государственное бюджетное образовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа имени героя Советского Союза Г.С. Титова
с. Воскресенка муниципального района Волжский Самарской области

РЕКОМЕНДОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Методическим советом	Приказом № 52-ОД от 18.06.2021 г
Протокол №7	Директор ГБОУ СОШ с. Воскресенка
От 17 июня 2021 г	М.А. Кузнецова

C=RU, O=ГБОУ СОШ с. Воскресенка м.р. Волжский Самарской области, CN=Кузнецова М.А., E=manyha063@yandex.ru
00c9764d57af682229
2022.01.10 16:19:34+04'00'

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

социально-гуманитарная направленность

«Отдыхаем, играем, развлекаемся» (базовый уровень)

Возраст учащихся 7-11 лет

Срок реализации программы: 1 год

РАЗРАБОТЧИК
Рогожкина Наталья Ивановна,
заместитель директора
по воспитательной работе

с. Воскресенка

2021

Краткая аннотация

Дополнительной общеобразовательная общеразвивающая программа «Отдыхаем, играем, развиваемся» социально-гуманитарной направленности для детей младшего школьного возраста, адаптирована для детей с ОВЗ. Программа включает в себя 3 тематических модуля, которые реализуются в разные смены лагеря дневного пребывания, организуемые на базе ГБОУ СОШ с. Воскресенка в каникулярное время в течение года.

Программа общеразвивающая, объединяет в себе различные аспекты игровой деятельности. Одной из главных задач программы является замещение у детей онлайн-общение на реальное, переключение с компьютерных игр на командные игры различной направленности. Всѐ это благотворно влияет на психическое и физическое здоровье детей.

Пояснительная записка

Направленность: дополнительной общеобразовательная общеразвивающая программа «Отдыхаем, играем, развиваемся» социально-гуманитерной направленности.

Актуальность дополнительной общеразвивающей образовательной программы обусловлена тем, что она нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на формирование гармоничной личности, ответственного человека, в котором сочетается любовь к большой и малой родине, общенациональная и этническая идентичности, уважение к культуре, традициям людей, которые живут рядом. Развитие воспитания в

системе образования предполагает: обновление содержания воспитания, внедрение форм и методов, основанных на лучшем педагогическом опыте в сфере воспитания и способствующих совершенствованию и эффективной реализации воспитательного компонента федеральных государственных образовательных стандартов; развитие в детской среде ответственности, принципов коллективизма и социальной

солидарности. В соответствии с Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденной приказом Минпросвещения России от 03.09.2019 г. № 467 программа направлена на формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов обучающихся, гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Программа «Отдыхаем, играем, развиваемся» удовлетворяет потребность в развитии интересов и способностей ребенка за пределами учебного процесса, помогает каждому раскрыть себя, учит детей грамотно и продуктивно организовывать свободное от учёбы время. В игре можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Кроме того, в ходе занятий дети много взаимодействуют и общаются друг с другом, что способствует развитию их коммуникативных компетенций, учатся сопереживать друг другу во время коллективной игры, радоваться победам других детей и самому организовывать свой досуг.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учетом современных тенденций, новаций в образовании, по принципу модульного освоения материала и выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности учащихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

Отличительной особенностью данной программы является то, что в результате у учащихся формируется культура свободного времени: вовлечение ребенка, подростка в яркий мир игр, соревнований, развлечений и праздников, освоение традиционного и инновационного опыта организации

досуга через познание, просвещение, общение.

Педагогическая целесообразность объясняется тем, что игра облегчает процесс познания. Создание игровых ситуаций делает образовательный процесс наиболее эффективным и результативным. В результате освоения программы раскроется характер ребенка, он проявит свои способности. Многие игры имеют соревновательный характер, соответственно, в таких играх ребенок получает стимул к самосовершенствованию. Игра моделирует различные ситуации, и ребенок примерит на себя разные роли и как результат лучше познает самого себя. Ребенок научится анализировать последовательность своих действий во время игры. Через игру произойдет включение ребенка в систему общественных отношений, будут усвоены и отработаны нормы и правила поведения: соблюдение очереди, честности, ответственности за свои решения и действия.

Программа разработана с учетом разноуровневого принципа, а именно учитываются:

- возрастные особенности детей;
- физиологические особенности детей;
- интересы детей;
- мотивированность;
- используются активные методы обучения: игровые технологии, конкурсы, соревнования, познавательные квесты;
- контроль и управления образовательным процессом: наблюдение, опрос, анализ игровых ситуаций, анализ результатов конкурсов, соревнований.

Цель программы — создание целостной системы каникулярного отдыха, обеспечивающей физическое и психическое здоровье детей, активизацию их творческого потенциала и вовлечение их в социально значимую деятельность.

Задачи программы:

Обучающие:

• обучить детей основным правилам ведения игр, соответствующих возрасту, в том числе интеллектуальных;

• познакомить с новыми играми, обучить правилам их ведения и участия;

• научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила.

Воспитательные:

• воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;

• развивать потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время;

• воспитывать нравственны качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность (терпимость);

Развивающие:

• развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;

• развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других;

• развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

Возраст детей, участвующих в реализации программы 7 - 11 лет

Программа предполагает участие детей в возрасте от 7 до 11 лет.

Ведущей деятельностью ребенка младшего школьного возраста является учебная деятельность, внутри которой он проводит массу времени, которая определяет его психическое и социальное развитие. Но в тоже время, по данным возрастных физиологов и школьных психологов, это время игры. Организм ребенка требует подвижности и игры, психика ребенка требует гибкого отображения мира в форме игры. А школа требует совсем иного – неподвижности и сосредоточенности, самоконтроля и познавательной деятельности. Игра может стать той отдушиной и тем видом деятельности, которая обеспечит потребности ребенка и будет способствовать его развитию.

Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Сроки реализации: программа «Отдыхаем, играем, развиваемся»

краткосрочная, объем 120 ч.

Режим занятий:

- периоды каникул, форма организации – ЛДП (лагерь дневного пребывания) «Солнышко»;

- по 3 часа игровых занятий на осенних, и весенних каникулах (всего 30 часов);

- по 5 часов игровых занятий, игр, КТД и другое на летних каникулах в ЛДП, где организуется 2-х разовое питание, вся смена (18 дней) проводится в виде разных игр, которые сменяют разные виды деятельности (72 ч. по 4 ч. в день).

Формы обучения:

- игра;
- тренинг;
- интерактивное занятие;
- беседа;
- рассказ;
- показ;
- сюжетно-игровая программа;
- игра-путешествие;
- творческая работа

Формы организации деятельности: групповая, коллективная

Планируемые результаты

Требования к уровню подготовки воспитанников ЛДП направлены на овладение учащимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, их приобщения к национальным культурным ценностям.

Предметные результаты

По окончании обучения учащиеся *будут иметь представление*:

- о видах игр: подвижных, спортивных играх, играх народов мира, интеллектуальных, настольных играх;

- о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время

групповых и коллективных игры;

- разбираться в правилах разных игр;
- знать значение соблюдения правил игры;

будут уметь:

- играть в коллективные и интеллектуальные игры, решать кроссворды, сканворды;
- самостоятельно придумывать игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

Познавательные:

- умение определять последовательность действий;
- умение строить логические цепочки рассуждений.

Регулятивные:

- ставить учебные цели,
- умение принимать и сохранять учебную цель и задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.

Личностные результаты

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие с позиции нравственных ценностей;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одногруппниками и педагогами.

Коммуникативные резаультаты

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и

следовать им;

- выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении;
- уважительно относиться к позиции другого.
-

Учебный план

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	**Теория**	**Практика**
1	Осенние каникулы «Умные каникулы – «Мы играем!»	15	2	13
2	Весенние каникулы «Здравствуй весна!»	15	3	12
3	ЛДП «Солнышко» «Ура! Каникулы!»	90	12	77
	ИТОГО:	**120**	**17**	**104**

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы используются следующие методы диагностики:

- Наблюдение
- Опрос
- Выполнение отдельных творческих заданий
- Участие в игровых программах, праздниках
- Создание новых игр

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством игровой, конкурсной, сюжетной или театрализованной программы.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 3-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с игровым материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие

практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с игровым материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться игровым реквизитом.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с игровыми материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет применять полученную информацию на практике.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- Беседа;
- наблюдение;
- игровой тренинг;
- интерактивное занятие;
- выполнение творческих заданий;
- участие в конкурсах, игровых программах, праздниках в течение года.

1. Модуль
Умные каникулы «Мы играем!»
Цель и задачи модуля

Цель: формирование практических умений и навыков детей в контексте организации и проведения различных игр.

Задачи:

- *Обучающие*:
- познакомить учащихся с игровыми принципами, законами, функциями игры;
- сформировать представления о характеристиках различных видов игр;
- ознакомить с правилами игр и этапами их проведения.

- *Развивающие:*
- развить интерес к игровой деятельности;
- развить навыки самоконтроля и произвольность внимания;
- развить коммуникативные умения.
- *Воспитательные:*
- воспитать культуру общения и отдыха;
- сформировать партнерские отношения в группе.

Планируемые предметные результаты

- *Обучающийся должен знать:*
- игровые принципы;
- законы игры;
- правила различных игр;
- особенности организации и проведения различных игр.
- *Обучающийся должен уметь:*
- различать и идентифицировать игры по принципу построения;
- организовать и провести конкурс, игру со сверстниками;
- участвовать в играх в качестве участника, ведущего и организатора.
- *Обучающийся должен приобрести навык:*
- подбора игры в соответствии с игровым принципом;
- работы с игровым реквизитом.

Учебно-тематический план 1 модуля

Осенние каникулы «Умные каникулы – «Мы играем!»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	0	Наблюдение, беседа
2.	Интеллектуальная игра		0	2	Наблюдение, беседа
3.	Подвижные игры (дворовые игры родителей, дедушек и	3	0	3	Наблюдение, беседа

	бабушек)				
4.	Квест «Золотая осень»	3	0	3	Наблюдение, беседа
5.	Командная игра	3	0	3	Наблюдение, беседа
6.	Творческое задание по группам «Новая игра»	3	1	2	Творческое задание
	ИТОГО:	15	2	13	

Содержание программы 1 модуля

Тема 1. Вводное занятие. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности проведения и участия в играх.

Тема 2. Интеллектуальная игра

Что такое интеллектуальные игры, виды интеллектуальных игр. Интеллектуальная игра «Осенний калейдоскоп».

Тема 3. Подвижные игры.

Теория: классификация игр по видам, по группам, месту и времени проведения. Возрастной критерий классификации. Подбор игры в зависмости от различных факторов. Знакомство с дворовыми играми, в какие игры сейчас играют дети.

Элементы исследования: в какие дворовые игры играли родители, дедушки и бабушки. Дворовые игры родителей, дедушек и бабушек.

Практика**:** Подвижные народные игры на улице.

Практика**:** Правила игры Казаки-разбойники, проведение игры.Источник: https://bestlavka.ru/igry-detstva-kotorye-poteryali-sovremennye-deti/

Тема 4. Квест – это просто игра?

Теория: история возникновения игры, виды квестов, функции игры: социокультурная, коммуникативная, развлекательная, игротерапевтическая, диагностическая, функция самореализации и коррекции.

Практика**:** Квест «Золотая осень».

Тема 5. Командная игра

Роль ведущего в организации игрового действия.

Теория: Роль в организации и проведении игр. Личностные качества ведущего-аниматора. Основные задачи организатора игрового действа. Реакция на репликии свободная импровизация игровым материалом в программе.

Практика: Творческое задание по группам «Новая игра» проведение своих игр для детей других групп.

1 Модуль

Умные каникулы «Здравствуй весна!»

Цель: формирование практических умений и навыков организации ипроведения тематических интеллектуальных, развивающих игр.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с интеллектуальными, развивающими, настольными играми и возможностью использовать их при организации досуга;
- познакомить с особенностью организации интеллектуальных игр;
- познакомить с разновидностями интеллектуальных игр и их правилами.

Развивающие:

- сформировать умение самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учѐтом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- способствовать интеллектуальному развитию;
- способствовать развитию мотивации к обучению;
- развить внимание, сосредоточенность, наблюдательность;
- развить языковую культуру и речевые умения: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения.

Воспитательные:

- воспитать самостоятельность;
- воспитать ответственность и дисциплину.

Планируемые предметные результаты

Обучающийся должен знать:

- разновидности загадок, правила составления загадок;
- виды, основные приемы сбора и разгадывания головоломок;
- значение слов анаграмма, метаграмма, логогриф, шарада, ребус, кроссворд, сканворд, чайнворд, правила их построения;
- требования к составлению викторины.

Обучающийся должен уметь:

- подобрать загадки, ребусы по заданной теме;
- составить кроссворд, викторину;
- организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр.

Обучающийся должен приобрести навык:

- организации отдыха и досуга с использованием разученных интеллектуальных игр.

Учебно-тематический план 2 модуля

Умные каникулы «Здравствуй весна!»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Загадки. Конкурс загадок на темы: «Перелѐтные птицы», «Времена года»	3	1	2	Наблюдение, беседа
2.	Интеллектуальная игра "Зажги свою звезду"	3	1	2	Наблюдение, беседа
3.	Экскурсия в музеи, проведение викторины «По залам музея»	4	1	3	Наблюдение, беседа
4.	Игра - квест «Экологическая тропа»	3	0	3	Наблюдение, беседа
5.	Командные игры	2	0	2	Наблюдение, беседа
	ИТОГО:	15	3	12	

Содержание программы 2 модуля

Тема 1. Загадка. Виды загадок

Теория: знакомство с понятием «загадка», видами загадок: загадки-шутки, загадки-невпопад, загадки с коллективным ответом, шарады, анаграммы, метаграммы, логогрифы.

Практика: разгадывание загадок, подбор примеров загадок по заданной теме.

Тема 2. Интеллектуальные игры

Теория: виды интеллектуальных игр, командные игры, правила игры

Практика**:** проведение интеллектуальной игры "Зажги свою звезду"

Тема 3. Подготовка к экскурсии в музей г. Самары. Правила посещения музея.

Практика: Экскурсия в музей, проведение викторины «По залам музея».

Тема 4. Игра-квест.

Знакомство с правилами игры, ее видами.

Практика**:** проведение квеста ««Экологическая тропа»».

Тема 5. Командные игры

Теория: Правила проведения командных игр. Смена ролей в игре: ведущий или участник.

Практика: проигрывание командных игр:

игра с мячом: штандер, выбивала Британский Бульдог;

игры со скакалками.

2 Модуль

ЛДП (лагерь дневного пребывания) «Солнышко»

«Ура! Каникулы!»

Цель модуля – организация содержательного досуга детей в каникулярный период на основе включения их в разнообразную личностно-привлекательную деятельность, оздоровления учащихся школы в летний период.

Задачи модуля:

1. Сплочение детей разного возраста в единый дружный коллектив;
2. Преодолеть разрыв между физическим и духовным развитием детей средством игры, познавательной и трудовой деятельностью.
3. Формирование у школьников навыков общения и толерантности.
4. Способствовать развитию психических процессов детей (памяти, внимания, мышления, воображения, произвольной сферы, интеллектуального развития и др.);
5. Приобщение ребят к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления, способствовать формированию интересов к игровой деятельности.

Обучающийся должен знать:

- основы техники безопасности при проведение и участие в различных играх;
- этапы работы над разработкой новой игры;
- особенности организации и проведения театрализованных и сюжетно-ролевых игр.

Обучающийся должен уметь:

- выполнять объяснить правила игр;
- проводить с ровесниками игры;
- работать с реквизитом для игр, со спортивным инвентарём;
- создавать новые игры, реквизиты для них и оформление;
- импровизировать;
- уметь работать в команде.

Обучающийся должен приобрести навык:

- организации отдыха и досуга с использованиемразученных игр разного вида.

Учебно-тематический план 3 модуля

ЛДП «Солнышко» «Ура! Каникулы!»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	0	Наблюдение, беседа
2.	История возникновения игр. Классификация подвижных и спортивных игр.	1	1	0	Наблюдение, беседа
3.	Подвижные игры	20	1	19	Наблюдение, беседа
4.	Спортивные игры	21	1	20	Наблюдение, беседа
5.	Классификация интеллектуальных и настольных игр.	1	1	0	Беседа
6.	Интеллектуальные игры	14	1	13	Наблюдение, беседа
7.	Настольные игры	12	1	11	Наблюдение, беседа
8.	День загадок и сюрпризов	4	0	4	Наблюдение
9.	Играем в мою любимую игру.	6	1	5	Наблюдение, беседа
10.	Новая игра, придуманная мной	5	1	4	Наблюдение, беседа
11.	Праздник «Страна игр»	4	0	4	Опрос
12.	Итоговое занятие. Итоговая аттестация	1	0	1	Опрос
	ИТОГО:	**90**	**9**	**81**	

Содержание программы 3 модуля

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория. Знакомство с содержанием модуля и учебным планом. Инструктаж по

технике безопасности.

Практика. Игры на знакомство и сплочение.

Тема 2. История возникновения игр. Классификация подвижных и спортивных игр.

Теория. Что такое игра, история возникновения подвижных игр.

Классификация подвижных игр: сюжетные (имеют готовый сюжет), бессюжетные (не имеют сюжета), игры с использованием предметов, хороводные игры, спортивные (эстафеты, догонялки, поисковые), командные, музыкальные и другие.

Классификация спортивных игр.

Темы 3-4. Подвижные игры. Спортивные игры.

Теория. Какие бывают подвижные и спортивные игры, правила безопасности подвижных и спортивных игр.

Командные игры — участники делятся на команды, и действия каждого играющего, его умения направлены на победу коллектива. Основные правила. Спортивные игры, бессюжетные и театрализованные, музыкальные. Деловые игры на командообразование: клубок, охота за сокровищами и т.д.

Практика. Игровая деятельность.

Некомандные игры — участники не делятся на команды; каждый играющий самостоятельно решает поставленные задачи. Основные правила. Спортивные игры, прятки, сюжетно-ролевые и театрализованные, хороводные, игры с водящим.

Практика. Игровая деятельность.

Тема 5. Классификация интеллектуальных и настольных игр.

Классификация интеллектуальных игр и основные правила интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», брейн-ринг, эрудит, викторины, ребусы, загадки, кроссворды, головоломки, квесты и другие; интеллектуальные онлайн игры тестовые игры: "Веришь - не веришь", "Эрудит-лото.

Классификация настольных игр: абстрактные (шахматы, шашки), социальные (твистер, мафия), с картами (свинтус), с кубиками, с полем и фигурами, финансовые и другие.

Тема 6. Интеллектуальные игры

Игровая деятельность. Проведение викторин по темам: эколония, природа Самарского края, «Что, где когда?», «Звездный час», «Самый умный», квест «Лекарственные растения», «Безопасное лето», «Мы знаем правила дорожного движения» и другие.

Тема 7. Настольные игры

Проведение шахматных турниров отрядов и лагеря. Проведение турниров отрядов и лагеря по шахматам. Игры в отрядах с игровым полем (монополия), ролевые игры (мафия) и другие.

Тема 8. День загадок и сюрпризов.

Теория. Что такое загадки, история возникновения, виды. Игры – сюрпризы, как развлечения в компаниях, на семейных праздниках.

Практика. Игровая деятельность, приготовление подборки загадок на различные темы и организация соревнование между командами. Подготовка проведение игр-сюрпризов.

Тема 9. Играем в мою игру.

Теория. В отрядах участники выбирают и готовят материал (история игры, правила), реквизиты по своей любимой игре.

Практика. Проводят игру с другими ребятами, выступая в роли ведущих.

Тема 10: Новая игра, придуманная мной.

Творческое задание – придумать свою игру.

Теория: Как составлять описание своей игры, правила игры, подготовка реквизитов к игре, как правильно провести игру самому, или подготовить ведущего.

Практика: Разработка новой игры, индивидуальное или групповое задание (по выбору воспитанников лагеря). Проведение игры в лагере «Солнышко».

Тема 11: Праздник «Страна игр»

Проводится праздник игр.

Тема 12: Итоговое занятие.

Подведение итогов смены лагеря дневного пребывания.

Обеспечение программы

Методическое обеспечение

Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип широкого использования игры как педагогического фактора развития личности ребенка, способствующего созданию ситуации успеха для каждого воспитанника;
- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;
- принцип системности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике;
- принцип творческого самовыражения, способствующий реализации потребности ребенка в самовыражении, стимулирующей стремление личности активно реализовать свои лучшие качества в любой сфере деятельности, то есть формирует активную созидательную позицию.

Методы работы:

- *словесные методы:* рассказ, беседа, сообщения – эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;
- *наглядные методы:* презентации, демонстрации рисунков, плакатов, иллюстраций. Наглядные методы дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;
- *практические методы:* игра, упражнение, тренинг, творческое задание, проект. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений детей в подготовке и проведении различных видов игр.

Занятие состоит из следующих *структурных компонентов:*

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;

2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;

3. Постановка цели занятия перед учащимися;

4. Изложение нового материала;

5. Практическая работа;

6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;

7. Подведение итогов;

8. Домашнее задание.

Материально-техническое оснащение программы

Для проведения занятий необходимы:

- просторный кабинет (актовый зал);
- игровой, спортивный и театральный реквизит и шкаф для его хранения;
- ноутбук, проектор для просмотра видеоматериалов,
- колонки для музыкального оформления игровых программ.

Список литературы:

1. Афанасьев, С. Триста творческих конкурсов [Текст] / С. Афанасьев, С. Коморин. – Кострома: Эврика-М, 2012.

2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. Для учителя /Н.П.Аникеева. – М.: Просвещение, 1987 – 144 с.

3. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки [Текст] / Н.Н Богомолова. – М.: МГУ, 2011.

4. Болновитинов В.Н. Твоѐ свободное время. Занимательные задачи, опыты, игры /В.Н. Болновитинов – М.: Просвещение, 2006. – 474 с.

5. Григорьев, В. М. Народные игры и традиции в России [Текст] / В.М. Григорьев. – М.: ВЦХТ, 2009.

6. Жарков, Г. В. Интеллектуальные и творческие игры как средство развития и коррекции личности подростков и молодежи [Текст] / Г.В. Жарков. – Владимир, 2011.

7. Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре [Текст] / Р. И. Жуковская. – М.: Просвещение, 2010.

8. Иванов, И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел [Текст] / И. П.

Иванов. – М.: Педагогика, 2006.

9. Игры – обучение, тренинг, досуг. [Текст] / под ред. В. В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 2012.

10. Методические рекомендации по подготовке и проведению конкурсных программ. – Самара, 2011.

11. Некрылова, А. Ф. Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища [Текст] / А. Ф. Некрылова. – М.: Искусство, 2009.

12. Приемы активизации игрового действия на массовых мероприятиях. – Самара, 2013.

13. Петрусинский В.В. Игры, обучение, тренинг, досуг / В.В. Петрусинский. – М.: Новая школа, 2006. – 133 с.

14. Смирнова, Н. П. Народная игра как феномен культуры [Текст] / Н.П. Смирнова. – Петрозаводск, 2010.

15. Шашина В. П. Методика игрового общения [Текст] / В.П. Шашина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2012.

16. Шмаков, С.А. Игры – шутки, игры – минутки [Текст] С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 2007.