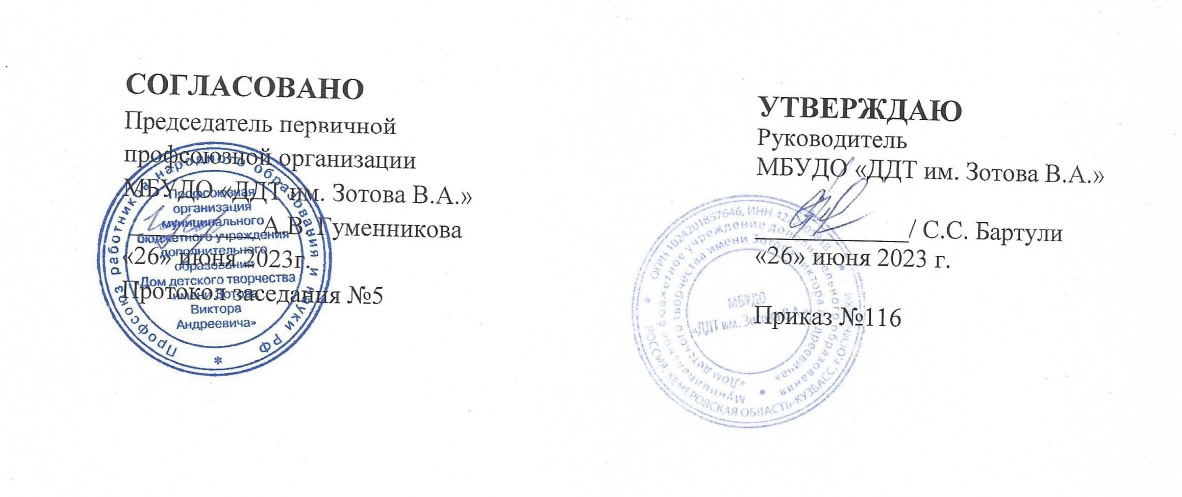
Управление образования администрации Осинниковского городского округа Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Дом детского творчества имени Зотова Виктора Андреевича»



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности

**«ИграMIX»**

стартовый уровень

возраст обучающихся: 13 - 17 лет срок реализации: 1 год

Разработчик:

Звягина Ольга Васильевна

педагог дополнительного образования

Осинниковский городской округ, 2023 г.

Содержание

**РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

* 1. 1.1. [Пояснительная записка 3](#_TOC_250007)
  2. 1.2. [Цель и задачи программы 5](#_TOC_250006)
  3. 1.3. [Содержание программы 6](#_TOC_250005)

1.3.1. [Учебно-тематический план 6](#_TOC_250004)

1.3.2. [Содержание учебно-тематического плана 7](#_TOC_250003)

* 1. 1.4. [Планируемые результаты 8](#_TOC_250002)

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ

УСЛОВИЙ 9

* 1. 2.1. [Условия реализации программы 9](#_TOC_250001)
  2. 2.2. Формы аттестации / контроля 9
  3. 2.3. [Список литературы 10](#_TOC_250000)

ПРИЛОЖЕНИЯ 11

**РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

* 1. 1.1. Пояснительная записка

Образовательная программа дополнительного образования детей

«ИграMIX» (далее Программа) имеет социально – гуманитарную направленность.

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовыми документами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273- ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2021)
2. Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».(с изм. и доп. от 30.09.2020 г.)
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015г. N 996-р)
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области от 05.04.2019 N 740 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования»
7. Устав и локальные нормативные акты МБУДО «ДДТ им. Зотова В.А.

**Педагогическая целесообразность программы** определяется тем, что организаторские способности являются важным звеном в вопросах формирования у подростков социального опыта, социальной активности, самостоятельности творческой инициативы.

**Отличительной особенностью программы** является то, что программа будет реализовываться в рамках проекта «Игротренинг для подростков» на базе МБУДО «ДДТ им.Зотова В.А.». Уже сформирована база настольных игр. Учащиеся программы смогут не только принять участие в игровых конкурсах, квестах и т.п., но и попрактиковаться в организации и проведении игровых программ. Полученные знания учащиеся могут использовать при

работе со сверстниками и школьниками младшего школьного возраста (пришкольные лагеря, аниматоры, организаторы дворовых игр и т.д.).

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Формы и режим занятий

Программа разработана для детей 13 - 17 лет. Наполняемость группы не более 23 человек. Учебно – тематический план рассчитан на 144 часа –в неделю 3 часа. Обучение осуществляется в группах с постоянным составом, конкурсный отбор в группы не предусмотрен.

Уровень сложности программы: стартовый.

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Продолжительность занятия | Периодичность в неделю | Кол-во часов в неделю | Кол-во часов в год |
| 2022 | 40 мин | 1 раз | 3 часа | 144 |

**Форма обучения:** учебное занятие, проводимые как в традиционной форме, так и с элементами квеста, конкурса, викторины, олимпиады, марафона, создания проблемных ситуаций, "круглого стола", с применением ИКТ. Так же программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий на платформе Zoom, согласно учебно-тематического плану. Любая тема занятия может быть переведена в дистанционный режим.

1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы**: развитие коммуникативных и организаторских способностей, социализация обучающихся через обучение игровому мастерству.

Задачи программы:

Предметные:

* Дать необходимые теоретические знания об особенностях временного детского коллектива, основных видах игр, планировании коллективно- творческих дел;
* познакомить с современными игровыми технологиями, обучить методике проведения игровых программ.

**Метапредметные**

* Развивать интерес к творческому поиску оригинальных решений, к самопознанию, саморазвитию, здоровому образу жизни;
* развивать навыки совместной работы с напарником, в команде, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
* развивать навыки саморефлексии, уверенного поведения;

**Личностные:**

* воспитывать у детей культуру взаимоотношений;
* способствовать воспитанию чувства взаимопомощи, взаимовыручки, учить детей приёмам бесконфликтного общения.

1.3. Содержание программы

* + 1. 1.3.1. Учебно – тематический план

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **занятия п/п** | **Наименование раздела и темы** | **Количество часов** | | | **Форма контроля** |
| **всего** | **Тео**  **рия** | **практ**  **ика** |
| **I. Основы игротехники** | | **36** | **24** | **12** |  |
| I. 1 | Вводное занятие. Техника  безопасности.  Разнообразие игр. Структура и строение игры. | 6 | 6 |  | Анкетирование |
| I.2 | Игры на знакомство  Игры на сплочение | 12 | 6 | 6 | Практическая отработка |
| I.3 | Роль ведущего в организации  игрового действия | 12 | 9 | 3 | Практическая отработка |
| I.4 | Навыки ораторского мастерства  Игры-кричалки, игры с залом | 6 | 3 | 3 | Практическая отработка |
| **II. Игровая копилка** | | **36** | **12** | **24** |  |
| II.1 | Подвижные игры | 18 | 6 | 12 | Практическая отработка |
| II.2 | Настольные игры  Интеллектуальные игры | 18 | 6 | 12 | Практическая отработка |
| **III. Творческая мастерская** | | **33** | **3** | **30** |  |
| III.1 | Создаем игру  Игровая атрибутика | 33 | 3 | 30 | Практическая отработка  Презентация работы |
| **IV. Итоговое занятие** | | **3** |  | **3** |  |
| IV.1 | Итоговое занятие  Игровая программа «Весёлое детство» | 3 |  | 3 | Игровая программа |
| **V. Проектная деятельность** | | **36** | **3** | **33** |  |
| V.1 Работа над проектом. Контроль. | | 36 | 3 | 33 | Практическая отработка |
|  | ИТОГО: | **144** | **42** | **102** |  |

1.3.2. Содержание учебно – тематического плана

Раздел 1. Основы игротехники (36 ч.)

***Тема 1-2. Вводное занятие. Техника безопасности. Разнообразие игр. Структура и строение игры.***

***Теория:*** знакомство с содержанием занятий в объединении. Правила по технике безопасности. Диагностика интересов и потребностей обучающихся. Краткая характеристика программы обучения.

*Форма контроля:* Анкетирование.

***Тема 3-6.******Игры на знакомство. Игры на сплочение.***

*Теория:* виды игр на знакомство. Как быстро познакомить участников игры и зачем. Правила проведения. Значение игр на сплочение в формировании дружной команды.

*Практика:* задания и игровые упражнения на развитие навыков общения, игры на сплочение.

*Форма контроля:* практическая отработка

*Тема 7-10. Роль ведущего в организации игрового действия.*

***Теория:*** краткая характеристика особенностей игрового общения различных возрастных групп. Роль ведущего в организации игрового действия. Развитие коммуникативных способностей. Анализ индивидуальных проблем в общении.

***Практика:*** задания и игровые упражнения на развитие навыков общения.

***Форма контроля:*** практическая отработка.

***Тема 11-12. Навыки ораторского мастерства. Игры – кричалки, игры с залом.***

*Теория:* требования, предъявляемые к речи ведущего игрового действия. Правила поведения на сцене. Правила объяснения условий игры, конкурса и др.

Способы работы с залом. Способы разрядки напряженности в зале. Проработка вариантов возможных спорных вопросов.

***Практика:*** задания и упражнения для формирования навыков выступлений.

***Форма контроля:*** практическая отработка.

Раздел 2. Игровая копилка (36 ч.)

***Тема 13-18. Подвижные игры***

***Теория:*** знакомство с подвижными играми. Форма и место организации подобных игр. Подвижные и малоподвижные игры. Игры народов мира.

***Практика:***игры на улице, в помещении.

***Форма контроля:*** практическая отработка.

***Тема 19-24. Настольные игры. Интеллектуальные игры.***

***Теория:***знакомство с разнообразием настольных игр. Форма и место организации подобных игр. Разновидности интеллектуальных игр. Особенности и специфика интеллектуальных игр.

***Практика:***разбор правил, игра в настольные игры. Викторины. Аукционы. Дидактические игры. Логические игры.

***Форма контроля:*** практическая отработка, турнир.

**Раздел 3. Творческая мастерская (33 ч.)**

**Тема 25-35. Создаем игру. Игровая атрибутика.**

***Теория:*** вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат). Роль игровой атрибутики. Материалы для изготовления

***Практика :***проект "Создаем игру" Атрибуты для подвижных игр. Создание кейса «Моя настольная игра».

***Форма контроля:*** практическая отработка. Презентация проекта.

**Раздел 4. Итоговое занятие (3 ч.)**

**Тема 36-37. Игровая программа «Весёлое детство»**

**Раздел 5. Проектная деятельность (36 ч.)**

**Тема 38-49.** **Работа над проектом. Контроль.  
*Теория:*** вспоминаем структуру игры, индивидуальное создание игры. Роль игровой атрибутики. Материалы для изготовления

***Практика :*** проект "Создаем игру". ***Форма контроля:*** практическая отработка. Презентация проекта.

1.4. Планируемые результаты

По окончанию обучения учащийся будет знать:

* + Об особенностях временного детского коллектива, основных видах игр, планировании коллективно – творческих дел;
  + современные игровые технологии, методику проведения игровых программ;

Будут уметь:

* + работать с напарником, в команде, работать самостоятельно, мобилизируя необходимые ресурсы, правильно оценивать смысл и последствия своих действий;

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:

* + чувства взаимопомощи, взаимовыручки, владеть приемами бесконфликтного общения;
  + навыки саморефлексии, уверенного поведения.

**РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

* 1. 2.1. Условия реализации программы

**Материально-методическое обеспечение программы**

Занятия по программе проходят в помещениях, отвечающих санитарно-гигиеническим нормам.

Для осуществления деятельности организации необходимо следующее материально-техническое оснащение занятий: учебное помещение (кабинет), аудиоаппаратура, видеотехника.

При проведении теоретических и практических занятиях используются технические средства обучения:

* + настольные игры «Активити», фанты, «Мафия», «Супер-активити»,

«Крокодил», «Бизнесмен» и др.;

* + проектор;
  + колонки;
  + ноутбук.

2.2. Формы подведения итогов

Освоение образовательной программы, отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов учащихся.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы *(приложение № 1)*

2.3. Список литературы

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М.

«Педагогический поиск», 1999

1. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль).

- С. 20-28

1. Гин А.А. Приемы педагогической техники. – Издательство Вита, М., 2005
2. Эдвард де Боно Шесть шляп мышления. – Поппури, 2006
3. Эдвард де Боно Нестандартное мышление. Самоучитель. – Поппури, 2006

*Приложение №1*

**Диагностика**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Параметры развития** | **Высокий уровень** | **Средний уровень** | **Низкий уровень** |
| Ведущий игровых программ | Уверенная речь, умение организовать детей на игру, умение четко рассказать правила и провести игру | Знание правил проведения разных игр.  Неуверенность в общении с игроками, сложность в  привлечении детей к игре. | Неуверенность в себе, неумение и/или нежелание организоватьдетей, привлечь их к игровой программе |
| Проведение игр с детьми разного возраста | Знание большого количества разновидностей игр и основные методики их проведения. | Знание достаточно большого количества игр, умение проводить самостоятельно.  Сложность в подборке игр по  тематике. | Знание небольшого количества игр, не умение провести игру самостоятельно |
| Личное творчество | Умение самостоятельно  разработать проект  игры, подобрать и/или изготовить атрибуты | Умение найти новую игру в различных источниках. | Неумение подобрать новые игры, атрибутику |

**Результаты диагностики**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **ФИО** | **Высокий уровень** | **Средний уровень** | **Низкий уровень** |
| 1. |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |

*Приложение №2*

**Анкета учащимся по выявлению уровня самооценки (по Р.В. Овчаровой)**

(анкетирование проводится на первом и итоговом занятии)

**2** – да; **1** – трудно сказать; **0** – нет.

**Вопросы:**

1. Мне нравится создавать фантастические проекты.
2. Могу представить себе то, чего не бывает на свете.
3. Буду участвовать в том деле, которое для меня ново.
4. Быстро нахожу решения в трудных ситуациях.
5. В основном стараюсь обо всем иметь свое мнение.
6. Мне нравится находить причины своих неудач.
7. Стараюсь дать оценку поступкам и событиям на основе своих убеждений.
8. Могу обосновать: почему мне что-то нравится или не нравится.
9. Мне нетрудно в любой задаче выделить главное и второстепенное.
10. Убедительно могу доказать правоту.
11. Умею сложную задачу разделить на несколько простых.
12. У меня часто рождаются интересные идеи.
13. Мне интереснее работать творчески, чем по-другому.
14. Стремлюсь всегда найти дело, в котором могу проявить творчество.
15. Мне нравится организовывать своих товарищей на интересные дела.
16. Для меня важно, как оценивают мой труд окружающие.

**Результат:**

**24-32** балла – высокий уровень;

**12-24** балла – средний;

**0-12** баллов – низкий.