

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 39 им. К.Ф.Ольшанского»

РАССМОТРЕНО:  
на заседании школьного  
методического  
объединения  
протокол № 7  
от «26» 05 2025г.

СОГЛАСОВАНО:  
заместитель директора  
школы по воспитательной  
работе  
 Легкая Л.В./  
от «26» 05 2025г.

УТВЕРЖДЕНО:  
директор школы  
О.В. Улаева/  
приказ № 10/05  
от «26» 05 2025г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Игротека»**

Возраст обучающихся: 7-14 лет  
Срок реализации: июнь (6 часов )

АВТОР - СОСТАВИТЕЛЬ:  
педагог дополнительного  
образования  
Несмиянова Наталья Александровна

г. Курск -2025г.

**Нормативно – правовая база программы объединения дополнительного образования «Игротека»:**

Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (в ред. от 29.12.2022 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 04.08.2023г.);

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р);

Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022г № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г.№28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г.

№09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

Закон Курской области от 09.12.2013г. №121-ЗКО «Об образовании в Курской области»;

Приказ Министерства образования и науки Курской области от 17.03.2023г. №1-54 « О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеобразовательных программ»;

Устав МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 39 им. К.Ф. Ольшанского » г. Курска.

## Пояснительная записка.

*Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности..*

*(Сухомлинский В.А.)*

В основе образовательной программы - игровая деятельность. Воспитательное значение игры многообразно. В игре дети познают жизнь, самих себя, других людей, развиваются физически, нравственно, интеллектуально, формируют те качества, которые необходимы для выбора будущей профессии, развивают творческие и организаторские способности и задатки. Необычайно плодотворно игра развивает психические свойства личности. Игра - это всегда живое общение, дух соревнования, свободное творчество и изобретательство. Через игру ребенок учится общению и усваивает язык и законы общества.

В детских коллективах образовательных учреждений царит игровая безграмотность. Отсюда - дворовая скука и ничегонеделанье. Радость от игры должна быть известна современным детям. Подвижные детские игры всегда дарят хорошее настроение и отличное здоровье.

**Актуальность программы.** В настоящее время особо остро стоит вопрос о необходимости социализации личности, потому что социальное развитие и воспитание — педагогически ориентированная и целесообразно направленная система общественной помощи подрастающему поколению в период его включения в жизнь. Одним из важнейших направлений социальной деятельности является дополнительное образование детей и подростков.

### **Педагогическая целесообразность.**

В основе программы лежит идея использования потенциала игровой педагогики, позволяющей развивать личность ребенка, оптимизировать процесс развития речи, голоса, чувства ритма, пластики движений. Сценическая деятельность базируется на единстве коллективного взаимодействия, подчиненности общему замыслу - с одной стороны, и максимальном творческом проявлении каждого - с другой. Данная программа ориентирована на создание условий для развития творческих умений и навыков детей средствами игры, организацию их досуга.

**Отличительная особенность** данной дополнительной общеобразовательной программы заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения. Программа объединяет в одно целое такие понятия, как «личность», «творчество», «информационно – коммуникативные технологии».

В основе образовательной программы детского объединения «Игра-дело серьезное» - игровая деятельность. Воспитательное значение игры многообразно. В игре дети познают жизнь, самих себя, других людей, развиваются физически, нравственно, интеллектуально, формируют те качества, которые необходимы для выбора будущей профессии, развивают творческие и организаторские способности и задатки. Необычайно плодотворно игра развивает психические свойства личности. Игра - это всегда живое общение, дух соревнования, свободное творчество и изобретательство. Через игру ребенок учится общению и усваивает язык и законы общества.

В детских коллективах образовательных учреждений царит игровая безграмотность. Отсюда - дворовая скука и ничегонеделанье. Радость от игры должна быть известна современным детям. Подвижные детские игры всегда дарят хорошее настроение и отличное здоровье.

Программа детского объединения «Игра+» является комплексной программой дополнительного образования детей и подростков. Особенности театрализованных представлений: массовость, зрелищность, синтетичность - предполагают ряд богатых возможностей как в развивающе-эстетическом воспитании детей, так и в организации их досуга.

Программа предполагает как теоретические, так и практические занятия.

**Возрастные особенности детей.** Дополнительная образовательная программа «Игротека» рассчитана на детей **среднего школьного возраста (7-14 лет)**

### **Особенности развития, воспитания и обучения учащихся среднего школьного (подросткового) возраста.**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в среднем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Любая игра- это наука побеждать. В игре вырабатываются такие важные качества, как внимательность, усидчивость, память, настойчивость в достижении цели. А еще игра развивает умение общаться, учит логически мыслить, предвидеть последствия своих поступков.

Меняется понимание привычных вещей, меняется сам образ жизни общества. И поэтому перед педагогами ставится задача- найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка в контексте его взаимодействия с окружающим миром. Детство- это не подготовительный период жизни. И необходимо признавать ценность этого периода развития личности. В жизни ребенка игра занимает центральное место. Именно в игре он чувствует себя комфортно, ощущает психологический комфорт, свободу.

**Сроки реализации программы – 6 часов обучения**

**Уровень сложности программы – базовый**

**Режим занятий и периодичность:** 2 раза в неделю по 1 академическому часу, каждый час продолжительностью 40 минут с перерывом 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2, общее число – 6, курс рассчитан на 3 недели.

В целом состав групп остается постоянным. Однако состав группы может изменяться по следующим причинам:

- смена места жительства;
- противопоказания по здоровью и в других случаях;
- диагностические занятия .

## **1.2. Методические условия реализации программы**

**Форма обучения** по данной программе очная, но допускается обучение по другим формам и сочетание различных форм получения образования.

**Формы организации образовательного процесса:** индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

**Формы и методы проведения занятий**

- рассказ, беседа, дискуссия,
- игры, викторины, конкурсы, турниры

- творческие задания

- досуговые и игровые программы

Учет индивидуальных особенностей и потребностей учащихся (аудиальный, визуальный и кинестетический способы познания мира, выбор индивидуального темпа работы, индивидуальное тестирование);

Личностно-деятельностный и субъект-субъектный подходы (анкетирование и постоянный анализ интереса учащегося к видам деятельности и содержанию материала, коррекция).

### **Формы организации образовательного процесса**

По специфике реализации дополнительная общеразвивающая программа предусматривает занятия, как в маленькой группе, так и индивидуально, причем состав группы может быть переменным. По уровню реализации - обучение организовано от стартового до базового уровня и зависит от индивидуальных особенностей учащегося.

### **Педагогические технологии: В программе используются педагогические технологии на основе личностно-ориентированного подхода:**

технология	результативность
Личностно- ориентированного обучения	Развитие познавательных способностей, максимальное развитие индивидуальности обучающихся
Проблемное обучение	Умение самостоятельно искать решение, развитие мыслительной деятельности, самостоятельность в постижении новых понятий и умений
Разноуровневое обучение	Разработка разноуровневых заданий. Комплектование групп обучения в соответствии с индивидуальными возможностями, годом обучения.
Игровые технологии	Повышение интереса к предмету, мотивация к обучению, формирование коммуникативных навыков, нравственных качеств личности
Технология витагенного образования ( А.С. Белкин)	Востребованность жизненного опыта, интеллектуально-психологического потенциала личности в образовательных целях

Технология саморазвития личности ( А.А. Ухтомский- Г.К Селевко)	Сознательное управление своим развитием, осознание личностью происходящих с ней изменений
Тестовые технологии	Оценка знаний, личностных качеств обучающихся
Здоровьесберегающие технологии	Сохранение физического и психологического здоровья обучающихся, пропаганда здорового образа жизни
Технологии рефлексии	Оценка состояния своего развития, оценка продуктивности деятельности
Информационно- коммуникационные технологии	Расширение возможностей поиска, представления и передачи информации

### **Занятия построены на основных педагогических принципах:**

- **принцип психологической комфортности** (создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса );
- **принцип научности** (раскрытие связей и закономерностей в изучаемом материале, включение обучаемых в исследовательско-поисковую работу);
- **принцип деятельности** (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми);
- **принцип минимакса** (обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом);
- **принцип целостного представления о мире** (при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира);
- **принцип вариативности** (у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора)
- **принцип дифференциации** (подбор разноуровневых заданий);
- **принцип непрерывности** (обеспечиваются преемственные связи между всеми ступенями обучения).

### **Цели и задачи программы**

*Цель общеразвивающей программы* - создание условий для социализации личности ребенка средствами игровой деятельности и допрофессиональной подготовки организатора детского досуга.

Реализация данной цели предполагает постановку и *решение следующих задач:*

познавательных:

- формирование у учащихся знаний об истории игры, ее классификации, методике организации и проведения различного вида игр, а также методикой организации массовых игровых театрализованных представлений
- вооружение учащихся необходимыми методическими знаниями для подготовки и проведения игр;

практических:

- формирование и совершенствование умений и навыков затейнического мастерства;
- овладение нормами сценического общения (сценическая речь, сценическое движение);

воспитательных:

- организация интересного и познавательного досуга в сотворчестве учащихся;
- включение учащихся в реальные социально-значимые отношения (становление и сплочение коллектива, развитие самоуправления);
- воспитание художественного вкуса, внутренней самостоятельности и внешней культуры.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план:

#### «Игра начинается»

№	Тема и виды работы	Всего	Количество часов	
			теория	практика
1.	Детское объединение	1	1	0
2.	Игра как средство общения	1	0	1
3.	Подвижные игры	1	0	1
4.	Игры с мячом	1	0	1
5.	Аттракционы	1	0	1
6.	Детские песни, музыкальные игры	1	0	1
<b>ИТОГО</b>		<b>6</b>		

## Содержание учебного плана

### Содержание программы

*«Игра начинается»*

#### Тема 1. Детское объединение.

Цели и задачи. Структура. Знакомство с педагогами. Программа занятий.

Практика: Участие в игровой программе «Будем знакомы!».

#### Тема 2. Игра как средство общения.

Совместимость. Преодоление конфликта. Знакомство через игру. Виды игр на знакомство. Игры со сменой пар. Игры, дающие возможность выбора партнера.

Практика: Разучивание игр «Воробей», «Знакомство в два круга», «Знакомство с мячом», «Танец с метлой», «Приглашение».

#### Тема 3. Подвижные игры.

Движение - форма жизни. Движение как выражение внутреннего чувства. Многоплановость подвижных игр. Эмоциональный настрой в игре. Игровой реквизит. Площадка для игр.

Практика: Разучивание и техника проведения игр «Капканы», «Лошадки», «Птицы в клетке», «Совушка», «Ловишки», «Воробьи-вороны». Любимые игры кружковцев.

#### Тема 4. Игры с мячом.

История возникновения игр с мячом. Мяч - первый и основной атрибут изначальных форм спорта. Разновидности мячей. Игры с мячом в России. Мяч катится по континентам. Особенности организации игр с мячом.

Практика: Разучивание игр: «Защита крепости», «Прокатись на мяче», «Вышибалы», «Охотники и утки», «Мяч через головы», «Картошка», «Кенгуру», «Эстафета с мячом» и др.

#### Тема 5. Аттракционы.

Понятие «Аттракцион». Игровые атрибуты. Оформление площадки. Техника проведения аттракциона.

Практика: Проведение аттракционов на массовых праздниках. Аттракционы придумываем сами: придумать аттракцион с заданным реквизитом.

#### Тема 6. Детские песни. Музыкальные игры.

Самостоятельное значение музыки в музыкальной игре. Соответствие движения содержанию музыки.

Практика: Разучивание песни «Маленький пони», «Считапочка», «Доброе утро», «Радуга» и др. музыкальных игр «Финская считапочка», Физкультминутка и пр.

## Планируемые результаты изучения курса

Учащиеся	должны знать:	должны уметь:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• понятия «игра», «затейник», «театр», «эстрада», «реквизит», «декорации», «детский фольклор», «сценарий», «роль»;</li> <li>• виды игр (на знакомство, подвижные, с эстрады, игры с мячом);</li> <li>• основы методики проведения игры (объяснение условий, ведение, итоги);</li> <li>• историю возникновения игр с мячом;</li> <li>• различные формы детского фольклора (заклички, дразнилки, отговорки, чурилки, приговорки, считалки, потешки).</li> <li>• содержание обязательный минимум игр каждого вида:</li> <li>• подвижные игры - 5-10,</li> <li>• игры с эстрады - 10-15,</li> <li>• игры с мячом — 5-10,</li> <li>• игры на знакомство 3-5</li> <li>• понятия «эстафеты», «речевые» (звукоподражательные) игры», «познавательные двигательные игры», «головоломки», ребусы, розыгрыш, забава, развлечения; «импровизация»;</li> <li>• особенности проведения игр в помещении (в ограниченном пространстве),</li> <li>• содержание и условия игр-догонялок (10-15), игр с эстрады (10-15), игр в кругу друзей (15-20);</li> <li>• скороговорки, считалки, поговорки на отдельные звуки</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• подготовить игровое место, атрибуты к игре;</li> <li>• грамотно проводить итоги проведенной игры;</li> <li>• выразительно читать программные стихи, в том числе в движении;</li> <li>• лаконично, точно и эмоционально объяснять условия игры;</li> <li>• должны владеть навыками элементарного взаимодействия всех участников игровой программы;</li> <li>• активизировать зрителей элементарными приемами</li> <li>• самостоятельно</li> <li>• объяснять и вести по 2-3 игры, объединенных общим замыслом; выполнять упражнения на интонацию голоса;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• импровизировать во время выступления с эстрады перед детской аудиторией</li> <li>• чувствовать настроение зала, устанавливать и поддерживать с залом контакт);</li> <li>• взаимозаменять друг друга в игровой программе.</li> <li>• Четко взаимодействовать с партнерами по сцене.</li> </ul>
--	--	--

### Должны быть сформированы следующие образовательные компетенции:

Программа способствует формированию **ключевых компетенций**. Таких как: компетентность в сфере взаимодействия школьника с самим собой и с другими людьми (**личностная компетенция**);

компетентность в сфере взаимодействия с обществом (**социальная компетенция**);

компетентность в сфере взаимодействия с природой (**познавательная компетенция**);

компетентность в сфере взаимодействия с человеческой деятельностью (**предметно – деятельностная компетенция**).

компетентность в сфере работы с различными источниками информации (**информационная компетентность**)

### Личностные и метапредметные результаты

#### *Личностные*

- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки,
- готовность к нравственному личностному моральному выбору;
- ценностное отношение к окружающему миру, готовность следовать нормам нравственного, этического поведения;
- уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;
- эстетические потребности, ценности и чувства.

#### *Метапредметные*

### Регулятивные УУД:

- поддерживать устойчивый интерес к приобретению новых знаний;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- планировать свои действия в ходе игры и праздника;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успеха или неуспеха деятельности.

### Коммуникативные УУД:

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

### Познавательные УУД:

- пользоваться приёмами анализа и синтеза при изучении игр и праздников различных видов;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные творческие способности во время игры или праздника;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;

### *Предметными результатами является формирование следующих умений:*

- знать и различать виды игр и праздников;
- подбирать игровой материал для праздников различных видов;
- организовывать игры, выступления и праздничные забавы для сверстников.

### К концу первого года обучения учащиеся должны **знать:**

- правила игровой праздничной культуры;
- различия между изученными видами игр;
- особенности народного праздничного календаря;
- стихи и песни к различным видам праздников.

### **Уметь:**

- организовывать изученные виды игр;
- взаимодействовать в игре и праздничном действе;
- выступать публично.

### **Приложение 1. Тест на любознательность**

**Цель:** выявить уровень любознательности учащихся.

**Инструкция:** учащимся предлагается рассмотреть 12 суждений и оценить степень своего согласия с каждым из них. Степень согласия фиксируется в баллах: 3 – в основном верно, 2 – отчасти верно, 0 – не - верно, 1 – не могу решить.

### **Стимульный материал:**

1 Я люблю рассматривать предмет тщательно и подробно, чтобы обнаружить детали, которых не видел раньше.

1. Обычно я задаю вопросы, если чего-нибудь не знаю.
2. Мне нравится заниматься чем-то новым.
3. Я люблю заводить новых друзей .
4. Я часто пытаюсь представить, о чем думают другие люди.
5. Существует много вещей, с которыми мне хотелось бы поэкспериментировать.
6. Если я однажды нашел ответ на вопрос, я буду придерживаться его, а не искать другие ответы.
7. Я люблю исследовать старые чемоданы и коробки, чтобы просто посмотреть, что в них может быть.
8. Интересно браться за головоломки и игры, в которых необходимо рассчитывать свои дальнейшие ходы.
9. Меня интересуют механизмы, любопытно посмотреть, что у них внутри и как они работают.
10. Я люблю листать книги и журналы для того, чтобы просто посмотреть, что в них.
11. Я люблю задавать вопросы о таких вещах, о которых другие люди не задумываются.

### **Оценка результатов**

Баллы, выставленные за каждое суждение, подсчитываются, и делается вывод об уровне любознательности учащегося.

#### **Уровни:**

- 28-33 –высокий уровень любознательности;
- 22-27 –уровень любознательности выше среднего;
- 16-21 – средний уровень любознательности;
- 15 и менее – низкий уровень любознательности.

### **Приложение 2. Методика «Направленность на приобретение знаний»**

**Цель:** выявить уровень интереса учащихся к приобретению новых знаний.

**Инструкция:** учащимся дается ряд утверждений-вопросов с парными ответами. Из двух ответов нужно выбрать один и рядом с позицией вопроса написать букву (а или б), соответствующую выбранному ответу.

#### **Вопросы:**

- 1) Если что-то не получилось на занятии, ты, придя, домой
  - а) пытаешься выполнить это задание еще раз б) садишься смотреть телевизор или играть на компьютере, так как знаешь, что больше это задание выполнять не придется.
- 2) После одобрения педагога ты:
  - а) добросовестно готовишься к каждому занятию ;
  - б) не готовишься, так как тебе это не интересно.
- 3) Бывает ли, что ты остаешься недоволен своим ответом.
  - а) да, б) нет.
- 4) Что для тебя учение:



## Система оценки результатов

Данный параметр наблюдается у учащегося: 0-никогда; 1- иногда; 2 –достаточно часто.

Критерии оценки	Баллы
<p><i>Доминирование:</i></p> <p>-часто стремится подавить личность партнера, подчинить его себе, не умеет считаться с чужой точкой зрения;</p> <p>- иногда ставит свои интересы выше интересов партнера по общению; не умеет уступать; пользуется стратегией манипулирования;</p> <p>-считается и интересами партнера, старается найти компромиссное решение, которое бы устраивало всех участников общения или деятельности.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>0</p>
<p><i>Подчинение:</i></p> <p>-достаточно часто подчиняется требованиям партнера по общению или деятельности, не имеет своей точки зрения и не умеет ее отстаивать;</p> <p>- подчиняется требованиям партнера по общению, но только в тех случаях, когда считает эти требования обоснованными и конструктивными;</p> <p>-всегда старается настоять на своем, не подчиняется даже обоснованным требованиям партнера.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>0</p>
<p><i>Конформизм:</i></p> <p>-большинство суждений или действий учащегося подчинено групповому давлению, основная стратегия поведения – приспособленчество;</p> <p>-принимает точку зрения группы, отличную от его собственной, только в случае если признает авторитетность данной группы;</p> <p>-никогда не приспосабливается, не подчиняется групповому давлению, не принимает точку зрения группы, если она диаметрально противоположна его собственной.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>0</p>
<p><i>Сотрудничество:</i></p> <p>-учащийся защищает свои интересы, но стремится при этом, активно сотрудничать с другими людьми;</p> <p>-стратегию сотрудничества выбирает лишь в том случае, когда видит в этом личную выгоду;</p> <p>-избегает сотрудничества с другими людьми, держится обособленно и замкнуто.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>0</p>
<p><i>Готовность к взаимопомощи:</i></p> <p>-довольно часто пользуется помощью других и сам готов прийти на помощь;</p>	<p>2</p>

<p>-иногда пользуется помощью других, но сам приходит на помощь, только если это не касается его интересов и не нарушает его планы;</p> <p>- неохотно пользуется помощью других; сам не старается придти на помощь, даже после просьб о ней</p>	<p>1</p> <p>0</p>
<p><i>Избирательность в общении:</i></p> <p>-крайне избирателен в общении, предпочитает общение только с хорошо знакомыми людьми;</p> <p>-достаточно общителен, но вступает в контакт только после предварительного наблюдения за человеком;</p> <p>-общителен, легко контактирует с окружающими, не избирателен в общении.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>0</p>
<p><i>Конфликтность:</i></p> <p>-часто конфликтует, причем зачастую является инициатором конфликта;</p> <p>-иногда вступает в конфликт, в основном тогда, когда он касается его личных интересов;</p> <p>-неконфликтен, предпочитает стратегию компромиссов.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>0</p>

Оценки по всем параметрам складываются, и определяется уровень навыков общения учащихся их готовности взаимопомощи .

#### Уровни:

**6-7 баллов** высокий уровень конструктивного общения и готовности к взаимопомощи.

**4-5 баллов** – средний уровень.

**3 балла и менее** – низкий уровень.

#### Приложение 4. Предметная проба «Уровень навыка организации игр»

**Цель:** выявление уровня навыка организации игр.

**Инструкция:** Учащимся предлагается самостоятельно организовать для сверстников любую игру (по выбору учащегося), что оценивается в соответствии с картой оценки.

#### Карта оценки

Фамилия, имя	Оцениваемые параметры				
учащегося	постановка цели и задач игры	выстраивание событийного ряда игры	определение сценических задач ведущих игры	определение игровых задач аудитории	использование приемов активизации зрительской аудитории
	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2

## **Критерии оценки параметров:**

### Постановка цели и задач игры

Учащийся самостоятельно правильно определяет цель и задачи игры и осуществляет ее постановку в соответствии с ними – 2 балла.

Учащийся может правильно определить с целью игры, но затрудняется в постановке ее задач. Не подчиняет постановку игры ее задачам – 1 балл.

Учащийся даже не может сформулировать цель и задачи игры - 0 баллов.

### Выстраивание событийного ряда игры

Событийный ряд подчинен задачам игры, логичен и полностью раскрывает задуманную учащимся игровую ситуацию – 2 балла.

Событийный ряд слабо подчинен задачам игры. Игровая ситуация размыта и не всегда понятна зрительской аудитории – 1 балл.

Событийный ряд не подчинен цели и задачам игры и полностью нарушен – 0 баллов.

### Определение сценических задач ведущих игры

Учащийся, верно, определяет сценические задачи ведущих игры, правильно выстраивает ход игры. Рационально размещает ведущих, зрителей и реквизит – 2 балла.

Учащийся, верно, определяет сценические задачи ведущих игры, но не всегда верно выстраивает ход игры. Отмечается нерациональность размещения либо ведущих, либо зрителей, либо реквизита, что нарушает целостность и стройность игры – 1 балл.

Учащийся неверно определяет сценические задачи ведущих, что затрудняет или делает невозможным проведение игры – 0 баллов.

### Определение игровых задач аудитории

Игровые задачи аудитории определены верно, четко излагаются, являются выполнимыми с т. з. пространственных, временных и возрастных возможностей аудитории – 2 балла.

Игровые задачи аудитории определены верно, но из-за нечеткости изложения правил игры вызывают трудности их выполнения – 1 балл.

Игровые задачи аудитории определены неверно, либо невыполнимы – 0 баллов.

### Использование приемов активизации зрительской аудитории

Использованы разнообразные приемы активизации зрительской аудитории – 2 балла.

Использован только один прием активизации зрительской аудитории - 1 балл.

Приемы активизации зрительской аудитории не были использованы при организации игры - 0 баллов.

## **Уровни:**

0-4 балла низкий уровень. Учащийся не владеет навыком самостоятельной организации игры.

5-7 баллов средний уровень. Учащийся владеет навыком организации игры, но испытывает незначительные трудности с выстраиванием ее хода.

8-10 баллов высокий уровень. Учащийся владеет навыком самостоятельной организации игры, в соответствии с требованиями, предъявляемыми к ней.

## **Приложение 5. Наблюдение за общественным поведением учащихся**

**Цель:** выявить уровень навыков общественного поведения учащихся.

**Условия проведения:** наблюдение направлено на исследование особенностей поведения учащихся в различных ситуациях.

Данное наблюдение осуществляется в процессе учебной и бытовой деятельности в учащихся. Основное внимание обращается на эмоциональные реакции, вербальные реакции, невербальные реакции, поведенческие реакции. В карте наблюдения отражается их выраженность и частота проявления.

Данное наблюдение является систематическим, по включенным объектам - сплошным, по форме – неосознанным внутренним.

### Карта наблюдения

Ф.И.О. наблюдаемого

Дата \_\_\_\_\_ Время начала \_\_\_\_\_ Время окончания \_\_\_\_\_

Фрагмент ситуации	Эмоциональные реакции	Вербальные реакции	Невербальные реакции	Поведенческие реакции
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-негативная</li> <li>-позитивная</li> <li>-оперативная</li> <li>-реактивная</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-кричит;</li> <li>- ругается;</li> <li>-обзывается;</li> <li>- говорит нецензурные слова;</li> <li>-грубит;</li> <li>-говорит часто слова «не хочу или не буду», нет».</li> <li>-не использует речь как средство общения, когда говорит, то речь не обращена к собеседнику;</li> <li>-часто использует местоимение «Я».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-толкается</li> <li>-замахивается</li> <li>-дерется</li> <li>краснеет/ бледнеет</li> <li>сжимает кулаки</li> <li>-портит предметы</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сопротивляется при попытке удержать от агрессивных действий;</li> <li>-делает все наоборот, с трудом включается в коллективную деятельность;</li> <li>-отказывается даже от интересной деятельности</li> <li>- стремится обратить внимание на себя в ущерб организации занятий;</li> <li>- обижается;</li> </ul>

				-болезненно реагирует на замечания; - провоцирует конфликт, отвечает конфликтно на конфликтные действия других; - стремится уединиться; -не выполняет просьбу хотя слышит и понимает содержание требований; - быстро возбуждается и медленно успокаивается
--	--	--	--	--

### Критерии оценки:

**0** – симптомы отсутствуют; **1** – слабо выражены, отмечаются изредка;

**2** – умеренно выражены, наблюдаются периодически;

**3**- ярко выражены, наблюдаются практически постоянно.

### Уровни сформированности навыков общественного поведения:

**высокий уровень** – перечисленные симптомы отсутствуют или слабо выражены и отмечаются изредка;

**средний уровень** – перечисленные симптомы умеренно выражены, наблюдаются периодически;

**низкий уровень** – перечисленные симптомы ярко выражены, наблюдаются практически постоянно.

### Приложение 6. Методика «Ситуация нравственного выбора»

**Цель:** выявить сформирован ли у учащихся навык нравственного выбора

**Инструкция:** учащимся предлагается ряд ситуаций. Материал данных ситуаций отражает сведения об основных парах противоположных категорий этики: честности и нечестности, милосердия и бездушии, взаимопомощи и себялюбии и др. Учащиеся должны сделать выбор как поступить в той или иной ситуации.

Положительный выбор представляет собой полноценный однозначный выбор, самостоятельно сделанный учащимся в пользу совершения нравственно-ценного действия, поступка, отношения при ущемлении или отказе от собственных интересов и потребностей.

Отрицательный выбор предполагает однозначный отказ от нравственно-ценного действия, поступка, отношения с целью соблюдения своих личных интересов и др.

Частично-положительный выбор связан с частично-условным разрешением ситуации, при котором однозначно положительная нравственная направленность выбора позволяет учащемуся в то же время не отказываться полностью от собственных интересов и потребностей, находя возможности для их реализации.

Частично-отрицательный выбор характеризуется выбором, совершаемым в пользу собственных интересов и потребностей, но с некоторым незначительным учетом интересов и потребностей другого человека.

### **Стимульный материал**

**Ситуация 1:** « Родители подарили тебе новую компьютерную игру, о которой ты давно мечтала (мечтал). Твоя младшая сестра, тянет руки и просит поиграть в нее первой. Как ты поступишь? Ведь тебе самой (самому) тоже очень хочется поиграть».

Ответы: « Не дам, все равно она в ней ничего не поймет», «Дам посмотреть», «Дам поиграть сестре. У меня будет еще время поиграть. Я не жадный» и др.

**Ситуация 2:** « Вы пошли в магазин со своей лучшей подругой ( другом) во дворе. В магазине обнаружилось, что она (он) потерял деньги. Причем это были последние деньги в семье. Подруга (друг) расстроилась (расстроился), заплакал (а) и попросил(а) денег у тебя, которые ты собиралась ( собирался) потратить на сладости и развлечения. Как ты поступишь?»

Ответы: «Я не дам. Сам (а) виноват (а)», «Не дам ей ничего. Я копил (а) эти деньги целый год», « Я, конечно же, выручу. Ведь мы друзья» и др.

**Ситуация 3:** «Сегодня папа принес домой гитару. Он купил ее для тебя, так как ты давно о ней мечтал (а) и хотел (а)научиться играть. Ты держишь ее в руках и очень хочешь сразу приступить к игре, а в соседней комнате только что уснула мама, у которой разболелась голова. Как ты поступишь?»

Ответы: «Я бы на улице поиграл (а)», «Я поиграю в своей комнате» «Я поиграю тихо», «Дождусь, когда мама проснется и у нее перестанет болеть голова» и др.

**Ситуация 4:** «Перед тем как делать покупки, мама купила тебе любимое мороженое и велела ждать у входа в магазин. Ты еще не успел откусить от него ни одного кусочка, как вдруг увидел заплаканного одинокого малыша, который очень хочет кушать, смотрит на тебя и тянет руки к твоему мороженому. Как ты поступишь?»

Ответ: «Отвернусь и сделаю вид, что не вижу его», «Посоветую ему обратиться к своей маме», «Я скажу маме, чтоб еще купила», « Конечно же угощу малыша» и др.

**Ситуация 5:** «Вы с родителями возвращаетесь из гостей. Ты натер (ла) ногу новой обувью, поэтому в автобусе сразу сел (а) на свободное место. На следующей остановке в автобус вошел очень старенький дедушка. Он согнулся, с трудом опирается на палку, ему трудно стоять. Как ты поступишь?»

Ответы: «Ни за что не встану. Нога болит, не могу стоять» « Кроме меня в автобусе еще есть кому уступить место дедушке», « Встану и уступлю», «На весь автобус стану объяснять почему не могу встать и попрошу кого-нибудь уступить место дедушке» и др.

**Ситуация 6:** «Ты поссорился с ребятами, и тебя не принимают в общую игру , поэтому стоишь и смотришь, как они играют. Один мальчик все время проигрывает, и над ним все смеются и дразнят его. Что ты сделаешь?»

Ответы: «Меня всегда принимают в игру», «Буду играть в другую игру», «Буду, как все смеяться над ним, может тогда меня примут в игру», «Позову его играть со мной» и др.

### **Обработка результатов**

*К правильно сформированному нравственному выбору относят положительный и частично-положительный выборы, при общем преобладании варианта положительного выбора.*

За каждый положительный ответ начисляется 1 балл, за частично-положительный 0,5 балла. Количество положительных выборов суммируется. Чем больше сумма, тем более у учащихся сформирован навык нравственного выбора

## Приложение 7. Тест «Виды игр»

1. К какому виду игр относятся сюжетно-ролевые игры?

- А) активные
- Б) пассивные
- В) имитационные**

2. Театрализованная игра является разновидностью

- А) сюжетно-ролевых игр**
- Б) художественных
- В) деловых

3. К играм с правилами относятся

- А) интеллектуальные игры
- Б) подвижные и спортивные игры**
- В) танцевальные игры

4. Характерная особенность игр с залом

- А) сюжетность
- Б) массовость**
- В) состязательность

5. Какая игра относится к бессюжетным?

- А) спортивная**
- Б) музыкальная
- В) сюжетно-ролевая

6. Какие игры относятся к творческим?

- А) подвижные, спортивные, интеллектуальные
- Б) сюжетно - ролевые, строительные и игры-драматизации**
- В) танцевальные, музыкальные, игры с залом

7. Для какого вида игр характерно наибольшее эмоциональное напряжение?

- А) подвижные, спортивные
- Б) сюжетно – ролевые и игры-драматизации**
- В) танцевальные, музыкальные игры

8. К какому виду игр относят музыкальные игры?

- А) сюжетным**
- Б) ролевым
- В) имитационным

9. К какому виду игр относят игры-аттракционы?

- А) игры-соревнования**
- Б) развивающие игры

В) творческие игры

10. К какому виду игр относят деловые игры?

А) психотехнические

Б) развивающие

В) профорориентационные

*За каждый правильный ответ учащемуся начисляется 1 балл.*

*10-8 баллов высокий уровень знаний;*

*7-5 баллов - средний уровень знаний*

*4 балла и менее – низкий уровень знаний*

### **Приложение 8. Наблюдение за навыком публичных выступлений учащихся**

**Цель:** выявить уровень навыка публичных выступлений учащихся.

**Условия проведения:** наблюдение направлено на исследование уровня уверенности учащегося во время публичных выступлений.

Данное наблюдение осуществляется на публичных показах, праздниках. Основное внимание обращается на сценическое поведение учащегося, эмоциональность выступления, артистизм, умение наладить контакт с публикой. А также на умение получать удовольствие от публичного выступления.

Данное наблюдение является систематическим, по включенным объектам - сплошным, по форме – неосознанным внутренним. С его помощью фиксируется оценка параметров навыка публичных выступлений.

#### **Карта наблюдения**

Ф.И. учащегося	Параметры				
	сценическое поведение учащегося	эмоциональность выступления	артистизм	контакт с публикой	удовольствие от публичного выступления
	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2

#### **Система оценки результатов**

##### Параметры навыка публичных выступлений

##### *Сценическое поведение учащегося*

2 балла – учащийся не испытывает страха публичного выступления. Держится перед публикой расковано и уверенно. Спокоен. Исполняет номер или ведет игру без дрожи в голосе. Хорошо ориентируется в пространстве сцены или зала.

1 балл – учащийся испытывает некоторое смущение перед зрительской аудиторией. Излишне суетлив или статичен. Перед выходом к зрителям испытывает волнение, которое отражается на темпе его выступления (ускоряется или замедляется). Хорошая ориентация в пространстве сцены зала помогает справиться с волнением.

0 баллов – учащийся испытывает страх публичного выступления. Напряжен. Неуверен в себе. Волнение сохраняется во время всего выступления. Постоянно отвлекается на внешние раздражители

#### *Эмоциональность выступления*

2 балла – выступление учащегося выразительно, образно, темпераментно и эмоционально сбалансировано.

1 балл – выступление учащегося излишне эмоционально, порывисто. Экспансивность манеры исполнения отвлекает от восприятия содержания игрового материала.

0 баллов – выступление учащегося маловыразительно, монотонно. Он не может передать чувств и эмоций, заложенных в игровом материале.

#### *Артистизм*

2 балла – учащийся умеет передавать эмоциональную информацию игры с помощью грациозных движений, живой мимики, выражения глаз и голоса, владеет искусством перевоплощения.

1 балл – у учащегося отмечается малоподвижность мимики, некоторая хаотичность и несогласованность движений.

0 баллов - выступление учащегося статично. Он не может передать мимикой и жестами эмоциональную информацию, заложенную в игре.

#### *Контакт с публикой*

2 балла – учащийся легко и непринужденно устанавливает контакт с публикой, делая ее своим партнером по игре.

1 балл - учащийся умеет заинтересовать публику своим выступлением, но она при этом только пассивный наблюдатель за его сценическим действием.

0 баллов – учащийся не может установить контакта с публикой, она является для него раздражающим фактором и мешает сосредоточиться на игре.

#### *Удовольствие от публичного выступления*

2 балла – учащийся не испытывает никакого напряжения во время работы на сцене и получает удовольствие от своего выступления.

1 балл – учащийся испытывает некоторое напряжение во время выступления и получает удовольствие только тогда когда видит положительную реакцию публики.

0 баллов – от публичного выступления учащийся испытывает сильное напряжение и дискомфорт.

### **Обработка результатов**

Оценки по всем параметрам суммируются, и определяется уровень навыка публичных выступлений.

#### **Уровни**

10-8 – высокий уровень навыка. У учащегося сформировано правильное сценическое поведение, отсутствует страх публичных выступлений. Его выступления эмоциональны, артистичны. Он умеет заинтересовать публику и получает удовольствие от публичных выступлений.

7-5 – средний уровень навыка. У учащегося наблюдается волнение, страх перед публикой в начале выступления, которые в процессе его проходят. Его выступления могут быть излишне эмоциональны, либо напротив им может не хватать артистизма. Удовольствие от публичного выступления испытывает только при условии положительной реакции публики.

4-0 – низкий уровень навыка. У учащегося отсутствует навык публичных выступлений. Он испытывает волнение и страх перед каждым появлением на публике. Он неэмоционален, его

выступления невыразительны и монотонны и вызывают у него сильное нервное напряжение и дискомфорт

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Дата проведения		№ п/п	Раздел Тема	Кол-во часов	Программные задачи	Содержание	Методико-дидактическое обеспечение	Форма занятия
По плану	По факту							
<b>Детское объединение 2 ч.</b>								
		1	Будем знакомы!	2	Установление и поддержание контакта в группе;	Цели, задачи программы.	Бланки опросника для каждого участника.	Комбинированный

## *Литература*

1. Н.Е. Богуславская. Веселый этикет (развитие коммуникативных способностей ребенка). – Екатеринбург: «АРГО», 1997
2. О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. В школу – с игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1991
3. Т.П. Лакоценина. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит. Часть 1 от А до И. – Ростов на Дону: изд-во «Учитель», 2005
4. Т.П. Лакоценина. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит. Часть 2 от К до Я. – Ростов на Дону: изд-во «Учитель», 2005
5. С.А. Шмаков. Досуг школьника. – НПО ОРИУС, Липецкое издательство Мининформпечати РФ, 1993
6. Шмаков С.А. Игры-потехи, Забавы-утехи - Липецк: «ОРИУС», 1994
7. Щуркова Н.Е. За гранью урока – М.: Центр гуманитарной литературы, 2004
8. Щуркова Н.Е. «Игровые методики» – М.: Педагогическое общество России, 2002.
9. Шейла Энн Барри. Лучшие игры для вечеринки. – М.: Айрис-пресс, 2005