

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

443531 Самарская область, Волжский район, с. Воскресенка, ул. Ленинская, д.1.
тел.999-71-86, 999-71-87

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от «27» июня 2024 г.
Протокол № 10

Утверждаю:
Директор ГБОУ СОШ с.Воскресенка
_____ М.А. Кузнецова
« 28 » июня 2024
Приказ № 28/1 -од

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Отдыхаем, играем, развиваемся»
Направленность: социально-гуманитарная
Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся 7-11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
Богданова Александра
Владимировна
заместитель директора
по воспитательной работе

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-общения на реальное, переключение с компьютерных игр на командные игры различной направленности. Всё это благотворно влияет на психическое и физическое здоровье детей.

Пояснительная записка

Направленность: дополнительной общеобразовательная общеразвивающая программа «Отдыхаем, играем, развиваемся» социально-гуманитарной 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 нравственные 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 одноклассниками и педагогами.

Коммуникативные результаты

-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 зависимости 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 действия. Реакция на реплики и свободная импровизация игровым материалом в программе.

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

2

Модуль

Умные каникулы «Здравствуй весна!»

Цель: формирование практических умений и навыков организации и проведения 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 учётом 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: «Перелётные птицы», «Времена года»	3	1	2	Наблюдение, беседа
2.	Интеллектуальная игра "Зажги свою звезду"	3	1	2	Наблюдение, беседа
3.	Экскурсия в музей, 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.

3

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 проведении 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 использованием разученных 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: "Верить - не верить", "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: экология, 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 соревнования между командами. Подготовка проведения 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 – знания 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. Твоё 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.