем, разъяснение терминов и понятий;
- поисковые: исследования, сбор и обработка материала, самостоятельная работа,
- интерактивные: разработка и защита проектов, презентаций, социальная реклама.

Для достижения положительных результатов в освоении программы воспитанники объединения руководствуются законами:

- ✓ точного времени,
- ✓ поднятой руки,
- ✓ взялся - выполни!;
- ✓ доброго отношения;
- ✓ уважения;
- ✓ сплочения действий;
- ✓ равноправия,
- ✓ честности.

Для организации воспитательной работы используются следующие приемы и методы:

- методы формирования сознания личности с целью выработки умений анализировать и оценивать свои поступки, действия, поведение в целом (обучение рефлексии). Формирование адекватной самооценки (беседы, разъяснения, дискуссии, пример).
- метод стимулирования деятельности и поведения (соревнование, поощрение);
- метод оценки - открытой (одобрение, похвала, замечание).

Содержание мероприятий, организуемых в рамках темы «Я гражданин России» способствует повышению правовой и финансовой компетентности детей и подростков, формированию гражданской ответственности. Ребята знакомятся с правами и обязанностями несовершеннолетних; требованиями к поведению на конкурсах и фестивалях в учреждениях культуры и спорта; учатся поддерживать образ воспитанника Центра как представителя города и Республики Коми. Знакомятся с символикой города, Республики Коми, России. Признанию общечеловеческих ценностей, таких как ценность человеческой жизни, бережного отношения к деньгам и любви к Родине.

Тема «Я «ЗА» здоровый образ жизни» способствует решению задач в области осознанного отношения к жизни как к ценности, раскрывает детям и подросткам основы духовных и физических возможностей человека. Представлена следующими мероприятиями: игровыми программами «Дорожная азбука», «Страна без опасности», уличными программами «Малые олимпийские игры», «Охотничьи забавы»; познавательными беседами о питании, режиме дня, личной гигиене, правилах дыхания; ряд тематических инструктажей расширяют познание детей о своем здоровье и его сохранению.

3. Список используемой литературы

1. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. - № 6.
2. Гришаева, Н. Игра, которая лечит: психологическая консультация / Н. Гришаева // Игра и дети. - 2005. - N 4. - С.8-9.
3. Даль, В. Толковый словарь живого великорусского языка: в 2 Т / В. Даль. - М.: Рус.язык, 1989. - Т.2: И - О.
4. Землянская, Е. Игровые технологии профессиональной ориентации младших школьников / Е. Землянская // Начальная школа. - 2002. - N 12. - С.40-43.
5. Карташова, Е. Игротека от Елены: игры-шутки, игры на знакомство, подвижные игры / Е. Карташова // Праздник. - 2002. - N 10-11. - С.42-43.
6. Левша, Л. Мы учимся, играя / Л. Левша // Игра и дети. - 2007. - № 3. - С. 8-9.
7. Начальная школа плюс ДО и ПОСЛЕ: журн. Мин-ва образ. и науки Рос. Федерации.- М., 2006. - N 1.
8. Прутченков, А. Семейная игротека / А. Прутченков // Домашнее воспитание. - 2000. - N 1.

9. Фришман, И.И.. Возьмитесь за руки, друзья!: материалы прогр. СПО-ФДО «Игра— дело серьёзное» / авт.-сост. И.И.Фришман. — М.: СПО-ФДО, 1996.
10. Шашина, В.П. Методика игрового общения / В.П. Шашина. – М.: Феникс, 2005.
11. Эльконин, Д.Б. Психология игры /Д.Б. Эльконин. - М., 1978.

Электронные ресурсы удаленного доступа:

1. Карточка подвижных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/07/13/kartoteka-narodnykh-podvizhnykh-igr> (29 мая 2019).
2. Методика написания сценария игровых программ - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.prazdnikmedia.ru/viewart/article/43831> (29 мая 2019)
3. Русские народные игры для детей начальных классов. Подвижные русские народные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://pedsovet.su/dosug/russkie_narodnye_igr (29 мая 2019)
4. Русские народные игры для детского праздника[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://supercook.ru/det-prazdnik/det-prazdnik-27.html> (29 мая 2019).
5. Русские народные игры для дошкольников [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://doshvozzrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm (29 мая 2019).
6. Техника речи и постановка голоса: упражнения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.teatr-benefis.ru/staty/lichnostnyj-rost/tehnika-rechi-i-postanovka-golosa/> (29 мая 2019).
7. 500 игра на знакомство и взаимодействие в коллективе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://summercamp.ru/%> (10 янв. 2019).

Литература для детей и родителей

1. Бабкина Н.В., Занимательные игры со словами / Н.В. Бабкина, С.В. Бабкин. - М.: Айрис - пресс, 2007.
2. Детские подвижные игры народов СССР / сост. А.В. Кенеман. – М.: Просвещение, 1988.
3. Капикулы: игра, воспитание. – М.: Просвещение, 1988.
4. Миняева, С.А. Подвижные игры дома и на улице / С.А. Миняева. - М.: Айрис - пресс, 2007.
5. Федин, С.Н. Игры нашего детства/ С.Н. Федин. - М.: Айрис - пресс, 2007.
6. Якуб, С.К. Вспомним забытые игры / С.К. Якуб. – М.: Дет.