

Управление образования администрации Нижнеломовского района

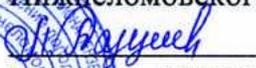
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
Центр детского творчества Нижнеломовского района

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 1  
от 31 августа 2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ ДО ЦДТ

Нижнеломовского района

 Л.В. Разумова

Приказ от 09.09.2022 г. № 89



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
социально-гуманитарной направленности  
«Мир игры»**

Возраст учащихся от 5 до 9 лет  
Срок реализации: 3 года

г. Нижний Ломов  
2022 г.

**Информационная карта**  
**к образовательной программе «Мир игры»**

1.	Наименование образовательного учреждения, реализующего образовательную программу	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Центр детского творчества Нижнеломовского района
2.	Адрес учреждения	442150, Пензенская область, г. Нижний Ломов, ул. Урицкого, д.93, 8(84154) 4-37-92
3.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир игры»
4.	Возраст детей, на который рассчитана образовательная программа	Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте от 7 до 10 лет.
5.	Срок реализации программы	Срок реализации программы – 3 года Программа апробирована в течение 2-х лет
6.	Сведения об авторе (Ф.И.О., год рождения, домашний адрес, телефон, уровень квалификации, должность автора образовательной программы)	Щеглова Наталья Юрьевна, 1992 год рождения; домашний адрес: Пензенская обл., г. Нижний Ломов, ул. Блохина, д.8; образование высшее – Пензенский государственный университет архитектуры и строительства; педагог дополнительного образования МБОУ ДО Центра детского творчества Нижнеломовского района
7.	Характеристика программы	
	По типовому признаку	<i>модифицированная</i>
	По основной направленности	<i>социально-педагогическая</i>
	По уровню усвоения	<i>ознакомительный и базовый</i>

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«В детском возрасте игра – это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело... У ребенка есть страсть к игре, и ее надо удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать игрой всю его жизнь.*

*А.С. Макаренко.*

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир игры» по своей направленности является социально педагогической, по степени авторства – модифицированная, по уровню освоения – разноуровневой (ознакомительный и базовый).

Программа апробирована в течение 3 лет на базе МБОУ ДО Центра детского творчества Нижнеломовского района.

Программа разработана с учетом действующих **нормативно-правовых актов** в области образования РФ и нормативными актами учреждения:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- «Порядком организации и осуществление образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года №196;

- СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

- Устава и Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Центра детского творчества Нижнеломовского района.

- Положения о промежуточной аттестации и аттестации по завершению программы.

### **Актуальность программы.**

*Программа актуальна для ребенка. Досуг - гарантированная именно для детей сфера жизнедеятельности, их главная деятельность. В современном мире большинство детей уже в раннем возрасте подвержены сильному влиянию телевидения и виртуальных компьютерных игр. При всей их кажущейся яркости, занимательности, следует осознавать, что*

ребенок чаще всего остается пассивным зрителем. Эти игры не затрагивают тех психоэмоциональных центров, которые отвечают за работу активного, действенного воображения. А ведь именно воображение для младшего возраста становится локомотивом всей творческой деятельности, общего развития, реализуемых в игровой форме. Обучение разным играм, обеспечивает равномерные физические, интеллектуальные и духовные нагрузки, способствуют формированию и физического и духовного здоровья

*Программа актуальна для общества* так как в настоящее время многие негативные детские и подростковые проявления в социальной среде зависят от неумения организовать свободное время. Неумение правильно организовать свой досуг приводит современных детей и подростков к долгому сидению перед телевизором, компьютерной зависимости, бесцельному пребыванию на улице и т.п. Данная программа позволяет удовлетворять запросы учащихся как в организации собственного досуга, так и досуга окружающих.

### **Педагогическая целесообразность программы.**

Программы объясняется тем, что наряду с такими формами как: игровые программы, праздники, коллективные творческие дела используется целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование, импровизацию и проектирование, что дает возможность обучающимся самоопределяться через реализацию творческих возможностей и служат для развития мастерства.

### **Отличительные особенности программы**

являются две составляющих ее содержания: образовательная и культурно – досуговая деятельность.

Учащимся предлагается быть не просто участниками различных игр, забав, праздников, организованных педагогом, а их активными творцами, то есть, развивает практические навыки организации досуга.

**Новизна программы** заключается в том, что позволяет школьникам в форме познавательной деятельности раскрыть практическую целесообразность игры, развить необходимые в дальнейшей жизни приобретенные умения и навыки. Интегрирование различных

образовательных областей в объединении открывает возможности для реализации новых концепций школьников, овладения новыми навыками и расширения круга интересов. Программа нацелена на создание условий для самовыражения личности ребенка. Каждый ребенок любит и хочет играть, но готовые игрушки лишают ребенка возможности творить самому. Различные игры, театрализованные представления, открывают ребенку новый мир, предоставляет возможность в процессе работы приобретать такие социальные качества как любознательность, активность, самостоятельность, ответственность, взаимопонимание, навыки продуктивного сотрудничества, повышения самооценки через осознание «я умею, я могу», настроя. В ходе образовательной деятельности дети становятся конструкторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи.

Программа рассчитана на подготовку «аниматоров» (культурорганизаторов). Программа составлена таким образом, что каждый из воспитанников научиться сам писать сценарии, проводить мероприятия. Это поможет в развитии лидерских качеств, в общении и в жизни.

**Цель программы:** развитие коммуникативных и лидерских качеств личности ребенка посредством включения его в игровую, коллективно-творческую деятельность.

**Задачи:**

- ознакомление учащихся с историей игры, ее классификацией, методикой организации и проведения различного вида игр, а также методикой организации массовых игровых театрализованных представлений
- раскрытие творческих способностей каждого обучающегося, развитие памяти, воображения, мышления, совершенствование уровня речевого развития обучающихся в игровой деятельности и создания речевых условий в игре;
- Научить детей навыкам взаимодействия друг с другом, самоорганизации и проектирования собственной деятельности.
- Развивать коммуникативные, организаторские, лидерские, творческие способности ребенка.
- Воспитывать нравственные качества личности (доброжелательность, эмоционально-нравственная отзывчивость, ответственность, толерантность, эмпатия);

**Адресат программы**

Программа адресована детям 7 – 10 лет.

*Возрастной диапазон 7 -8 лет.* В этом возрасте ребёнок может управлять своими эмоциями с помощью слов, начинают формироваться новые психологические механизмы деятельности и поведения, закладывается основа произвольного поведения.

*Возрастной диапазон 8-9 лет.* Дети этого возраста обладают психологической гибкостью, проявляют готовность к переменам и сотрудничеству, ориентированы на самостоятельную творческую деятельность.

*Возрастной диапазон 9-10 лет.* В этот период у детей актуализируется потребность в общении и творческом самовыражении, которые эффективнее всего реализуются в организованном досуге. Кроме того данный жизненный этап благоприятен для включения учащихся в систему нравственно – ценностных отношений, закрепления лучших черт их личности, гармонизации эмоционально-психологического состояния.

Оптимальная наполняемость группы до 30 человек.

В младшем школьном возрасте (от 6 до 11 лет) главным в жизни ребенка становится учеба в школе. В процессе данной деятельности он усваивает различные сведения, берет для себя много нового и интересного, тщательнее познает окружающий мир. Младший школьник учиться быть внимательнее, спокойнее и вести себя по правилам этикета. Ребенок начинает ставить для себя цель, которую необходимо во что бы то ни стало исполнить. Он начинает контролировать свои эмоции и давать оценку своей деятельности. В этом возрасте дети становятся немного серьезнее, чем были до этого. У ребенка появляется воображение, он начинает представлять себе некоторые вещи, которых на самом деле не существует. Много фантазирует. Игра - это не имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

**Форма обучения - очная.**

**Срок реализации программы 3 года.**

Всего часов по программе: 576 часов.

1-ый год обучения -144;

2- ой и 3-ий годы обучения – 216 часов.

**Режим занятий.**

Для групп I года обучения (7 – 8 лет) занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Для групп 2-го и 3-го года обучения (8-9 лет и 9-10 лет) занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа.

Продолжительность одного академического часа – 45 минут. Перерыв между занятиями 10 мин.

### **Особенности организации образовательного процесса**

**Программа состоит из трех модулей.** Каждый модуль самостоятелен и рассчитан на один год обучения.

1 модуль – «Игра начинается»(144 часа).

2 модуль – «Один за все за одного» (216 часов).

3 модуль – «Я организатор» (216 часов).

Программа «Мир игры» является *разноуровневой*.

Каждый уровень является законченным этапом обучения, и в то же время основой для дальнейшего обучения ребенка.

Разноуровневость программы реализует право каждого ребенка на овладение знаниями и умениями в индивидуальном режиме, объеме и сложности. Организация занятий, в соответствии с уровнями обучения, осуществляется следующим образом:

Каждая тема программы состоит из теоретической и практической части. Теоретическая часть включает в себя информационный материал, необходимый для эффективного усвоения программы.

В практической части занятия учащиеся выполняют задание в строго определенной технологической последовательности согласно схемам.

Работы учащихся могут быть как индивидуальными, так и коллективными.

Перед выполнением практических работ проводится инструктаж по правилам техники безопасности труда, организации рабочего места.

### **Предполагаемые результаты программы**

#### **Предметные результаты**

**По итогам модуля «Игра начинается»;**

**должен знать:**

-понятие «игра»;

-названия и правила игр;

- основные виды игр, различия между изученными видами игр;
- знать не менее 10 массовых игр, освоить их практически;
- понятия «эстафеты», «речевые» (звукоподражательные) игры», «познавательно двигательные игры», «головоломки», ребусы, розыгрыш, забава, развлечения; «импровизация»;
- особенности проведения игр в помещении (в ограниченном пространстве);
  - технологии организации игровой деятельности и коллективных творческих дел;

**должен уметь:**

- создавать и организовывать новые игры;
- использовать разученные подвижные игры для своего досуга;
- свободно общаться между собой, не создавая конфликтных ситуаций;
- подчиняться правилам игры, работать в команде.

**По итогам модуля «Один за все за одного »**

**должен знать:**

- знает игры, КТД, владеет алгоритмом их подготовки и проведения;
- правила ведения беседы
- знать правила построения игры
- секреты публичного выступления

**должен уметь:**

- конструктивно работать в команде и разрешать конфликтные ситуации, уметь общаться, слушать и слышать партнера, высказывать свое мнение;
- согласовывать и координировать свою деятельность с другими ее участниками, добиваться совместных творческих результатов;
- проявлять лидерскую позицию во время игр, организации общих дел, КТД;
- разрабатывать творческую продукцию (уметь работать по алгоритму).

**По итогам модуля «Я организатор»**

**должен знать:**

- методику организации коллективно-творческих дел;
- возможности игры;
- как взаимодействовать между людьми;

- как добиться своей цели;
- кто такой лидер, организатор;
- основные принципы построения КТД;

**должен уметь:**

- конструктивно работать в команде и разрешать конфликтные ситуации на основе учета интересов и позиций всех участников, уметь общаться, слушать и слышать партнера, высказывать свое мнение;
- согласовывать и координировать свою деятельность с другими ее участниками, добиваться совместных творческих результатов;
- проявлять лидерскую позицию во время игр, организации общих дел, КТД;
- анализировать свою и коллективную деятельность (рефлексия);
- разрабатывать творческую продукцию (уметь работать по алгоритму).

**Личностные результаты освоения программы.**

- уважительно относится к иному мнению;
- мотивирован к учебной деятельности;
- самостоятелен и отвечает за свои поступки;
- доброжелателен и сопереживает чувствам других людей;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи,
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;

**Метапредметные результаты освоения программы.**

- принимает и сохраняет цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- умеет планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- использует речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- владеет логическими действиями сравнения, анализа, обобщения по признакам, построения рассуждений;
- излагает свое мнение и аргументирует свою точку зрения и оценку событий;
- умеет договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

- владеет начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, технических);

**Коммуникативные :**

- работать в группе;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- владеть навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи

### **Формы контроля и оценочные материалы**

Результативность освоения программного материала отслеживается систематически в течение года с учетом уровня знаний и умений учащихся на начальном этапе обучения. С этой целью используются разнообразные виды контроля:

– ***входящий контроль*** проводится в начале учебного года для определения уровня знаний и умений учащихся на начало обучения по программе;

– ***текущий контроль*** в виде педагогического наблюдения, за тем как учащиеся усваивают программу. Проводится проверка так же через опрос, практическую деятельность, анализ знаний обучающихся, открытые занятия их творческих способностей, итоговое занятие.

**Первый год обучения**  
**Учебно-тематический план модуля «Игра начинается»**

№ п\п	Тема	Кол-во часов	Кол – во часов		Формы контроля
			Теория	Практика	
	Вводное занятие	2	1	1	-
Тема 1.	«Игра – дело серьёзное»	10	2	8	Опрос, наблюдение
Тема 2.	Развитие навыков межличностного общения детей	20	10	10	Опрос, наблюдение
Тема 3.	Считалки и заклички для проведения игры	8	2	6	Опрос, наблюдение
Тема 4.	Виды игр	40	6	34	Опрос, наблюдение
Тема 5.	Развивающие игры	20	5	15	Опрос, наблюдение
Тема 6.	Народные игры	30	6	24	Опрос, наблюдение
Тема 7.	Современные игры	10	3	7	Опрос, наблюдение
Тема 8.	Итоговое занятие	4	1	3	Участие в игровой программе
<b>ИТОГО</b>		<b>144</b>	<b>36</b>	<b>108</b>	

**Содержание модуля «Игра начинается»**

**Вводное занятие.**

**Теория.** Введение в программу «Мир игры». Основные правила поведения и внутреннего распорядка в объединении.

**Практика.** Игры на знакомство.

**Тема 1. «Игра – дело серьёзное».**

**Теория.** Понятие «игра». История возникновения «игры».

Технология проведения игр. Виды игр. Способы разделения участников на команды. Особенности игр с залом. Типы игр с большой аудиторией. Подбор игр для аудитории. Знакомство и заучивание считалок-закличек: Аты-баты, Шла машина.

**Практика.** Игры на знакомство: «Снежный ком», «Ассоциации», «Дружба», «Слева, справа, раз, два, три», «Имя в центре», «Назовись», «Досчитай до тридцати», «Имя и фрукт», «Дрозд», «Я знаю 5 имён»,

«Рукопожатие», «Великолепная Валерия». Игры «Бинго», «Мы идём в поход», «Молекула-хаос», «Я умею, могу научить, хочу научиться», «Клубочек», «Любимое занятие».

***Контроль по теме.***

**Тема 2. «Развитие навыков межличностного общения детей»**

**Теория:** Развитие чувств, фантазии, воображения, внимания, речи, слуховой памяти. Изучение норм и правил поведения, различных средств общения.

**Практика:** Развитие навыков совместной деятельности. Сплочение детского коллектива (игры «Познай себя и своих товарищей»). Развитие умения передавать свои мысли с помощью мимики и жестов (игры «Зеркало», «За стеклом»). Решение конфликтных ситуаций.

***Контроль по теме.***

**Тема 3. «Считалки и заклички для проведения игр»**

**Теория:** Для чего народ придумал считалки. Знакомство с видами считалок: заумные считалки, считалки - числовки.

**Практика:** Разучивание считалок и закличек. Применение считалок на практике.

***Контроль по теме.***

**Тема 4. Классификация игр**

**Теория:** Понятие подвижная, малоподвижная, неподвижная игра. Знакомство с различными видами игр.

**Практика:** Разучивание игр «Совушка», «Пустое место», «Третий лишний», «Золотые ворота», «Дед Мазай и зайцы», «Колечко», «Водяной», «Я знаю», «Молчанка», «Чарли-Чаплин» и т.п.

- Темповые игры – в этом разделе представлены игры подвижные, малоподвижные, спокойные.

**Теория:** отличие игр и их разновидности. Построение диалога, знакомство с театрализованной игрой, подражательные навыки.

**Практика:** разучивание инсценировок, стихов, песен, изготовление атрибутов к играм, разучивание игр, репетиционные занятия.

- Возрастные игры.

**Теория:** знакомство с играми для дошкольного возраста, младшего школьного возраста, среднего школьного возраста, молодежи и взрослых. Здесь рассматриваются отличия массовых игр, соответственно возрастным категориям. Психология возрастных игр. Манера поведения и др.

**Практика:** разучивание инсценировок, стихов, песен, изготовление атрибутов к играм, разучивание игр, репетиционные занятия.

- Разнохарактерные игры.

**Теория:** ознакомление с такими играми как: игры – конкурсы, игры – аттракционы, музыкальные игры, КТД (коллективно-творческое дело), игры для зала. Рассматриваем различные характеры вышеперечисленных

игр, их соотношение с возрастными градациями. Содержание. Формы проведения.

**Практика:** разучивание инсценировок, стихов, песен, изготовление атрибутов к играм, разучивание игр, репетиционные занятия.

- Временные игры.

**Теория:** Беседы по определенным временам года. Каждое время года определяет свои игры. Зимой игры в основном подвижного характера, связанные со снегом. Летом – купание (игры на воде), спортивные старты и др. Весной – первая зелень, цветы (игры – конкурсы Осенью – желтые листья, (праздник цветов, праздник осени с дарами природы и др.).

**Практика:** разучивание инсценировок, стихов, песен, изготовление атрибутов к играм, разучивание игр, репетиционные занятия.

**Контроль по теме.** Обобщение знаний по теме.

### **Тема 5. «Развивающие игры».**

**Теория:** Игры на развитие памяти, мышления, внимания, координации.

**Практика:** Знакомство и проведение игр: «Слова, слова, слова», «Раз-два», «Алфавит», «Ассоциации», «Радуга», «Слова наоборот», «Профессионал», «Театр», «Запоминалки», «Повторялки» и др.

### **Тема 6 «Народные игры».**

**Теория:** Краткий курс истории игр. Знакомство с народными играми.

**Практика:** Разучивание игр: «Салки», «Мы – веселые ребята», «Платочек», «Классы», «Заря», «Стадо», «Колобок и лиса», «Юрта», «Стрелок», «Иголка, нитка, узелок», «Бабки-лодыжки», «Подними платок», «Достань шапку», «Где гуляли?», «Чепена», «Воронушка», «Невод», «Хлопушки», «Нарты-сани», «Расходитесь», «Ласточка» и т.д.

### **Тема 7 «Современные игры»**

**Теория:** Знакомство с современными играми: игры с предметами, с карандашом; музыкальные, развивающие, настольные игры.

**Практика:** Разучивание игр: «Подарок», «Буратино», «Маска, я вас знаю...», «Примерь улыбку», Возьми приз», «Пройди по следу», «Конкурс художников», «Что-то с памятью моей...», «Четыре стихии», «Автобус, троллейбус, трамвай», «Сантики - фантики», «Самый ловкий», «Сторож», «Здравствуй, Вася!», «Краски», «Неделька» и др.

### **Итоговое занятие**

**Теория:** Устный опрос «Для чего нужно играть?»

**Практика:** «Виды игр» - проведение игр; итоговый праздник.

Подведение итогов 1 года обучения; награждение учащихся за достигнутые успехи (благодарности, грамоты, дипломы). Задания на лето.

## Второй год обучения

### Учебно – тематический план модуля «Один за всех и все за одного»

№ п\п	Тема	Кол-во часов	Кол – во часов		Формы контроля
			Теория	Практика	
Вводное занятие		3	1	2	-
Тема 1.	«Давайте знакомиться»	6	2	4	Опрос, наблюдение
Тема 2.	«Один за всех и все за одного»	12	2	10	Опрос, наблюдение
Тема 3.	«Мы – разные, но мы вместе»	14	4	10	Опрос, наблюдение
Тема 4.	«Совместное дело объединяет и развивает»	16	2	14	Опрос, наблюдение
Тема 5.	«В общении – мое отражение»	24	8	16	Опрос, наблюдение
Тема 6.	«Лидеры – вперед!»	16	5	11	Опрос, наблюдение
Тема 7.	«Чувство локтя»	22	5	17	Опрос, наблюдение
Тема 8.	«Движение – жизнь»	25	11	14	Опрос, наблюдение
Тема 9.	«Искусство публичного выступления»	21	6	15	Опрос, наблюдение
Тема 10.	«Креативим»	16	7	9	Опрос, наблюдение
Тема 11.	«Умнеем»	14	2	12	Опрос, наблюдение
Тема 12.	«Взрослеем»	12		12	Опрос, наблюдение
Тема 13.	Воспитательные дела	12		12	Опрос, наблюдение
Итоговое занятие		3	1	2	Участие в игровой программе
<b>ИТОГО</b>		<b>216</b>	<b>56</b>	<b>160</b>	

## Содержание модуля «Один за всех и все за одного»

### **Вводное занятие.**

**Теория.** Знакомство с планами на новый учебный год и расписанием занятий. Повторение правил поведения, внутреннего распорядка .

### **Практика.**

#### **Тема 1 «Давайте знакомиться»**

**Теория.** Правила. Традиции. Требования. Основы безопасности. Знакомство с содержанием программного материала первого года обучения, правилам внутреннего распорядка. Проведение инструктажей по технике безопасности, правилам дорожного движения, пожарной безопасности. Игра – как средство чему-то научиться. Межличностная контактность, роль положительного эмоционального настроения.

**Практика:** игры: «Здравствуйте!», «Молекула - хаос», «Дружба», «Шляпа» «Домино», «Люблю – не люблю», «Снежный ком», «Одеяло», «Дрозд», «Расскажи о себе», «Суета сует», «Займи место», «Бинго», «Имена-качества», «Три слова», «Любимое занятие» и т.д.

Оборудование и оснащение: стулья по количеству участников, одеяло, бумага, клубок ниток.

### **Контроль по теме:**

#### **Тема 2 «Один за всех и все за одного»**

**Практика:** Знакомство. Снятие напряжения. Доверие. Сплочение. Игры, упражнения: «10», «Паутина», «Фоторобот», «Мяч на коленях», «Показать пальцы», «Монолит», «Пианино», «Расслабление», «Запрещенные слова». «Солнышко». «Ассоциации», «небоскреб», «Падаю в круг», «Носок-пятка», «Массаж», «Построиться по...», «Хэй!», «Спагетти, кетчуп, кока-кола» и др. Упражнения из тренинга «Веревочный курс»: «Бревно», «Переползи-пролезь», «Пропасть», «Плот» и др.

### **Контроль по теме:**

#### **Тема 3 «Мы – разные, но мы вместе»**

**Теория:** Толерантность. Толерантность в общении. Межэтническая толерантность. «Диагностирование коллектива».

**Практика:** Деловая игра «Паутина предрассудков». Игры, упражнения: «Что такое «толерантность», «Разговор руками», «Путь доверия, «Говорящие ладошки», деловая игра «Встреча миров», моделирующая встречу жителей Старого и Нового света в так называемую «эпоху великих географических открытий» и разворачивающая межкультурный диалог, отражающий различие взглядов европейцев и местных жителей на эти открытия.

**Упражнения:** «Сосед справа, сосед слева», «Чем мы похожи», «Комплименты», «Общий ритм», «Эмблема толерантности», «Пантомима толерантности», «Превращения», «Черты толерантной личности», «Волшебная лавка», «Кто похвалит себя лучше всех, или Памятка на «черный день», «Неуверенный – уверенный - самоуверенный»,

«Нобелевская премия», «Пять добрых слов», «Что моя вещь знает обо мне», «Порадуй меня», «Как быть толерантным в общении».

**Контроль по теме:**

#### **Тема 4 «Совместное дело объединяет и развивает»**

**Теория:** Основные принципы, этапы подготовки и проведения КТД.

**Практика:** Игра «Конструируем КТД», КТД «Защита идей», КТД «Без комментариев», КТД «Адаптация», КТД «Город Н».

**Контроль по теме:**

#### **Тема 5 «В общении – мое отражение»**

**Теория:** Мысль. Слово. Речь. Стиль общения. Коммуникативные игры.

**Практика.** Игра – викторина «По страницам сказок». Игра «Диалоговые площадки». Игры, упражнения: «Апокалипсис», «Ассоциации», «Сценаристы», «Письмо», «Телефонный разговор», «Слепой и поводырь», инсценировка ситуаций ролевого общения.

**Контроль по теме:**

#### **Тема 6 «Лидеры – вперед!»**

**Теория:** Кто такой лидер? Выявление и развитие лидерских качеств. Быть лидером. Конструктивное взаимодействие. Лидер – это я.

**Практика:** КТД, игры, упражнения: КТД «Портрет лидера». КТД «Лидер и его команда» «Веревочка», "Напиши зверя", «Ехали цыгане», «Карabas», «Скала», «Шаг вперед», «Киностудия», «Проводник», «Положи руку», «Фигуры», «Желе», «Хэй», «Монолит», «Счёт 15», «Машина», «Башня», «Голова великана», «Кто я?», «Обмен визитками», «Формула успеха», «Лидер ли я?», «Экипаж – одна семья» и др.

**Контроль по теме:**

#### **Тема 7 «Чувство локтя»**

**Теория:** Коммуникативное взаимодействие. Игры в парах. Игры в кругу.

**Практика:** Игры, упражнения, КТД: «Действуем вместе», «Скала» «Дом – дерево – собака», «Чунга-чанга», «Переглядки», «РАБ», «Тип – Топ, я тебя вижу», «Шпионы», «Я банан», «Фрукты», «Ветер дует на тех, кто...», «Сантики-фантики – лим-по-по», «Не зевай» и др.

**Контроль по теме:**

#### **Тема 8 «Движение - жизнь»**

**Теория:** Игры на активное взаимодействие. Подвижные игры. Алгоритм разработки игр на местности. Кругосветка. Квест. Танцевальные игры. Презентация идей. «Веревочный курс». Танцевальные игры. Конкурсная программа. Стартинейджер.

**Практика:** Игры, упражнения: «Заяц без логова», «Золотое зернышко», «Не зевай!», «Подмигиши», «Ромбы» (красные и синие), «Циклоп»,

«Позывные», «Рука к руке», «По местам», «Акулы и рыбаки», «Японец», «Вороны и воробьи», «Сети», «Я не тормоз», «Поймай хвост дракона», «Казачи-разбойники», «10 секунд», и др. «Глава, плечи», «Руку правую вперед», «Буги-вуги», «Лавата», «Спагетти-кетчуп», «Паровозик любви», «Хэй, привет, как дела?» и др. Конкурсно-развлекательная программа «КВЧГ», Стартинейджер «Танцевальный марафон».

**Контроль по теме:**

### **Тема 9 «Искусство публичного выступления»**

**Теория:** Особенности и секреты публичного выступления. Игры с эстрады. Игры на внимание. Игры на поднятие эмоционального фона.

**Практика:** Игры, упражнения: «Актерское мастерство», «Гол-мимо», «Слон», «Мы с тобой одна семья», «Зиб-заб-зоб», «Горопись обрадовать», «У тети Моти...», «Бим-Бом-Бром», «Загадки-нескладушки», «Чайничек с крышечкой», «Качели», «Колокола», «Иностранные языки», «Пожалуйста», «Пол, нос, потолок», «Гиппопотам», «Колпак», «Шар», «Барыня», «Мы охотимся на льва», «Ха-ха», «Кисочки каляки-маляки», «Что ж вы на стенку лезете...», «Школа огородных пугал», «Салями»

**Контроль по теме:**

### **Тема 10 «Креативим»**

**Теория:** Развитие творческого мышления и воображение. Творческие способности. Мозговой штурм. Оформительский практикум. Шрифты. Грунтовки. Резаные буквы. Подарок своими руками.

**Практика:** Оформление стенгазет, помещений к празднику, мероприятию, КТД. Игры, упражнения: «Что было бы, если...», «Дрессированный медведь», «Точки», «Волшебные загадки», «Какой он, мамин смех?», «Юные поэты», «Какого цвета твое настроение?», «Истории из мешка», «Вместе сказку сочиняем», «Перевертыши», «Скрепки», «Школа актерского мастерства», практикум по овладению техник грунтовки, шрифтов, бумажных букв. КТД «Мастерская журналиста». Выпуск стенгазеты. КТД «Художественное оформление школы», КТД «Дом для подростка».

**Контроль по теме:**

### **Тема 11 «Умнеем»**

**Теория:** Интеллектуально – познавательные игры. В играх соединены познавательные, занимательные, интеллектуальные и творческие задания, личные и командные состязания.

**Практика:** Викторины. Кроссворды. Настольные развивающие игры. Игры: «Мир вокруг нас», «Леговартовск», «Юные граждане России», «Подростковые субкультуры», Клуб «Интеллектуальные игры» и др.

**Контроль по теме:**

## **Тема 12 «Взрослеем»**

**Практика.** Ролевые игры: «Мафия», «Дом самоуправления», «Бюрократия», «Экономика».

### ***Итоговое занятие***

Обобщение и систематизация знаний по темам второго года обучения по программе «Мир игры». Поощрение детей по итогам работы за год. Мотивация детей с целью посещения кружка второго года обучения.

**Третий год обучения**  
**Учебно - тематический план модуля «Я- организатор»**

№ п\п	Тема	Кол-во часов	Кол – во часов		Формы контроля
			Теория	Практика	
	Вводное занятие	3	1	2	-
Тема 1.	«Я и коллектив»	15	4	11	Опрос, наблюдение
Тема 2.	«Самопознание»	14	4	10	Опрос, наблюдение
Тема 3.	«Целеполагание, индивидуальное проектирование»	12	4	8	Опрос, наблюдение
Тема 4.	«Личностный рост»	16	6	10	Опрос, наблюдение
Тема 5.	«Моя эффективная коммуникация»	22	8	14	Опрос, наблюдение
Тема 6.	«Я - лидер»	18	3	15	Опрос, наблюдение
Тема 7.	«Моя команда»	24	6	18	Опрос, наблюдение
Тема 8.	«Я - организатор»	24	8	16	Опрос, наблюдение
Тема 9.	«Творческая лаборатория»	20	8	12	Опрос, наблюдение
Тема 10.	«Лаборатория детских инициатив»	16	6	10	Опрос, наблюдение
Тема 11.	«Лаборатория добрых дел»	16	6	10	Опрос, наблюдение
Тема 12.	«Кто ты будешь такой?»	16	4	12	Опрос, наблюдение
	Итоговое занятие	2		2	Участие в игровой программе
<b>ИТОГО</b>		<b>216</b>	<b>74</b>	<b>142</b>	

## Содержание модуля «Я-организатор»

### **Вводное занятие.**

**Теория.** Знакомство с планами на новый учебный год и расписанием занятий. Повторение правил поведения и внутреннего распорядка в мастерской.

### **Практика.**

#### **Тема 1: «Я и коллектив»**

**Теория:** Взаимодействие между людьми, виды взаимоотношений.

**Практика:** Игры на доверие: «Падаю в круг», «Между шеренги», «Салки-обнималки»; Игры на сплочение: «Носок-пятка», «Массаж», «Построиться по...», «Хэй!», «Бревно», «Переползи-пролезь», «Пропась», «Плот», «Одновременно»; Игры на сотрудничество: «Я и моя группа», «Групповой портрет», «Рисование лидера» (или любого заданного образа), «Башня», «Мост», «Машина», «Волшебные квадраты», «Тренинг со стульями», «Слово», «Картина». «М-м-м по кругу».

**Контроль по теме:**

#### **Тема 2 «Самопознание»**

**Теория:** Темперамент, характер, индивидуальные особенности. Самооценка. Мои потребности. Мотивы поступков.

**Практика:** Игры, упражнения: «Мое Я», «Теплое место», «Без обиды», «Идентификация», «Мотивы поступков», «Оптимисты и пессимисты», «Пресс-конференция», «Волшебная лавка» и др.

**Контроль по теме:**

#### **Тема 3 «Целеполагание, индивидуальное проектирование»**

**Теория:** План реализации цели. Успех. Успешные люди. Стратегия успеха.

**Практика:** КТД «Стратегия главной цели». КТД «Знаю, умею, действую». Упражнения: «Сила цели», «Моя жизненная цель», «Препятствия», «Временные рамки», «Ресурсы», «План реализации цели», «Идеальный день» и др.

**Контроль по теме:**

#### **Тема 4 «Личностный рост»**

**Теория:** Культура поведения. Воспитание характера. Привычки.

**Практика:** Деловая игра «Ценности». Упражнения: «Визитка», «Ответственность», «Постер», «Узелки», «Предложения», «Таинственная сила», «Я желаю тебе» и др.

**Контроль по теме:**

#### **Тема 5 «Моя эффективная коммуникация»**

**Теория:** Способы общения. Вербальное и невербальное общение. Культура общения. Культура спора. Самопрезентация как элемент коммуникации. Основные навыки публичного выступления.

**Практика:** Дискуссия «Почему мы так говорим», игра «Коммуникативные барьеры». Деловые игры «Давайте познакомимся», «Самопрезентация», «Летающее яйцо», «Услышать и понять», Игры, упражнения: «Саймон сказал...», «Кто хочет общаться», тест «Умею я слушать?», «Хороший слушатель». Упражнение «Учет интересов, чувств другого» Дискуссия «С какими людьми мне нравится общаться».

**Контроль по теме:**

### **Тема 6 «Я - лидер»**

**Теория:** Кто такой лидер? Актерское мастерство лидера. Правила организаторской работы.

**Практика:** Игры, упражнения, КТД: «Дом самоуправления», «Кто такой лидер?», «Лидер и его команда».

**Контроль по теме:**

### **Тема 7 «Моя команда»**

**Теория:** Работа творческих групп. Достижение результатов. Командные конкурсы и состязания.

**Практика:** Игры, упражнения, КТД: «Наша эмблема», «Фирма». «Конкурс эрудитов». «Танец вдвоем», «Рисунки в парах», «Разожми кулак», «Вавилонская башня», «Экспресс творческих дел», «Аплодисменты по кругу», «Синхронное действие», «Посчитать до...», КТД «Кельтское колесо» и др.

**Контроль по теме:**

### **Тема 8 «Я - организатор»**

**Теория:** Кто такой организатор? Что необходимо организатору знать и учитывать при подготовке дела. Развитие организаторских способностей. Мероприятие. Дело. Что надо учесть при проведении мероприятия. Секреты ведущего.

**Практика.** Игры, упражнения, КТД: «Экипаж – одна семья», «Я умею, я могу».

**Контроль по теме:**

### **Тема 9 «Творческая лаборатория»**

**Теория:** Как разработать и провести КТД. Инициативная группа. Творческая группа. Совет дела. Конструируем КТД. Подготовка КТД. Анализ КТД.

**Практика:** КТД «Разведка интересных дел». Деловая игра «Защита идей». Проведение КТД.

### ***Контроль по теме:***

#### ***Тема 10 «Лаборатория детских инициатив»***

***Теория:*** Социальное проектирование. Мозговой штурм. Разработка проектов. Подготовка презентации проекта. Конкурс проектов.

***Практика.*** Деловая игра «Моя деревня». Игры, упражнения, КТД: «Что я могу дать миру?», «Наглядная агитация». «Банк идей».

### ***Контроль по теме:***

#### ***Тема 11 «Лаборатория добрых дел»***

***Теория:*** Социально-значимые дела. Агитбригада. Толерантность.

***Практика:*** Игры, упражнения: КТД «Время добрых дел», акция «Мы выбираем жизнь», КТД «Конкурс агитбригад».

### ***Контроль по теме:***

#### ***Тема 12 «Кто ты будешь такой?»***

***Теория:*** Выбор профессии – чем руководствоваться? Сюжетно-ролевые игры по профориентации.

***Практика:*** Игры, упражнения: «Профессиональный путь», «Создание фирмы», «Доска объявлений» (коллаж), «Хвастуны», «Цепочка профессий», «День из жизни профессионала», «Мир профессий», «Любимое блюдо».

### ***Контроль по теме:***

#### ***«Итоговое занятие»***

Обобщение и систематизация знаний по темам второго года обучения по программе «Мир игры». Поощрение детей по итогам работы за 3 год обучения.

Награждение учащихся за достигнутые успехи (благодарности, грамоты, дипломы).

### **Условия реализации программы**

Для реализации программы необходимы:

- зал со сценой;
- музыкальный центр, аудио и видеодиски, фонограммы, микрофоны, компьютер;
- материалы, инструменты, приспособления для изготовления костюмов, реквизита, наглядных пособий.
- комната для хранения костюмов, реквизита и наглядного материала.

## **Организационно -методические основы реализации программы**

При реализации программы используются различные методы обучения: словесные – рассказ, объяснение нового материала; наглядные – показ новых игр, демонстрация иллюстративного материала; практические – апробирование новых игр: игры на свежем воздухе на школьной спортивной площадке, эстафеты, соревнования, конкурсы.

Организация работы групповая

При этом основным принципом является сочетание на занятиях двух видов деятельности для обучающихся: игровой и учебной.

Начало работа по разделу включает знакомство с теоретическим материалом. Затем следует практическая часть занятия: освоение учебной группой новых игр.

Такой приём, как беседа, помогает установлению доверительных отношений между педагогом и обучающимися, позволяет расширить кругозор и пополнить знания, которые необходимы в исследовательской работе.

Планируемая на занятиях практическая работа не является жестко регламентированной. Учащиеся реализовывают свои творческие замыслы, готовят поделки, сувениры к своим семейным торжествам и к любимым праздникам. Это позволяет повысить уровень знаний и интереса учащихся.

При проведении занятий учитывается:

- уровень знаний, умений и навыков учащихся,
- самостоятельность ребенка,
- его активность,
- его индивидуальные особенности,
- особенности памяти, мышления и познавательные интересы.

**Формы занятий содержат в своей основе три блока:**

- групповые, индивидуальные, массовые;
- теоретические и практические;
- учебные и отчётные.

В ходе образовательного процесса используются и нетрадиционные формы занятий: выставки, конкурсы и праздники с демонстрацией лучших творческих работ, экспедиции и экскурсии. На занятиях востребованы репродуктивный и частично-поисковый методы.

Вопросы укрепления психического и физического здоровья, развития навыков социальной компетенции решаются посредством тестов, тренингов, дискуссий, бесед с учащимися и родителями, других форм в рамках психолого-педагогического сопровождения.

### ***Кадровое обеспечение***

Реализовать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с учащимися младших и средних классов.

Для проведения диагностики психического развития учащегося к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми младшего и среднего школьного возраста.

### ***Материально-техническое обеспечение***

- помещение для занятий;
- столы и стулья;
- цифровой фотоаппарат;
- музыкальное оборудование;
- компакт-диски, флэш-карта;
- спортивно-игровой инвентарь;
- канцелярские товары;
- призовой фонд: сувенирная продукция, грамоты, дипломы;
- методическая литература: (игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т.д.).

### ***Методическое обеспечение***

Иллюстрированная литература;  
Фотоматериалы;  
Видеофильмы;  
Книги;  
Пособия

## Литература для педагога

- ✚ Гоноболин Ф.Н. Психология. - М.: Просвещение, 1975
- ✚ Психология и педагогика/ Под ред. А.А.Радугина. - М.: Центр, 1999
- ✚ Психология для всех и для каждого/сост.В.Б.Шапарь.- Харьков: Торсинг, Ростовн/Д: изд-во «Феникс», 2002
- ✚ Практикум по общей психологии/под ред.А.И.Щербакова.- М.: Просвещение, 1979
- ✚ Рогов Е.И. Психология человека. - М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2001
- ✚ Маленкова Л.И. Человековедение.- М.: Педагогическое общество России, 2000
- ✚ Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий.- М., 1994
- ✚ Орлова А.А. ДОП «Затейник» г.Луга /п.Оредеж/ 2016
- ✚ Ефимова Е.В. «Азбука общения» - Нижний Новгород: Изд-во ООО «Педагогические технологии», 2007 г.
- ✚ Чекина Т.И. «Шесть шагов к уверенному поведению» - Нижний Новгород: Изд-во ООО «Педагогические технологии», 2009 г.
- ✚ Куприянов Б.В. «Организация и методика проведения игр с подростками» - ГИЦ «Владос», 2004 г.
- ✚ Галкина И.А. «Творческая копилка» - Н.Новгород: Изд-во ООО «Педагогические технологии», 2012 г.
- ✚ «Внешкольник» - подписное издание.
- ✚ «Библиотечка» - подписное издание.
- ✚ «Читаем, учимся, играем» - подписное издание. А.В. Кенеман «Детские подвижные игры народов СССР», Москва «Просвещение», 1989.
- ✚ В.В. Волина «Учимся играя»- Москва «Новая школа». 1994
- ✚ В.Н. Торгашов «В эфире новости» (Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры) – Москва. «Педагогическое общество России», 2001.
- ✚ Интернет-ресурсы.

- ✚ Л.В. Воронкова «Сюжетно-ролевые игры, программы, беседы в кругу детей»- Москва, Педагогическое общество России, 2004
- ✚ Л.П. Фатеева «300 подвижных игр для младших школьников» (популярное пособие для родителей и педагогов). – Ярославль, «Академия развития», 1998.
- ✚ Н.А. Шаульская, О.А. Лифшиц «Летний лагерь: день за днём. Большое путешествие (праздники, конкурсы, тематические дни). – Ярославль, «Академия развития», 2007.
- ✚ С.В. Постнова «Отдых в летнем лагере» (полезные советы, праздники, игры и занятия». – Ярославль, «Академия развития», 2007.
- ✚ С.И. Лобачёва «Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере.(1-11 классы). – Москва, «ВАКО», 2007

### **Литература для учащихся**

- ✚ Амонашвили Ш.А. Как живёте дети? М. - 2001.
- ✚ Астахова Н.И., Васильев К.Г. Классному вожатому. Издание второе. Дополненное и переработанное. Барнаул. 2002
- ✚ З.Коморин С., Афанасьев С. Сто отрядных дел. - Кострома, 2000г.
- ✚ Петров В.М., Гришина Г.Н., Короткова Л.Д. Летние праздники, игры и забавы для детей, - М, 2001.
- ✚ Поломис К. Дети на отдыхе. - М., 2005. 6. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей, - М.,2006.
- ✚ Новиков С.Ю. «Веселые сценарии к праздникам» - Москва, ООО «АСТ-ПРЕСС СКД», 2005 г.
- ✚ Евтюкова Т.А. «Солнечный сборник» - Новосибирск, сиб. Унив. Изд-во, 2008 г.
- ✚ Владимирова Е. «Мы начинаем праздник наш» - Ростов, «Феникс», 2001 г.
- ✚ Былеев Л.В., Сборник подвижных игр. – М., 1990.
- ✚ Глязер С., Зимние игры и развлечения. – М., 1993.
- ✚ Жуков М.Н., Подвижные игры. – М., 2000
- ✚ Литвинов М.Ф., Русские народные подвижные игры. – М., 1986.
- ✚ Осокина Т.И., Детские подвижные игры. – М., 1989.
- ✚

## Интернет ресурсы

-  <http://dramateshka.ru/>
-  <http://www.stihi.ru/2009/08/01/3443>
-  <http://ljubimyj-detskij.ru/stsenarii.html>
-  <http://igra-naroda.ru>
-  <http://www.pravilaigr.ru>
-  <http://azbuka-igr.ru>

**Определение уровня мотивации учащихся (для учащихся 1- го года обучения)**

**Анкета №1**

Фамилия имя \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Дата заполнения \_\_\_\_\_

*1. Знаешь, ли ты чем занимаются в объединений?*

- Да, знаю
- Немного
- Нет, не знаю

*2. Умеешь ли ты уже что-то делать в этой области?*

- Да, умею
- Немного
- Нет, не умею

*3. Чего ты ожидаешь от обучения?*

- Многому научиться
- Что-то свое
- Не знаю

*4. Почему ты пришел именно в это объединение?*

- Самому захотелось
- Родители посоветовали
- За компанию с другом

*5. Дополнительный вопрос на усмотрение педагога.*

## Анкета № 2

Дорогой друг!

Ответь, пожалуйста, на следующие вопросы:

1. Меня зовут \_\_\_\_\_

2. Мне \_\_\_\_\_

3. Я выбрал объединение \_\_\_\_\_

4. Я узнал об объединении (нужное отметить):

- Из газет;
- От учителя;
- От родителей;
- От друзей;

Свой вариант \_\_\_\_\_

5. Я пришел в сюда, потому что (нужное отметить):

- Хочу заниматься любимым делом;
- Надеюсь найти новых друзей;
- Хочу узнать новое, интересное о том, чего не изучают на уроках в школе;
- Нечем заняться;
- Свой вариант \_\_\_\_\_

6. Думаю, что занятия помогут мне (нужное отметить):

- Определиться с выбором профессии;
- С пользой проводить свободное время;
- Приобрести знания, которые пригодятся на уроках в школе;
- Свой вариант \_\_\_\_\_

**Вывод:** Результаты анкет №1 и №2 позволяют педагогу иметь общую картину о своих воспитанниках. Кто пришел в объединение целенаправленно за определенными знаниями и навыками или за общением, а кто пришел случайно, за компанию с другом или по чьему - либо совету. Данная информация нужна педагогу для того, чтобы он мог акцентировать первоначальное внимание на тех учащихся, кто пришел случайно, чтобы мотивировать их интерес к занятиям, чтобы они не уходили после первых занятий, а остались до конца курса обучения. Результаты анкет также позволяют педагогу осуществлять индивидуальный подход к каждому учащемуся. Данные анкет не обязательно заносить в таблицы. Но при желании можно построить диаграмму для того, чтобы можно было проследить как изменилась динамика роста мотиваций к занятиям за 2 года обучения.

### Анкета № 3

#### **Выявление образовательных потребностей учащихся (для 2 года обучения)**

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Сколько тебе лет \_\_\_\_\_

В каком объединении ты занимаешься? \_\_\_\_\_

Сколько лет ты занимаешься в этом объединении? \_\_\_\_\_

*Внимательно прочитай предложенные ниже утверждения и отметь любым значком свой выбор (да, нет, не знаю, свой вариант ответа).*

#### **№ п\п**

#### **Варианты ответов**

#### **Твое мнение**

1

хочу занять свое время после школы

2

занимаюсь в кружке за компанию с другом, друзьями

3

хочу узнать новое, интересное для себя

4

мне нравится педагог

5

хочу научиться что-то делать сам

6

мне нравится выполнять творческие задания, придумывать и создавать что-то новое

7

хочу узнать о том, что не изучают в школе

8

занятия здесь помогают мне становиться лучше

9

занятия в объединении помогают мне преодолеть трудности в учебе

10

мне нравится общаться с ребятами

11

мне нравится участвовать в выставках и конкурсах

12

здесь замечают мои успехи

13

меня здесь любят

14

Свой вариант

Благодаря занятиям в коллективе (кружке) я: (отметь любым знаком варианты ответов, которые соответствуют твоему мнению: да, нет, не знаю, свой вариант ответа).

1

узнал много нового, интересного, полезного

2

стал лучше учиться

3

приобрел новых друзей

4

стал добрее и отзывчивее к людям

5

научился делать что-то новое самостоятельно

6

твой вариант

### **Обработка анкет и интерпретация результатов.**

При обработке анкет ответы учащихся группируются по категориям образовательных потребностей.

- мне интересно то, чем мы занимаемся в объединении

- хочу узнать новое, интересное для себя

- хочу узнать о том, что не изучают в школе

#### **Потребности коррекции и компенсации**

- хочу занять свое время после школы

- занятия здесь помогают мне становиться лучше

- занятия в объединении помогают мне преодолеть трудности в учебе

#### **Коммуникативные потребности**

- занимаюсь в объединении за компанию с другом, друзьями

- мне нравится педагог

- мне нравится общаться с ребятами

#### **Потребности эмоционального комфорта**

- здесь замечают мои успехи

- меня здесь любят

#### **Потребности творческого развития, самореализации и самоактуализации**

- хочу научиться что-то делать сам

- мне нравится выполнять творческие задания, придумывать и создавать что-то новое

- мне нравится участвовать в выставках их конкурсах.

**Вывод:** Результаты данной диагностики позволяют педагогу определить какие виды познавательных потребностей преобладают в группе. Это нужно для того, чтобы он мог подобрать правильные формы и методы организаций занятий.

*Например:* если результаты диагностики покажут, что в группе есть учащиеся, которым не комфортно, то педагогу предстоит решить данную проблему, уделяя им особое внимание, чаще привлекая их к участию в мероприятиях, выставках и конкурсах, а также поручая им важные для коллектива задания. Это позволит повысить эмоциональную комфортность в коллективе.

Таким образом, можно сказать, что ребенок приходит в объединение со своими потребностями. Задача педагога определить данные потребности и создать условия для их удовлетворения.

*Для определения уровня творческих способностей учащихся 1 – го года обучения на первом занятии можно предложить выполнить несложное творческое задание.*

Например: самостоятельно выполнить аппликацию из цветной бумаги на тему:

- «Золотая осень».
- «Здравствуй школа».
- «Мой любимый цветок» и др.

Выполненные работы оцениваются по следующим критериям.

**1. Самостоятельность в работе:**

- самостоятельное выполнение работ; (8-10 б.);
- выполнение работ с помощью педагога (5-7 б.);
- не может выполнить задание (1-4 б.).

**2. Цветовое решение:**

- гармоничность цветовой гаммы (8-10 б.);
- необычное цветовое решение богатство сближенных оттенков (5-7 б.)
- не гармоничность цветовой гаммы (1-4б.)

**3. Креативность:**

- оригинальное исполнение работы сложность в передачи форм (8-10 б.);
- владение изобразительными навыками, самостоятельность замысла (5-7 б.);
- слабое владение изобразительными навыками, требуется помощь педагога (1-4б.).

**4. Качество исполнения:**

- изделие аккуратное (8-10 б.);
- содержит небольшие дефекты (5-7 б.);
- содержит грубые дефекты (1-4б.).

**5. Оригинальность работы:**

- оригинальность темы, использование разных вариаций (8-10 б.);
- однотипность (5-7 б.);
- простейшее выполнение работы (1-4 б.)

Результаты полученных баллов суммируются и заносятся в таблицу. Итоговая сумма баллов определяет уровень творческих способностей.

Высокий уровень – 40 – 50 баллов

Средний уровень – 30 – 39 баллов

Низкий уровень - 5 - 29 баллов

**Оригинальность работы**

**Количество баллов**

**Уровень (высокий, средний, низкий)**

**Выводы:** Определение уровня творческих способностей учащихся в группе на начальном этапе обучения, необходим педагогу для того, чтобы он смог подобрать соответствующий уровень сложности заданий для каждого ребенка. Также педагог будет иметь представление об общей картине творческих способностей своих учащихся, сможет проследить их динамику роста.