

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи г. Томска

ПРИНЯТА
на заседании Методического совета
протокол № 1
от «22» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о.директора MAOY ДO ДТДИМ
_____ М.С. Дозморoв
приказ от «25» августа 2025 г. № 366

МУНИЦИПАЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА
ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ Г.
ТОМСКА

Подписано цифровой
подписью: МУНИЦИПАЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ
ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И
МОЛОДЕЖИ Г. ТОМСКА
Дата: 2025.08.25 17:06:11
+07'00'

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

**Программа воспитания
и дополнительного образования детей
«Игра-дело серьёзное»**

Возраст обучающихся: 7-13 лет
Срок реализации: 3 года
Уровень освоения – базовый

Авторы-составители:
Кучерова Ирина Анатольевна,
педагог дополнительного образования,
Филимонова Ирина Павловна,
педагог-организатор

г. Томск, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	5
1.1. Пояснительная записка	5
1.2. Цели и задачи	8
1.3. Содержание программы.....	8
Учебный план	9
Содержание	11
1.4. Планируемые результаты	15
1.5. Воспитательный компонент	16
РАЗДЕЛ № 2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ» ..	19
2.1. Примерный календарный учебный график.....	19
2.2. Формы аттестации и контроля	19
2.3. Условия реализации программы:.....	21
2.4. Список литературы.....	24
Приложение №1. Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год	25
Приложение №2. План мероприятий по программе на 2025–2026 учебный год.....	26
Приложение №3. Оценочные материалы.....	27
Приложение №4. Дополнительный модуль. Программа летней профильной смены	30

Паспорт программы

Название – Программа воспитания и дополнительного образования детей «Игра-дело серьезное»

Направленность – социально-гуманитарная

Возраст обучающихся – 7-13 лет

Срок обучения – 3 года

Состав обучающихся – разновозрастный

Форма обучения – очная, с возможностью применения дистанционных образовательных технологий

Форма реализации – сетевая

Уровень освоения – базовый

Нормативная база

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. от 31.07.2025).
2. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
3. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
4. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р (в ред. распоряжений Правительства Российской Федерации от 15.05.2023 № 1230-р, от 21.10.2024 № 2963-р, от 01.07.2025 № 1745-р).
6. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 (с изм. на 21 апреля 2023 года).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.08.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 1 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
10. Постановление Администрации Томской области от 27.09.2019 № 342а «Об утверждении государственной программы «Развитие образования в Томской области».
11. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09–3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
12. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 № АБ-3935/06 «Методические

рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (с изменениями и дополнениями от 21 февраля, 26 июля 2022 г., 22 февраля 2023 г.)

Локальные нормативные акты МАОУ ДО ДТДиМ

1. Устав МАОУ ДО ДТДиМ (утвержден начальником департамента образования администрации Города Томска 10 февраля 2015 г., с изм. от 10.12.2019, от 03.03.2021).
2. Методические рекомендации МАОУ ДО ДТДиМ по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования.
3. Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля и промежуточной аттестации учащихся МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 № 311).
4. Положение о режиме занятий МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 № 311).

РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. Пояснительная записка

Актуальность программы обусловлена рядом факторов, интегрирующих социальный заказ, потребности системы образования и запросы личности в контексте современных государственных приоритетов.

– Социальный заказ.

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р) реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программ социально-гуманитарной направленности «Игра – дело серьёзное» создаёт условия для развития лидерских качеств, формирования у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека. Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» определяет в качестве ключевой задачи воспитание гармонично развитой личности, разделяющей традиционные ценности. На региональном уровне данные приоритеты конкретизированы в государственной программе Томской области «Развитие образования в Томской области», в рамках которой одним из ключевых направлений является «создание условий для развития дополнительного образования детей». Программа «Игра — дело серьёзное!» непосредственно отвечает этим требованиям: она формирует у обучающихся осознанное ответственное отношение к свободному времени, опыт организации полезного досуга, навыки совместной деятельности, что в совокупности способствует позитивной социализации и укреплению ценностных основ общения.

– Потребности системы образования.

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286) особое внимание уделяет созданию условий для успешной адаптации ребёнка к школе, развитию его коммуникативных способностей и навыков сотрудничества. Исследователи отмечают, что «в зависимости от типа школы, от 20 до 60 % младших школьников имеют серьёзные трудности в адаптации к условиям школьного обучения». В Томской области данная проблематика находится в фокусе внимания региональной образовательной политики. Перед системой образования поставлена задача по обеспечению максимального охвата детей доступным дополнительным образованием, формированию эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости и всеобщности. Программа «Игра — дело серьёзное!» выступает эффективным инструментом решения данных задач: она создаёт среду для формирования детского коллектива, развития коммуникативной компетентности, навыков командной работы, а также предоставляет педагогам и детям проверенные игровые технологии, позволяющие сделать процесс взаимодействия в школе и вне её более естественным и продуктивным.

– Потребности личности.

Согласно Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р), одним из приоритетов является «развитие социальных компетенций и навыков взаимодействия на основе партнёрских отношений». Томская область активно реализует мероприятия в рамках

данной Стратегии: план мероприятий по реализации Стратегии в системе образования Томской области предусматривает создание условий для развития социальной активности обучающихся, поддержку детских общественных объединений, вовлечение детей в социально значимую деятельность. Игра как ведущий вид деятельности в младшем и среднем школьном возрасте служит универсальным средством формирования инициативы, творчества, волевых качеств, памяти и мышления. Через игру ребёнок осваивает способы межличностного взаимодействия, учится договариваться, следовать правилам и принимать совместные решения. Включение в игровую деятельность отвечает глубинным возрастным потребностям и создаёт основу для личностного развития в безопасной, эмоционально привлекательной форме.

Направленность

Содержание программы «Игра – дело серьёзное» ориентировано на формирование у обучающихся социального опыта, развитие коммуникативной культуры, лидерских и организаторских способностей через включение в игровую досуговую деятельность.

Участие в программе позволяет каждому ребёнку не только освоить различные игровые формы досуга, но и приобрести практический опыт организации совместной деятельности, что является важной составляющей социально-гуманитарного образования в соответствии с современными образовательными приоритетами.

Новизна

Новизна программы состоит в том, что игра выступает не только средством образовательного процесса, но и объектом изучения и преобразования. Обучающиеся индивидуально и в команде осваивают игровые технологии, анализируют их структуру, а затем самостоятельно организуют игровые программы для сверстников и младших школьников. Такой подход обеспечивает деятельностное освоение социальных ролей (от участника до организатора) и формирует метапредметные компетенции, востребованные в современном образовании.

Отличительные особенности

Программа воспитания и дополнительного образования детей «Игра – дело серьёзное» реализуется в сетевой форме. Она представляет собой целенаправленную совместную деятельность общеобразовательных организаций города Томска и муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» города Томска (далее – МАОУ ДО ДТДиМ). При этом МАОУ ДО ДТДиМ выступает базовой организацией, а общеобразовательные школы – организациями-участниками. В соответствии с договором о сетевой форме реализации дополнительная общеобразовательная программа утверждается базовой организацией самостоятельно.

Отличительные особенности программы заключаются:

- в организации взаимодействия различных образовательных организаций;
- в модульной структуре содержания;
- в специфическом практико-ориентированном тематическом подборе игр.

Реализация программы предполагает участие и взаимодействие школьных команд из Реализация программы предполагает участие и взаимодействие школьных команд из разных общеобразовательных школ на базе учреждения дополнительного образования с привлечением профильных специалистов.

Содержание программы разделено на четыре образовательных модуля: тематические мастер-классы, конкурсные задания, общие дела, профильная летняя смена в детском оздоровительном лагере. Каждый модуль, наряду с общими, решает свои специфические задачи.

Специфика тематического подбора игр заключается в их практической пользе и простоте организации. Например, в рамках мастер-классов дети осваивают игры на командообразование, новогодние игры, игры для школьной перемены, игры с залом и другие.

Дополнительный модуль летней профильной смены – важная составляющая образовательной программы, он предназначен для детей, которые уже обучаются по программе «Игра – дело серьёзное» и для других желающих детей.

Программа летней профильной смены «Игра – дело серьёзное» реализуется как самостоятельная образовательная программа в летний период на базе Детского оздоровительно-образовательного лагеря «Энергетик» МАОУ ДО ДТДиМ (Приложение №4)

Педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в создании особых условий для повышения уровня культуры досуга, культуры взаимоотношений, общей культуры через распространение и популяризацию игровых форм детского досуга.

Адресат

Программа предназначена для детей 7-13 лет, поскольку игровая деятельность представляет наибольший интерес для данной категории школьников. Однако, в силу своей универсальности может реализовываться и для старших возрастных групп при наличии заинтересованности в содержании.

Основной вид деятельности в рамках данной программы не исключает участия детей с ОВЗ. Все модули программы могут быть адаптированы для удовлетворения особых потребностей.

Набор детей

Зачисление в программу не предполагает специального отбора и происходит на основании списков, поданных педагогами общеобразовательных школ- руководителями команд.

Команды формируются на базе общеобразовательных школ и могут представлять собой класс, часть класса, сборную команду. Количество участников одной команды от 10 до 25 человек.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья форма, порядок проведения и периодичность занятий соответствуют программе. В рамках занятий организуется индивидуальный подход к данной категории детей для овладения основными знаниями и умениями в соответствии с программным материалом.

Объем и срок освоения программы

Продолжительность программы – 3 года.

Количество учебных недель – 34 (согласно Уставу МАОУ ДО ДТДиМ).

Объём программы – 96 час. на каждую школьную команду

Режим, периодичность и продолжительность занятий

Для каждой школьной команды занятия проводятся:

Для 1 и 2 ступени - один раз в учебную четверть.

Для 3 ступени - два раза в неделю.

В каждой образовательной организации может быть разное количество команд – от одной до 4.

Продолжительность занятия – 45 мин.

Формы организации образовательного процесса:

- тематические игровые мастер-классы,
- конкурсы рисунков, викторины, соревнования;
- практико-игровые циклы;
- коллективные творческие дела (в рамках профильной летней смены).

1.2. Цели и задачи

Цель: формирование у обучающихся социального опыта организации содержательного досуга через освоение и практическое применение игровых технологий в различных возрастных группах.

Задачи

Обучающие:

- познакомить с основными формами и способами организации досуговой деятельности (игровые программы, мастер-классы, конкурсы, кругосветки);
- обучить правилам, структуре и методике проведения различных видов игр (подвижные, музыкальные, интеллектуальные, игры с залом, игры на командообразование);
- сформировать умения самостоятельно подбирать и адаптировать игры в зависимости от возраста участников, условий места и времени.

Развивающие:

- развить устойчивый интерес к совместной игровой и организаторской деятельности;
- сформировать и поддержать инициативность и лидерские качества через включение в позицию организатора игровых программ;
- развить навыки командной работы: распределение ролей, взаимопомощь, согласованность действий при подготовке и проведении мероприятий.

Воспитательные:

- воспитать коммуникативную культуру: уважительное отношение к участникам игрового взаимодействия, умение договариваться, разрешать конфликтные ситуации в игре;
- сформировать ответственное отношение к порученному делу (своевременная подготовка реквизита, соблюдение правил безопасности, выполнение взятых обязательств в команде);
- воспитать ценностное отношение к совместному досугу как к пространству развития личности и построения дружеских отношений.

1.3. Содержание программы

Программа реализует игровые практики для детей разных возрастов. Продолжительность каждой ступени 1 год обучения.

1 ступень для детей младшего школьного возраста (7–8 лет)

Участники младшего школьного возраста знакомятся с различными видами игр, для самоорганизации в свободное от учебы время. Занятия проходят в форме мастер классов.

2 ступень для детей среднего школьного возраста (9–10 лет)

Участники среднего школьного возраста, школьный актив. Для них проводятся игровые практикумы по подготовке инструкторского состава для обеспечения работы школьных лагерей с дневным пребыванием.

3 ступень (11–13 лет). Для них проводятся игровые практикумы по подготовке инструкторского состава для обеспечения реализации программы. Организация и

проведение мастер-классов, подготовка инструкторов для обеспечения школьных лагерей с дневным пребыванием, подготовка организации летней лагерной смены.

Учебный план

№ п/п	Наименование предметов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	1 ступень (1 год обучения)	14	3,5	10,5
2.	2 ступень (2 год обучения)	14	3,5	10,5
3.	3 ступень (3 год обучения)	68	12	56
	ИТОГО	96	19	77

Учебно-тематический план 1 ступени

№ п/п	Наименование предметов	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Старт программы	2	1	1	Наблюдение за активностью обучающихся в программах
2.	Мастер классы. Игры на знакомство, сплочение	2	0,5	1,5	Творческие задания
3.	Игры на командообразование	2	0,5	1,5	Игровые задания
4.	Игры на перемене	2	0,5	1,5	Игровые задания
5.	Музыкальные игры	2	0,5	1,5	Творческие задания
6.	Игры со словами. С карандашом и бумагой.	2	-	2	Игровые задания
7.	Подведение итогов. Кругосветка	2	0,5	1,5	Практикум
Итого:		14	3,5	10,5	

Учебно-тематический план 2 ступени

№ п/п	Наименование предметов	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Старт программы	2	1	1	Наблюдение за активностью обучающихся в программах
2.	Игры на знакомство, сплочение	2	0,5	1,5	Творческие задания
3.	Новогодний мастер класс	2	0,5	1,5	Проведение игровых заданий
4.	Игры народов мира	2	0,5	1,5	Проведение игровых заданий
5.	Игры с залом	2	0,5	1,5	Творческие задания
6.	Театральный мастер - класс	2	-	2	Проведение игровых заданий
7.	Подведение итогов. Кругосветка	2	0,5	1,5	Практикум
Итого:		14	3,5	10,5	

Учебный план 3 ступени

№ п/п	Наименование предметов	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Организационные сборы	4	1	3	Тестирование
2.	Подготовка и проведение массовых конкурсных программ, семинаров	24	7	17	Наблюдение за активностью обучающихся в программах
3.	Школа организатора программ	23	3	20	Творческие задания
5	Участие в мероприятиях Дворца, проведение каникул, городских игровых программ	17	1	16	Практикум
Итого:		68	12	56	

Содержание

1 ступень

Тема 1. Старт программы (2 ч.)

Теория. Знакомство с программой «Игра — дело серьёзное»: цели, задачи. Понятия: «кругосветка» (игра по станциям, маршрутный лист), «ажиотаж» (свободное прохождение игровых точек). Инструктаж по технике безопасности на улице. Правила стартового мероприятия: построение, представление команд, движение по станциям, подведение итогов.

Практика. Участие в стартовом мероприятии на улице. Прохождение игровых станций в формате «кругосветка» или «ажиотаж». Работа с маршрутным листом. Участие в общем сборе, подведение первых итогов.

Тема 2. Мастер классы. Игры на знакомство, сплочение (2 ч.)

Теория. Значение игр на знакомство для дружеской атмосферы. Понятия: «считалочка», «круг», «правило правой руки». Алгоритм проведения игр: «Снежный ком», «Имена», «5 важных вещей», «Три слова», «Газетка», «Представиться по-разному», «Я змея, змея, змея», «Дрозд», «Мяч по кругу», «Алфавит». Важность внимательного слушания, запоминания имён, уважительного отношения.

Практика. Выполнение игровых упражнений в кругу. Запоминание имён с помощью «Снежного кома» (с жестами, качествами). Самопрезентация жестами и тремя словами.

Взаимодействие в парах («Дрозд», «5 важных вещей»). Быстрая реакция и запоминание имён в «Газетке». Ориентация в группе через «Алфавит».

Тема 3. Игры на командообразование (2 ч.)

Теория. Понятие «команда»: отличие от группы. Правила командной работы: взаимопомощь, умение договариваться, распределение ролей, поддержка. Правила игр: «Передай предмет другому», «Атомы – молекулы», «Человек к человеку», «Путаница», «Болото», «Построение». Обсуждение: почему важно действовать сообща, как справляться с трудностями.

Практика. Деление на команды, выполнение упражнений на сплочение. Передача предмета без помощи рук («Передай предмет другому»). Быстрое объединение в группы по сигналу («Атомы – молекулы»). Поиск новой пары, гибкость взаимодействия («Человек к человеку»). Распутывание «живого клубка» без разрыва рук («Путаница»). Коллективное перемещение с островка на островок («Болото»). Соревнование в скорости и точности построения («Построение»).

Тема 4. Игры на перемене. Подвижные игры (2 ч.)

Теория. Значение активного отдыха на перемене. Организация подвижной игры в ограниченном пространстве. Правила игр: «Сантики-сантики-лим-по-по», «Японец», «Отгадай, чей голосок?», «Вороны и воробьи», «Белки, орехи, шишки», «Поймай хвост дракона», «Золотые ворота». Правила безопасности, умение договариваться и уступать.

Практика. Освоение подвижных игр в парах, тройках, командах. Скрытная передача движения, наблюдательность («Сантики-сантики»). Быстрая реакция и коммуникация («Японец»). Слуховое внимание («Отгадай, чей голосок?»). Быстрый старт, ориентирование в пространстве («Вороны и воробьи»). Смена ролей, занятие свободных мест («Белки, орехи, шишки»). Слаженность движений в колонне («Поймай хвост дракона»). Командное взаимодействие, ритмичное прохождение через «ворота» («Золотые ворота»).

Тема 5. Музыкальные игры (2 ч.)

Теория. Роль музыки в игре: настроение, ритм, объединение участников. Связь движения, слова и музыки. Тексты песенок-игр: «Если весело живется, делай так», «Зарядка Буратино», «От винта», «Танец Легонький». Правила игры «Двигайся – замри». Умение слушать музыкальные сигналы, вовремя останавливаться.

Практика. Разучивание и исполнение песен с движениями. Повторение хлопков, притопов, щелчков, прыжков с усложнением («Если весело живется»). Движение под музыку и замирание по сигналу («Двигайся – замри»). Освоение простых танцевальных элементов («Танец Легонький», «Зарядка Буратино»). Энергичные движения по инструкции («От винта»).

Тема 6. Игры со словами. С карандашом и бумагой (2 ч.)

Теория. Игры без специального реквизита: организация в любом месте. Правила словесных игр: «Города», «Чепуха», «Телеграмма», «Лестница». Правила рисовальных игр: «Дорисуй», «Ладочки», «Дорисуй настроение». Правила настольных игр: «Морской бой», «Крестики-нолики». Головоломки и ребусы: правила составления и разгадывания. Виды кроссвордов.

Практика. Игры в парах и малых группах: словесные – города на последнюю букву, составление смешных рассказов («Чепуха»), телеграммы из слов на заданные буквы, «лестница» из слов; рисовальные – дорисовывание абстракций до сюжетов, игра «Ладочки» с точками-цифрами, «Дорисуй настроение»; настольные – «Морской бой», «Крестики-нолики». Разгадывание простых ребусов и кроссвордов. Развитие внимания, мелкой моторики, творческого мышления, словарного запаса.

Тема 7. Подведение итогов. Кругосветка (2 ч.)

Теория. Формат итоговой кругосветки: каждая команда – организатор одной игры на станции. Критерии успешного проведения игры: чёткое объяснение правил, организация пространства, поддержание интереса. Планирование: распределение ролей (ведущий, помощник, ответственный за реквизит). Правила безопасности и доброжелательного взаимодействия.

Практика. Выбор игры, подготовка реквизита, репетиция проведения (в команде с педагогом). Проведение игровой станции для других участников кругосветки. Работа в роли ведущего: объяснение правил, контроль соблюдения, помощь участникам. Участие в общем сборе, подведение годовых итогов. Получение дипломов и подарков для активных участников. Анализ собственного опыта проведения игры, обмен впечатлениями.

2 ступень

Тема 1. Старт программы (2 ч.)

Теория. Знакомство с программой 2 ступени: цели, задачи, отличие от 1 ступени. Роль игры в развитии эмоций и самоконтроля. Понятия: «водящий», «ведущий», способы выбора водящего. Правила игрового взаимодействия для среднего школьного возраста. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Участие в стартовом мероприятии. Выполнение заданий на знакомство с форматом работы. Практическое освоение способов выбора водящего (считалки, жеребьёвка, «камень-ножницы-бумага»). Командное взаимодействие в игровых пробах.

Тема 2. Игры на знакомство, сплочение (2 ч.)

Теория. Задачи игр на знакомство и сплочение: создание атмосферы принятия и безопасности. Правила: отсутствие проигравших, минимальный соревновательный элемент. Алгоритм проведения игр: «Я никогда не...», «Давай познакомимся», «Расскажи о себе», «Мы идём в поход», «Одеяло», «Коллективный счёт». Принципы доверительных отношений в коллективе.

Практика. Игра «Я никогда не...»: честное самораскрытие, загибание пальцев. Игра «Давай познакомимся»: движение в двух кругах, знакомство в парах. Игра «Расскажи о себе»: работа в парах, пересказ информации о напарнике. Игра «Мы идём в поход»: поиск логической связи между именем и предметом. Игра «Одеяло»: быстрое запоминание имён, соревнование команд. Игра «Коллективный счёт»: счёт по порядку без договорённостей, развитие групповой синхронизации. Игры: «Весёлый счёт», «Кто быстрее», «Путаница», «Квадрат», «Нужный цвет», «Светофор», «Паровозик».

Тема 3. Новогодний мастер-класс (2 ч.)

Теория. Символы Нового года, традиции празднования в России и других странах. Правила новогодних игр: «Снежный бой», «Угадай новогоднее слово», «Новогодний хоровод», «Ёлочки бывают», «Волшебные превращения», «Письмо Дедушке Морозу». Структура новогодней игровой программы. Подготовка реквизита (снежки, карточки, письмо с прилагательными).

Практика. Игра «Снежный бой»: забрасывание бумажных снежков в корзину соперника. Игра «Угадай новогоднее слово»: отгадывание зашифрованных слов по буквам. Игра «Новогодний хоровод»: передача игрушки под музыку, выступление с поздравлением. Игра «Ёлочки бывают»: выполнение движений (высокие, низкие, широкие, тонкие). Игра «Волшебные превращения»: пантомима новогодних персонажей. Игра «Письмо Дедушке Морозу»: коллективное составление письма с прилагательными. Дополнительные игры: «Угадай-ка», «Чепуха», «Снежный ком», «Хохотунья», «Елочные украшения», «Телеграмма Деду Морозу», «Идёт Дед Мороз», «Да/нет», «Новогодняя викторина».

Тема 4. Игры народов мира (2 ч.)

Теория. Игры как отражение культуры, быта, природно-климатических условий народа. Особенности игр разных регионов: оленеводство на Севере, коневодство на юге, охота в тайге. Правила игр: «Голова – рамена» (польская), «Золотые ворота» (русская), «Земля, воздух, вода, огонь» (армянская), «Продаём горшки» (татарская). Уважительное отношение к культуре разных народов.

Практика. Игра «Голова – рамена»: выполнение движений под ускоряющийся темп, координация. Игра «Золотые ворота»: прохождение через ворота цепочкой, пение считалки. Игра «Земля, воздух, вода, огонь»: быстрый подбор слов (животные, рыбы, птицы), движение при слове «огонь». Игра «Продаём горшки»: бег по кругу, смена ролей. Дополнительные игры: «Ручеёк», «12 палочек», «Серый волк», «Иголка, нитка, узелок», «Скок перескок», «Льдинка, ветер и мороз».

Тема 5. Игры с залом (2 ч.)

Теория. Назначение игр с залом: разогрев аудитории перед концертом, представлением. Отличие игр с залом от игр-кричалок. Правила игр: «Мы с тобой одна семья», «У тети Моти», «Чайничек», «Иностранные языки», «Орлянский дождик». Техника работы с большим количеством зрителей.

Практика. Игра «Мы с тобой одна семья»: выполнение действий с соседями (потрогать нос, обнять, ущипнуть). Игра «У тети Моти»: последовательное добавление движений (рука, нога, плечо, голова). Игра «Чайничек»: воспроизведение текста с жестами, замена слов на «ля-ля-ля». Игра «Иностранные языки»: пение знакомой песни с заменой гласных на один звук (а, э, и, ю, у, я). Игра «Орлянский дождик»: поочерёдное постукивание пальцами, хлопки, изменение громкости. Дополнительные игры: «В этом зале все друзья», «Замотало-размотало», «Бегемот», «Я-чайник», «Голова, рамена», «Пицца-хат», «У оленя дом большой», «Золотая рыбка», «Дождик», «Салют».

Тема 6. Театральный мастер-класс (2 ч.)

Теория. Театральные игры как средство раскрытия творческих способностей. Понятия: дикция, темп, ритм речи, интонация, воображение, память. Правила игр: «Кошки-мышки», «Зеркало», «Животные с других планет», работа со скороговорками. Способы передачи эмоций и характера через пластику, мимику, звуки.

Практика. Игра «Кошки-мышки»: пальчиковая игра, передача образов через движения рук. Игра «Зеркало»: работа в парах, точное повторение движений партнёра. Игра «Животные с других планет»: создание пластического и звукового образа вымышленного существа. Работа со скороговорками: произнесение в разном темпе, с разной интонацией. Игры на интонацию: произнесение фразы с разными эмоциями (радость, грусть, удивление, гнев). Дополнительные игры: «Анабиоз», «Иностранец», «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем», «Театр Кабуки», «Зеркала».

Тема 7. Подведение итогов. Кругосветка (2 ч.)

Теория. Формат итоговой кругосветки: каждая команда – организатор игровой станции. Критерии успешного проведения игры: чёткость объяснения, организация пространства, динамичность, учёт возраста участников. Распределение ролей: ведущий, помощник, ответственный за реквизит. Подготовка сценария станции.

Практика. Выбор игры для проведения, подготовка реквизита (совместно с педагогом). Репетиция проведения игры: отработка объяснения правил, действий ведущего. Организация игровой станции на итоговой кругосветке. Проведение игры для участников 1 степени или других команд. Участие в общем сборе, подведение годовых итогов. Вручение дипломов и подарков активным участникам. Рефлексия: анализ успешности проведения, обмен впечатлениями.

3 ступень

Тема 1. Организационные сборы (4 ч.)

Теория. Роль актива в реализации программы: функции, зоны ответственности. Принципы планирования работы: цели, задачи, этапы. Методика анализа и оценки проведённых мероприятий. Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения. Правила работы организационных групп: распределение ролей, взаимодействие. Критерии готовности к мероприятиям.

Практика. Составление плана работы актива на учебный период. Постановка целей и задач для предстоящих мероприятий. Анализ прошедших событий: выявление удачных решений и точек роста. Распределение обязанностей в организационных группах. Проверка готовности к мероприятиям (реквизит, сценарии, технические средства).

Тема 2. Подготовка и проведение массовых конкурсных программ, семинаров (24 ч.)

Теория. Структура массового мероприятия: замысел, сценарий, репетиционный период, проведение, анализ. Методика разработки конкурсных программ: этапы, игровые механики, критерии оценки. Особенности организации семинаров для педагогов и участников программы. Принципы командной работы при подготовке: распределение зон ответственности. Способы удержания внимания аудитории, работа с динамикой мероприятия.

Практика. Участие в групповых консультациях по конкурсным программам. Репетиции фрагментов мероприятий: отработка связок, тайминга, взаимодействия. Проведение массовых конкурсных программ для участников 1–2 ступеней. Организация и проведение семинаров (игровые практикумы, обмен опытом). Анализ проведённых мероприятий: выявление успехов и зон доработки.

Тема 3. Школа организатора программ (23 ч.)

Теория. Функции организатора на мероприятии: встреча, регистрация, дежурство, вручение заданий. Наблюдение за участниками: способы фиксации результатов, корректное взаимодействие. Правила работы с игровым реквизитом: хранение, выдача, безопасное использование. Техника объяснения игровых заданий: структура, доступность, наглядность. Основы работы с техническими средствами обучения: микрофон, усилитель, компьютер, проектор, светомузыка. Этикет организатора: внешний вид, речь, эмоциональная устойчивость.

Практика. Выполнение организаторских функций на реальных мероприятиях (встреча гостей, регистрация, дежурство). Вручение заданий участникам, контроль за их выполнением. Фиксация результатов конкурсов, подготовка наград. Практика объяснения игровых заданий: отработка на сверстниках. Освоение работы с микрофоном, усилителем, проектором, компьютером, светомузыкой. Отработка навыков ведения конкурсных программ (игровые практикумы).

Тема 4. Участие в мероприятиях Дворца, проведение каникул, городских игровых программ (17 ч.)

Теория. Специфика организации игровых и праздничных площадок в условиях Дворца. Структура новогодних игровых программ: особенности подготовки и проведения. Организация каникулярного времени: форматы, безопасность, вовлечение участников. Методика проведения итоговых кругосветок: стационарная игра, маршрутные листы, подведение итогов. Взаимодействие с педагогами и другими организаторами городских мероприятий.

Практика. Участие в организации и проведении игровых, праздничных площадок Дворца. Проведение новогодних игровых программ для участников 1–2 ступеней. Организация каникулярных мероприятий (игротеки, мастер-классы, квесты). Участие в подготовке и проведении городских игровых программ. Проведение итоговых кругосветок: организация станций, работа с маршрутными листами, награждение. Рефлексия после мероприятий: анализ успешности, предложения по улучшению.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы обучающиеся достигнут следующих результатов

Предметные результаты

- знание не менее 20 различных видов игр (подвижные, музыкальные, интеллектуальные, игры с залом, игры на командообразование) и умение объяснить их правила;
- умение самостоятельно организовать игровую программу для разновозрастной аудитории;
- владение навыками подбора и изготовления игрового реквизита;
- умение адаптировать игру в зависимости от возраста участников, пространства и количества игроков;
- навык публичного ведения игровых программ.

Метапредметные результаты

1. Способность запоминать и выполнять правила и инструкции:
 - воспринимать и удерживать игровые правила;
 - следовать алгоритму действий при проведении игры;

- соблюдать технику безопасности в игровом пространстве.
- 2. Навык планирования и контроля действий по заданному образцу
 - планировать этапы подготовки игровой программы;
 - распределять роли и обязанности в команде;
 - оценивать соответствие результата поставленной задаче.
- 3. Навык активного слушания
 - внимательно слушать инструкции ведущего;
 - слышать и учитывать мнения других участников команды;
 - воспринимать обратную связь и корректировать свои действия.
- 4. Навык говорения
 - четко и понятно объяснять правила игры другим участникам;
 - аргументированно высказывать свое мнение в процессе обсуждения;
 - публично представлять результаты работы команды.
- 5. Знакомство с нормами и правилами игровой деятельности, правилами межличностного взаимодействия. Обучающийся знает и применяет:
 - правила честной игры (соблюдение очередности, честное выполнение ролей);
 - нормы взаимодействия в команде (взаимопомощь, уважение, поддержка);
 - способы конструктивного разрешения спорных ситуаций.
- 6. Навык поиска необходимой информации для выполнения учебных занятий
Обучающийся умеет:
 - находить описания игр в различных источниках (книги, интернет, методические материалы);
 - отбирать подходящие игры в соответствии с поставленной задачей;
 - адаптировать найденную информацию под конкретные условия.
- 7. Развитие навыков рефлексии способов, условий и результатов действий
Обучающийся умеет:
 - анализировать успешность проведенной игры или мероприятия;
 - выделять причины затруднений и способы их преодоления;
 - формулировать выводы и предложения по улучшению организации досуга.

Личностные результаты

- сформированность коммуникативной культуры: уважительное отношение к участникам игрового взаимодействия, умение договариваться, разрешать конфликтные ситуации;
- развитие ответственного отношения к порученному делу (подготовка реквизита, соблюдение правил безопасности, выполнение взятых обязательств).
- сформированность ценностного отношения к совместному досугу как к пространству развития личности и построения дружеских отношений.

1.5. Воспитательный компонент

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде

(Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Программой определены следующие воспитательные задачи:

1. Воспитывать коммуникативную культуру: уважительное отношение к участникам игрового взаимодействия, умение договариваться, разрешать конфликтные ситуации в игре.
2. Формировать ответственное отношение к порученному делу (своевременная подготовка реквизита, соблюдение правил безопасности, выполнение взятых обязательств в команде).
3. Воспитывать ценностное отношение к совместному досугу как к пространству развития личности и построения дружеских отношений.
4. Развивать инициативность и лидерские качества через включение в позицию организатора игровых программ.
5. Формировать навыки командной работы: распределение ролей, взаимопомощь, согласованность действий при подготовке и проведении мероприятий.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- освоение детьми норм и правил совместной игровой деятельности, понимания ценности честной игры и уважения к сопернику;
- через освоение игровых традиций народов России принятие и осознание ценностей культурного наследия, языка, традиций, праздников народов России;
- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности здоровья и безопасности (своей и других людей) в процессе игрового взаимодействия;
- воспитание уважения к труду, результатам труда при подготовке и проведении игровых программ, изготовлении реквизита;
- воспитание интереса и уважения к организаторской деятельности, к педагогическому труду в сфере организации детского досуга;
- творческое самовыражение детей через самостоятельную разработку и проведение игровых программ.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра – дело серьёзное» нацелена на раскрытие творческого и организаторского потенциала ребенка и даёт ему незаменимый опыт познания себя через взаимодействие с другими, опыт позитивного досуга и социального творчества. Через включение в игровую деятельность и позицию организатора дети приобщаются к культуре общения, принятой в российском обществе, осваивают традиционные ценности взаимопомощи, дружбы, коллективного действия.

2. Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий при выполнении практических заданий, коллективных творческих работ, организации и проведении игровых программ для сверстников и младших школьников.

В воспитательной деятельности осуществляется педагогическое сопровождение личностного развития детей, создающее условия для реализации их субъектной позиции, формирования гражданских, патриотических и нравственных качеств, развития их способностей и одарённости через реализацию воспитательного потенциала программы.

Во взаимодействии с детьми отдаётся предпочтение использованию бинарных методов воспитания, когда действия педагога призваны вызвать соответствующие действия ребенка, стимулирующие его самовоспитание. Бинарные методы воспитания воздействуют на сферы человека:

интеллектуальную (убеждение – самоубеждение);
предметно-практическую (воспитывающие ситуации – социальные пробы);
мотивационную (стимулирование - мотивация);
эмоциональную (внушение – самовнушение);
волевою (требование – упражнение);
саморегуляции (коррекция – самокоррекция);
экзистенциальную (метод дилемм – рефлексия).

Особое значение в воспитательной работе по программе имеют: технология коллективных творческих дел (КТД), обеспечивающая включение детей в совместное планирование, подготовку, проведение и анализ общих мероприятий; игровые технологии, позволяющие в естественной, эмоционально привлекательной форме осваивать нормы взаимодействия, правила честной игры, умение договариваться и уступать; метод социальных проб, реализуемый через включение детей в позицию организатора игровых программ, ведущего игровых станций, наставника для младших участников; методы стимулирования и поощрения (создание ситуации успеха, игровое соревнование, общественное признание, награждение дипломами и сертификатами).

3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы в МАОУ ДО ДТДиМ, а также в общеобразовательных школах – организациях-участниках сетевого взаимодействия. Воспитывающая среда создаётся на всех этапах реализации программы: на учебных занятиях (мастер-классы, игровые практикумы), в процессе подготовки и проведения конкурсных программ и кругосветок, в рамках профильной летней смены в детском оздоровительном лагере.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению заданий по программе, к участию в позиции организатора и ведущего.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём:

- опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей) и после её завершения;
- опросов и бесед с детьми (итоговые исследования результатов реализации программы за полугодие, учебный год);
- наблюдения за характером взаимодействия детей в процессе подготовки и проведения игровых программ (способность договариваться, распределять роли, поддерживать друг друга);
- анализа участия детей в мероприятиях в роли организаторов (инициативность, ответственность, умение работать с аудиторией).

Анализ результатов воспитательной работы по программе не предусматривает определение уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, а направлен на получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания.

РАЗДЕЛ № 2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Примерный календарный учебный график

Программа рассчитана на 34 учебные недели. Реализуется в период с сентября по май. Конкретные сроки начала и окончания учебного года определяются в соответствии с календарным учебным графиком Дворца на текущий учебный год. Сроки и продолжительность каникул устанавливается приказом Департамента образования администрации Г.Томска. Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе и составляется для каждой группы (ФЗ, ст. 2, п. 92; ст. 47, п. 5) Приложение №1.

2.2. Формы аттестации и контроля

Формы аттестации\контроля			
п/п	Время проведения	Вид контроля и цель проведения	Формы аттестации/ контроля
1	ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ (стартовый, подготовительный)		
	В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, выявление интересов, творческих способностей	Беседа, игровая беседа Наблюдение за активностью Тестирование (опрос, анкетирование) Выполнение простых игровых заданий
2	ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ (сопровождающий)		
	В течение учебного года	Оценка качества освоения учебного материала пройденной темы; отслеживание их активности, готовности к восприятию нового, корректировка методов обучения	Педагогическое наблюдение Игровые пробы Мини-тесты (устные или письменные) Выполнение практических заданий (объяснение правил, проведение фрагмента игры) Рефлексия в конце занятия (устная или с помощью карточек)
3	ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ		
	В конце этапа обучения (1 полугодие/декабрь, 2 полугодие/апрель-май)	Определение успешности развития обучающегося и усвоения им программы на определенном этапе обучения	Кругосветка Творческий проект (индивидуальный или групповой) Выполнение комплексного практического задания (проведение игры для сверстников)
4	ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ		
	В конце обучения по программе	Определение успешности освоения программы и установления соответствия достижений обучающихся планируемыми результатам	Проведение игровой программы в детском коллективе Организация и проведение массового мероприятия Защита портфолио достижений Открытое мероприятие с участием родителей, педагогов

Формы подведения итогов реализации программы:

- проведение игровой программы в детском коллективе;
- конкурс сценариев игровых программ;

– проведение итоговой кругосветки.

По итогам года оценивается уровень освоения программы обучающимися.

Вид оценочной системы – уровневый.

Уровни: высокий, средний, низкий.

Оценочные материалы программы представлены в Приложении №3.

Критерии оценивания

показатели	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
предметные			
Организация игрового пространства	Может: организовать команду(ы); определить очередность, водящего; объяснить правила игры; отслеживать и соблюдать этапы игры; поддерживать интерес. Посторонняя помощь не требуется	Может: организовать команду(ы); определить очередность, водящего; объяснить правила игры. Иногда требуется помощь.	Может: определить очередность, водящего; объяснить правила игры. Помощь требуется постоянно.
Подбор и изготовление реквизита	Может: подобрать необходимый для игры реквизит; использовать широкий спектр предметов в игровой деятельности; при необходимости, изготовить реквизит самостоятельно	Может: иногда подобрать необходимый для игры реквизит; использовать небольшой спектр предметов в игровой деятельности;	Может: выбирать реквизит несоответствующий игровой ситуации, либо не использует реквизит в игровой деятельности.
Знание игр (правила, цели, условия проведения)	Знает все изученные на занятиях игры; осознает целевую направленность игры; соотносит необходимые и реальные условия для проведения конкретной игры (пространство, предметы, количество участников)	Знает все изученные на занятиях игры; не осознает целевую направленность игры; изредка соотносит необходимые и реальные условия для проведения конкретной игры (пространство, предметы, количество участников)	Знает некоторые изученные на занятиях игры; не осознает целевую направленность игры; не соотносит необходимые и реальные условия для проведения конкретной игры (пространство, предметы, количество участников)
Адекватный выбор игры, в соответствии с ситуацией	Может: адекватно подобрать несколько игр в соответствии с потребностью	Может: адекватно подобрать игру в соответствии с потребностью	Испытывает затруднения в адекватном подборе игр в соответствии с потребностью
Организация содержательного досуга в свободное от занятий время	Может: инициировать игру или деятельность во время перерыва между занятиями, до и после занятий; использует широкий спектр	Может: инициировать один и тот же вид деятельности во время перерыва между занятиями, до и после	Безынициативен, присоединяется к организованной окружающими деятельности

	форм.	занятий.	
--	-------	----------	--

1. Учет участия в конкурсах и соревнованиях. Анализ количественных и качественных результатов конкурсных программ и соревнований.
2. По итогам конкурсов команды получают сертификаты участия, а по итогам года – дипломы Программы воспитания и дополнительного образования «Игра-дело серьезное».

2.3. Условия реализации программы:

Материально-технические условия

Помещение	<ul style="list-style-type: none"> - Учебный кабинет - Зрелищный комплекс (временное использование) - Инфраструктура Дворца - ДОЛ Энергетик
Технические средства обучения и оргтехника	<ul style="list-style-type: none"> - 1 микрофон - 1 усилитель - 1 видеопроектор - 1 экран - 1 компьютер - 1 принтер - 1 телевизор
Мягкий инвентарь	<ul style="list-style-type: none"> - костюмы - игровой реквизит

Кадровый состав

В реализации программы задействованы:

- педагог дополнительного образования МАОУ ДО ДТДиМ
- педагог-организатор МАОУ ДО ДТДиМ
- педагоги школ-руководители команд

Методическое обеспечение

Ссылка на программно-методический комплекс к программе	https://disk.yandex.ru/d/w9CfhvQQUMqLTw
---	---

Реализация программы «Игра — дело серьёзное!» строится на сочетании традиционных и инновационных методов обучения и воспитания, а также современных педагогических технологий, обеспечивающих деятельностный характер освоения содержания, формирование метапредметных компетенций и социального опыта.

Методы обучения

- По характеру познавательной деятельности используются следующие методы:
- словесные: объяснение, инструктаж, беседа, обсуждение, анализ игровой ситуации. Используются при знакомстве с правилами игр, подведении итогов, рефлексии. Важна чёткость, образность, доступность для разновозрастной аудитории.
 - наглядные: демонстрация игровых действий, показ видеосюжетов, использование иллюстративного материала. Применяются при освоении новых игр, особенно на начальном этапе. Акцент на наглядность правил и схем взаимодействия.

- практические: упражнения, игровые пробы, моделирование ситуаций, тренинг, проектирование игровых программ. Основная группа методов, обеспечивающая деятельностный характер программы. Дети осваивают игры через собственную практику, затем пробуют себя в роли организаторов.

- проблемно-поисковые: создание игровых проблемных ситуаций, анализ и выбор оптимальных решений, самостоятельный поиск информации. Используются на продвинутых ступенях, когда дети самостоятельно подбирают игры под заданные условия, адаптируют правила, придумывают новые варианты.

Методы воспитания

Решение задачи создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий при выполнении практических заданий, коллективных творческих работ, организации и проведении игр.

В воспитательной деятельности осуществляется педагогическое сопровождение личностного развития детей, создающее условия для реализации их субъектной позиции, формирования гражданских, патриотических и нравственных качеств, развития их способностей и одарённости через реализацию воспитательного потенциала программы.

Во взаимодействии с детьми отдаётся предпочтение экзистенциальному подходу, использованию бинарных методов воспитания, когда действия педагога, призваны вызвать соответствующие действия ребенка, стимулирующие его самовоспитание. Опираясь на классификацию методов воспитания Рожкова М.И., доктора педагогических наук, профессора, определили методы воздействия на различные сферы развития личности в своей педагогической практике. Бинарные методы воспитания воздействуют на сферы человека:

- интеллектуальную (убеждение – самоубеждение);
- предметно-практическую (воспитывающие ситуации – социальные пробы);
- мотивационную (стимулирование - мотивация)
- эмоциональную (внушение – самовнушение);
- волевую (требование – упражнение);
- саморегуляции (коррекция – самокоррекция);
- экзистенциальную (метод дилемм – рефлексия).

Методы стимулирования, поощрения, создание ситуации успеха, игровое соревнование, общественное признание. Реализуются через конкурсные программы, кругосветки, награждение дипломами и сертификатами, публичное признание достижений команд и отдельных участников.

Педагогические технологии

Технология	Краткое описание применения в программе
Игровые технологии	Ведущая технология программы. Используются различные виды игр: подвижные, музыкальные, интеллектуальные, игры на знакомство и сплочение, игры с залом, игры на местности, сюжетно-ролевые игры. Игровые технологии обеспечивают высокую мотивацию, естественность включения детей в деятельность, формируют навыки взаимодействия.
Технология коллективных творческих дел (КТД)	Применяется при подготовке и проведении городских конкурсных программ, кругосветок, профильных смен. Дети участвуют в планировании, подготовке, проведении и анализе общих дел, что развивает инициативу, ответственность, навыки командной работы.
Технология мастерских	Используется в формате мастер-классов, где ведущий (педагог или

(практико-ориентированное обучение)	подготовленный участник актива) не транслирует готовые знания, а создаёт условия для самостоятельного «открытия» способов действия. Дети осваивают игры через проживание игрового опыта и последующий анализ.
Интерактивные технологии	Применяются при работе с активом программы, в ходе обсуждений, мозговых штурмов, групповых дискуссий. Обеспечивают активное участие каждого, развитие коммуникативных навыков, умения слушать и аргументировать.
Проектная технология	Используется на 2–3 ступенях обучения. Участники разрабатывают и реализуют мини-проекты: сценарии игровых программ, конкурсные задания, изготовление игрового реквизита, проведение игр для младших школьников.
Технология портфолио	Позволяет фиксировать индивидуальные достижения участников (освоенные игры, проведённые мероприятия, полученные дипломы). Формирует навыки самооценки и рефлексии.
Здоровьесберегающие технологии	Учитываются при организации игрового пространства (безопасность, соответствие возраста и физических нагрузок), соблюдении режима занятий, чередовании видов деятельности, проведении подвижных игр на свежем воздухе.
Технологии дистанционного обучения	Используются в соответствии с формой реализации программы (с применением дистанционных образовательных технологий). Обеспечивают доступ к методическим материалам, проведение онлайн-консультаций, конкурсов в заочном формате.

Особенности применения методов и технологий по ступеням обучения

Ступень	Акцент в методах и технологиях
1 ступень (7–10 лет)	Игровые технологии, наглядные и практические методы, многократное повторение, постепенное усложнение заданий. Акцент на проживание игрового опыта, освоение роли участника.
2 ступень (11–13 лет)	Расширение спектра игровых форм, включение элементов технологии КТД, проблемно-поисковых методов, первых проб в роли организатора (объяснение правил, помощь в проведении).
3 ступень (актив, 13–15 лет)	Доминирование технологии КТД, проектной деятельности, интерактивных методов. Участники выступают организаторами игровых программ для младших ступеней, наставниками, разработчиками сценариев.

В рамках программы используются разнообразные формы занятий:

- мастер-классы (освоение игровых технологий под руководством педагога или подготовленного организатора);
- игровые практикумы (отработка навыков организации и проведения игр);
- конкурсные программы (командные соревнования, кругосветки);
- коллективные творческие дела (подготовка и проведение городских мероприятий);
- профильная смена в ДОЛ (интеграция игровых практик в летний отдых);
- семинары и круглые столы (для педагогов-руководителей команд, участников актива).

Представленные методы и технологии обеспечивают реализацию программы в полном объёме, позволяют достичь планируемых результатов, сформировать у обучающихся устойчивый интерес к игровой и организаторской деятельности, развить лидерские качества и коммуникативную культуру.

2.4. Список литературы

1. Вильчинская, Т. П. Психологические проблемы адаптации детей младшего школьного возраста [Электронный ресурс] / Т. П. Вильчинская. – Режим доступа: <http://www.psi.lib.ru/detsad/sbor/pamd.htm>, свободный. – (дата обращения: 24.07.2025).
2. Головина, Е. К. Игра – дело серьезное: методическое пособие / Е. К. Головина. – Томск: Издательство Томского государственного педагогического университета, 2015. – 84 с.
3. Детское движение: вопросы и ответы : материалы и документы / сост. Н. В. Голикова [и др.]. – Смоленск: Смоленский областной институт усовершенствования учителей, 1996. – 112 с.
4. Жуков, И. Н. Игра и детское движение / И. Н. Жуков. – Москва: Молодая гвардия, 1992. – 96 с.
5. Как вести за собой: большая книга вожагого / под ред. Е. А. Моленковой. – Москва: Педагогическое общество России, 2004. – 256 с.
6. Лутошкин, А. П. Как вести за собой: методические рекомендации для организаторов детского движения / А. П. Лутошкин. – Москва: Педагогика, 1991. – 128 с.
7. Марзоева, Э. В. Шоу-мастер: методические рекомендации по организации профильной смены / Э. В. Марзоева. – Владивосток: Издательство Дальневосточного университета, 2007. – 64 с.
8. Моисеев, С. Н. Тренинг толерантного поведения: учебно-методическое пособие / С. Н. Моисеев, Д. А. Семибранов. – Томск: Томский государственный университет, 2005. – 68 с.
9. Никитин, Б. П. Развивающие игры / Б. П. Никитин. – Москва: Педагогика, 1994. – 192 с.
10. Ориентиры мира игры: познание, дружба, созидание: сборник игровых технологий / Ю. А. Миняева, Л. В. Спирина, И. И. Фришман и др. – Москва: Государственный университет просвещения, 2025. – 142 с.
11. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / под ред. И. А. Сафроновой. – Москва: Просвещение, 2010. – 204 с. – (Стандарты второго поколения).
12. Словарь иностранных слов / под ред. И. В. Лехина, С. М. Локшиной. – Москва: Русский язык, 1985. – 608 с.
13. Лопатина, А. Ступени мудрости: 50 уроков о добрых качествах / А. Лопатина, М. Скребцова. – Москва: Амрита-Русь, 2005. – 192 с.
14. Мужипова, О. В. Томском зовется общий наш дом: раскраска / сост. О. В. Мужипова. – Томск: Издательство Томского ЦНТИ, 2007. – 24 с.
15. Тридцать три пирога: сборник игр, считалок, загадок / сост. М. Ю. Новицкая. – Москва: Детская литература, 1968. – 144 с.
16. Фопель, К. Как научить детей сотрудничать?: психологические игры и упражнения: в 4 ч. / К. Фопель ; пер. с нем. – Москва: Генезис, 2003. – 160 с.
17. Шмаков, С. А. Игры-шутки, игры-минутки / С. А. Шмаков. – Москва: Новая школа, 1993. – 112 с.

Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год

Учебный период	Количество учебных недель	Дата начала учебного периода	Каникулы	
			Продолжительность	Организация деятельности по отдельному расписанию и плану
1 полугодие	16 недель	01 сентября	с 23.12.25 по 11.01.26	С 23.12.25 по 09.01.26 участие в новогодних программах, спектаклях, мероприятиях
2 полугодие	18 недель	12 января	с 27.05.26 по 31.08.26	Работа лагерей с дневным пребыванием детей и загородных детских оздоровительно-образовательных лагерей. Подготовка и участие в концертах, конкурсах, выставках, соревнованиях.

Продолжительность учебного года – с 01.09.2025 по 26.05.2026 – 34 учебных недели

План мероприятий по программе на 2025–2026 учебный год

Мероприятия с обучающимися

№ п/п	тема	Сроки	место проведения
1.	Старт программы «Игрубум»	сентябрь	ДТДиМ/школы/
2.	Конкурс «Новогодняя карусель»	декабрь	онлайн
3.	Игровая викторина по «Истории г. Томска»	январь /февраль	Школы
4.	Конкурс рисунков «Любимая игра моей семьи»	апрель	онлайн
5.	Итоговая программа «Игровой форум»	май	ДТДиМ
6.	Участие в мероприятиях Мобильного подросткового центра МАОУ ДО Дворец творчества детей и молодёжи	в течение года /по отдельному плану	ДТДиМ, выездные программы
Мастер-классы (1 год обучения)			
1.	«Игровой турнир» (командообразование, подвижные игры, игры на веселой перемене)	октябрь/ноябрь	Школы онлайн
2.	«Школа Деда Мороза», мастер-класс	ноябрь/декабрь	Школы онлайн
3.	Игры с залом (мастер-класс)	февраль - март	Школы
Мастер-классы (2 год обучения)			
1.	«Подвижные игры», «Игры на веселой перемене».	октябрь - ноябрь	Школы онлайн
2.	«Новый год у ворот»- игровая мастерская от деда мороза	декабрь	Школы
3.	«Точка, точка, запятая» - игры с бумагой и карандашом	март /апрель	Школа
Мастер-классы (3 год обучения)			
1.	Игры на командообразование. Игры на перемене. Мастер класс.	октябрь/ноябрь	/Школы/ онлайн
2.	«Новый год у ворот»- игровая мастерская от деда мороза. Формы проведения Новогодних праздников	декабрь	Школа
3.	Интеллектуальный квест	февраль/ март	Школа
4.	«Игры народов мира» - национальные игры	март/апрель	Школа
5.	Участие в мероприятиях Мобильного подросткового центра МАОУ ДО Дворец творчества детей и молодёжи	в течение года /по отдельному плану	ДТДиМ, выездные программы

Мероприятия с педагогами

№ п/п	тема	сроки	место проведения
1.	Установочный семинар для педагогов	сентябрь	ДТДиМ/школы
2.	Конкурс «Новогодняя карусель»	декабрь	Онлайн
3.	Игровая викторина	январь / февраль	Школы
4.	Конкурс рисунков «Моя любимая игра»	апрель	Онлайн

1 СТУПЕНЬ (7–10 ЛЕТ)

Входной контроль (сентябрь)

Цель: определение исходного уровня знаний об играх, интересов и мотивации обучающихся.

Форма: игровая беседа + наблюдение.

Материалы:

Карточки с изображениями различных игр (подвижные, настольные, словесные)

Мяч для игры «Назови игру»

Задания:

№	Задание	Способ фиксации
1	«Назови игру, в которую ты любишь играть» (каждый называет 1–2 игры)	Список игр в протоколе
2	«Покажи, как играть» – ребёнок демонстрирует фрагмент знакомой игры	Наблюдение, отметка в карте наблюдения
3	«Собери команду» – предложить детям самостоятельно объединиться в группы для выполнения простого задания (например, построиться по росту)	Наблюдение за умением договариваться

Критерии оценки входного контроля:

Уровень	Характеристика
Высокий	Называет 5 и более игр, может объяснить/показать правила, проявляет инициативу в объединении со сверстниками
Средний	Называет 2–4 игры, испытывает небольшие затруднения при объяснении правил, участвует в объединении по предложению других
Низкий	Называет 1–2 игры или затрудняется, не может объяснить правила, пассивен при объединении

Промежуточная аттестация (декабрь / апрель-май)

Цель: определение уровня освоения программы на каждом этапе.

Форма: игровая кругосветка (станционная игра).

Описание: обучающиеся в командах проходят станции, где выполняют игровые задания.

На каждой станции ведущий (педагог или подготовленный организатор) фиксирует результаты.

Станции для 1 ступени (пример):

Станция	Задание	Критерии оценки (max 5 баллов)
«Знатоки игр»	Назвать 3 игры на знакомство, 3 игры на перемене	5 баллов – 5 и более игр, 3–4 балла – 3–4 игры, 0–2 балла – менее 3 игр
«Объяснялки»	Объяснить правила игры «Светофор» или «Путаница» так, чтобы другие поняли	5 баллов – объясняет чётко, последовательно, с показом; 3–4 балла – объясняет, но допускает неточности; 0–2 балла – объяснение сбивчивое,

		требуется помощь
«Игровая»	Провести фрагмент игры «У тети Моти» с группой из 3–5 человек	5 баллов – уверенно ведёт, держит внимание, соблюдает этапы; 3–4 балла – ведёт, но темп сбивается, требуется поддержка; 0–2 балла – не справляется с ведением
«Командная»	Совместно выполнить задание «Паровозик» или «Квадрат» (на сплочение)	5 баллов – команда действует слаженно, все участники включены; 3–4 балла – команда справляется, но есть несогласованность; 0–2 балла – команда не может выполнить задание

Итоговая оценка за промежуточную аттестацию – средний балл по станциям.

4,5-5 Высокий уровень

3,0-4,4 Средний уровень

0-2,9 Низкий уровень

Итоговый контроль (конец учебного года)

Форма: проведение игровой программы в детском коллективе (группа из 5–10 человек).

Задание: каждый обучающийся (или мини-группа) выбирает одну из освоенных игр и проводит её для одноклассников или младших школьников.

Оценочный лист (заполняет педагог):

Критерий	Описание	Оценка (0–3)
Выбор игры	Игра соответствует возрасту участников, количеству игроков, условиям места	
Объяснение правил	Чётко, доступно, с показом или без	
Организация пространства	Правильно размещает участников, обозначает границы	
Ведение игры	Соблюдает этапы, следит за соблюдением правил, корректирует	
Интерес участников	Игра вызывает интерес, участники включены	

Итоговый уровень:

13–15 баллов – высокий

9–12 баллов – средний

0–8 баллов – низкий

2 СТУПЕНЬ (11–13 ЛЕТ)

Входной контроль (сентябрь)

Цель: выявление знаний о структуре игровой программы, опыта организации досуга.

Форма: письменный опрос + устное собеседование.

Вопросы для опроса:

Какие игры ты знаешь? Перечисли не менее 5.

Что важно учитывать, выбирая игру для группы детей?

Как ты объяснишь правила игры новичкам?

Был ли у тебя опыт организации игры? Расскажи.

Критерии оценки:

8–10 баллов – развёрнутые ответы, называет 5+ игр, знает принципы выбора, есть опыт организации – высокий уровень

5–7 баллов – называет 3–4 игры, отвечает на вопросы, но неполно – средний уровень

0–4 балла – называет 1–2 игры, затрудняется в ответах – низкий уровень

Промежуточная аттестация (декабрь / апрель-май)

Форма: конкурс сценариев игровых программ (индивидуально или в парах).

Задание: разработать сценарий игровой программы продолжительностью 15–20 минут для младших школьников (7–9 лет).

Критерии оценивания сценария:

Критерий	Мак баллов	Оценка
Целеполагание – указана цель, задачи, возрастная группа	3	
Структура – наличие вступления, основной части, заключения	3	
Описание игр – правила прописаны чётко, последовательно	3	
Оригинальность – интересная идея, нестандартные решения	2	
Практичность – доступный реквизит, простота организации	2	
Оформление – грамотно, аккуратно	2	

Итоговая оценка:

13–15 баллов – высокий уровень

9–12 баллов – средний уровень

0–8 баллов – низкий уровень

Итоговый контроль (конец учебного года)

Форма: проведение игровой программы для младших школьников (в рамках кругосветки или школьного мероприятия).

Задание: каждый обучающийся (или команда) самостоятельно организует и проводит игровую станцию для участников 1 ступени.

Оценочный лист эксперта:

Критерий	Описание	Оценка (0–3)
Подготовка	Реквизит готов, пространство организовано	
Объяснение правил	Чётко, доступно, с показом	
Взаимодействие	Учитывает возраст участников, терпелив, доброжелателен	
Динамика	Игра идёт без затянутых пауз, темп соответствует возрасту	
Разрешение ситуаций	Спокойно реагирует на затруднения, помогает участникам	
Завершение	Подводит итог, поощряет участников	

Подведение итогов:

15–18 баллов – высокий

10–14 баллов – средний

0–9 баллов – низкий

Приложение №4.

Программа летней профильной смены

Департамент образования администрации г.Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодёжи г. Томска

**ДЕТСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ
«ЭНЕРГЕТИК»**

Принята на заседании
методического совета
от «08» апреля 2025 г.
Протокол №4

УТВЕРЖДАЮ
И. о. директора МАОУ ДО ДТДиМ
М. С. Дозморов



_____ 2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ИГРА – ДЕЛО СЕРЬЕЗНОЕ!»**

Возраст обучающихся: 7 - 17 лет
Срок реализации – 16 дней

Авторы:
Кучерова И.А., Филимонова И.П.,
педагоги – организаторы

Томск – 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Информационная карта программы	3
Нормативно-правовые основания проектирования дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ	3
РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Цели и задачи Программы	5
1.3. Механизм реализации Программы	5
1.4. Содержание Программы	6
1.5. Планируемые результаты	7
РАЗДЕЛ № 2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	8
2.1.Формы контроля, оценочные материалы	8
2.2.Условия реализации	8
Список литературы	9
Приложения к Программе	10

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа профильной смены «Игра – дело серьезное!
Форма проведения	Профильный лагерь с круглосуточным пребыванием
Место проведения	ДООЛ «Энергетик»
Основная направленность программы	социально-гуманитарная
Сроки проведения	25.07.2025 – 10.08.2025
Продолжительность программы	16 дней
Возраст обучающихся	7-17 лет

Нормативно-правовые основания проектирования дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2025)
2. Концепция развития дополнительного образования детей утверждена Распоряжением Правительства РФ от 31.03. 2022 г. № 678-р (в ред. распоряжений Правительства Российской Федерации от 15.05.2023 № 1230-р, от 21.10.2024 № 2963-р)
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (вместе с «СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...») (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573 (с изменениями на 30 августа 2024 года)
4. МР 2.4.0242-21. 2.4. Гигиена детей и подростков. Методические рекомендации по обеспечению санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи. Методические рекомендации (утв. Главным государственным санитарным врачом РФ 17.05.2021) (вместе с «Рекомендуемой номенклатурой, объемом и периодичностью проведения лабораторных и инструментальных исследований в организациях воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»)
5. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления», утвержденный приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. N 444-ст.
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 № 09-613 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей»). Письмо Минобрнауки РФ от 14.04.2011 № МД-463/06 «О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха».
8. План реализации мероприятий «Года детского отдыха в системе образования», утвержденного Первым заместителем Министра просвещения Российской Федерации А.В. Бугаевым
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 17.03.2025 № 209 "Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы" (Зарегистрирован 31.03.2025 № 81693)

РАЗДЕЛ № 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. Пояснительная записка.

Профильная смена «Игра – дело серьезное» является продолжением городской программы воспитания и дополнительного образования. Программа смены направлена на знакомство детей с разнообразными играми, которые способствуют развитию их социальных, когнитивных и эмоциональных навыков. Игры не только развлекают, но и обучают, формируя у детей важные качества, такие как командный дух, креативность и критическое мышление.

Актуальность программы ориентирована на решение современных задач образования и воспитания. Так, в Конвенции о правах ребенка (1989): В статье 31 подчеркивается, что дети имеют право на отдых и досуг, на участие в играх и творческой деятельности, что является основой для их физического, умственного, социального и культурного развития; Национальная стратегия действий в интересах детей на до 2030 года подчеркивает важность создания условий для всестороннего развития детей, включая развитие их творческих способностей, возможность играть и развиваться через игровые формы деятельности.

Программа смены отвечает современным требованиям и задачам, ставя акцент на формирование у детей ключевых компетенций и навыков, необходимых для успешной социализации в обществе, способствует развитию игровой и сценической культуры и повышает интерес к игровому процессу.

Отличительные особенности программы.

Программа игровой смены построена с учетом комплексности и непрерывности педагогического воздействия и включает в себя следующие направления:

- **спортивно-оздоровительное** — организация работы спортивных секций, проведение соревнований, участие в межлагерной спартакиаде;
- **образовательно – досуговое** — проведение обучающих занятий по краеведению, тематических мастер-классов, КТД, общелагерных дел;
- **эколого-валеологическое** — практическое применение современных здоровьесберегающих технологий, организация учебных занятий по теме здоровья и здорового образа жизни, использование ресурсов медико-консультационных учреждений.

Игровая модель — творческая лаборатория с элементами чередования традиционных поручений.

На период смены дети становятся сотрудниками праздничных агентств, в которых изучают томские, российские фестивали и праздники. Каждый день проводится в форме того или иного традиционного праздника, посвященного конкретной стороне жизни города или страны.

В каждом агентстве работают 4 отдела:

1. Отдел знаний и информации. Обеспечивается педагогическим персоналом и организует теоретические занятия, тематические мастер-классы, игры.

В рамках мастер-классов участники смены познакомятся с «родными игрушками» и примут участие в создании собственных настольных, сюжетно – ролевых, мягких игрушек.

2. Отдел корпоративной культуры. Обеспечивается детьми совместно с отрядными вожатыми и воспитателями, организует утреннюю зарядку, спортивные массовые дела (элементы самоуправления).

3. Отдел цензуры. Обеспечивается детьми совместно с отрядными вожатыми и воспитателями, проводит мониторинг чистоты мест проживания, территории, следит за соблюдением правил гигиены.

4. Арт-отдел. Обеспечивается детьми совместно с отрядными вожатыми и воспитателями, участвует в организации творческих общелагерных дел, подготовке антуража мероприятий, разработке творческих сюрпризов.

Ежедневно на утреннем сборе отрядам дается информация о том, заказ на организацию какого праздника они получают в этот день. Также, обозначается тема дня и план на день.

В течение дня все отряды посещают теоретическое занятие, посвященное теме дня, творческие мастер-классы, спортивную тренировку, участвуют в отрядных и общелагерных делах, осуществляют работу отделов.

В конце каждого дня отрядам выставляется рейтинговая шкала успешности, которая суммируется в конце смены. При оценивании учитывается качество выполнения задания, результаты участия в общелагерных делах. По итогам смены, отряд, победивший в рейтинге, получает подарок.

1.2. Цели и задачи

Цель:

Формирование у детей и подростков первоначальных навыков коллективной - творческой деятельности через организацию и проведение игр, совместных мероприятий, разработку игрушек.

Задачи:

Воспитательные

Развитие ценностного отношения к совместной коллективно - творческой деятельности.

Развивающие

Развитие коммуникативных умений: работать в команде, согласовывать свои действия друг с другом;

Развитие творческих способностей: предлагать различные варианты решения творческих задач в организации и проведении мероприятий.

Образовательные

Формирование первоначальных специфических знаний в области организации и проведении различных игр и мероприятий;

1.3. Механизм реализации программы

Поэтапное планирование является эффективным механизмом реализации программы. Особое внимание уделяется подготовительному этапу, который позволяет в дальнейшем настолько хорошо реализовать основной этап, насколько организованно и качественно выполнена подготовка к нему.

Подготовительный этап включает в себя:

- формирование нормативно-правовой базы лагеря;
- комплектование штата сотрудников;
- комплектование списков участников смены;
- составление программы смены;
- подготовку методической литературы в соответствии с программой смены;
- формирование методического фонда и реквизита для реализации основного этапа программы;

- корректировку план-сетки смены;
- разработку способов контроля и анализа результатов педагогической деятельности;
- составление расписания встреч педагогического отряда, для детальной проработки программы;
- создание закрытой группы в социальных сетях для педагогического отряда с целью общения на предмет разработки содержания программы;
- определение возможных рисков, эффектов;
- разработку подведения итогов.

Основной этап осуществляется непосредственно с первого дня реализации программы:

- знакомство и сплочение отрядов;
- проведение мероприятий согласно плану – сетки;
- поддержка детских инициатив;
- обеспечить каждому ребенку ситуацию успеха;
- раскрытие потенциала и возможностей детей;
- отдых и проведение мероприятий, направленных на сохранение и укрепление здоровья детей;
- проведение тренингов, направленных на успешную социализацию ребенка;
- корректировка запланированных мероприятий по необходимости;
- анализ мероприятий, заполнение педагогических дневников.

Заключительный этап

- анализ результатов педагогической деятельности;
- анализ результатов всех участников смены; рефлексия всех участников смены;
- подведение итогов;
- обобщение, оформление и распространение педагогического опыта;
- работа, направленная на взаимодействие и общение после лагерной смены, путем назначения встреч и создания различных групп в социальных сетях; на привлечение детей в ряды учащихся игрового клуба «Колобки» Дворца творчества детей и молодежи г.Томска
- перспективное планирование континуума смены.

Примерный распорядок дня.

9-00 – 9-30 Подъем, время личной гигиены.

9-30 – 9-45 Зарядка.

9-45 – 10-00 Утренний информационный сбор отрядов. Объявление результатов предыдущего дня, объявление плана дня, ежедневных заданий и инструкций.

10-00 – 10-30 Завтрак.

10-30 – 11-00 Уборка комнат, уборка территории.

11-00 – 13-00 Мастер классы, отрядные дела.

13-30 – 14-30 Обед.

14-30 – 16-00 Тихое время (сончас).

16-00 – 16-30 Полдник.

17-00 – 18-00 Дневное мероприятие.

18-00 – 18-45 Отрядная работа.

19-00 – 19-45 Ужин.

20-00 – 21-00 Вечернее мероприятие.

21-00 – 22-00 Огонек/ Второй ужин/ Время личной гигиены.

22-00 Отбой.

1.4.Содержание программы.

План-сетка, приложение № 1.

Образовательная деятельность

Учебно-тематический план образовательного/профильного компонента «Родные игры»

№ п/ п	Наименование разделов и темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	НАСТОЛЬНАЯ ИГРА Настольно – печатные игры, стратегические и логические игры. Настольная игра своими руками.	2	1	1	Презентация игры, созданной командой
1.	СЮЖЕТНО – ОБРАЗНАЯ ИГРУШКА Куклы, фигурки людей и животных, предметы игрового обихода, мягкие игрушки.	2	0,5	1,5	Проект собственной игрушки
2	ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРУШКА Придумать игру из трех и более произвольных предметов	2		2	Презентация игры
3	КОНСТРУКТОР И СБОРНАЯ МОДЕЛЬ Сборные и игровые наборы для конструирования.	2		2	Презентация игры
	ИТОГО:	8	1,5	6,5	

1.5. Ожидаемые результаты работы лагеря

По итогам реализации Программы предполагаем достижение следующих результатов

Воспитательных	Дети осознают ценность совместной деятельности, как одного из важных условий в достижении успеха любого дела.
Развивающих	Дети способны: <ul style="list-style-type: none">• работать в команде, согласовывать свои действия друг с другом;• предлагать различные варианты игр, разрабатывать собственные игры.
Образовательные	Дети владеют первоначальными знаниями в области организации и проведении различных мероприятий

2.1. Формы контроля, оценочные материалы

Критерии оценки качества реализации программы	Способы оценки качества реализации программы	Формы фиксации образовательных результатов
Сформированность личностного потенциала участника лагерной смены.	Наблюдение, анкетирование (во время заезда, в конце смены) выставка детского творчества, собеседование с описанием типов задаваемых вопросов, этапов собеседования, беседа, игровые способы, методы по измерению уровня самодетельности, самореализации детей в различных видах деятельности.	Дневник наблюдений, карта результативности.
Уровень комфортности в коллективе	Социометрические методики, анкетирование, огоньки-рефлексии, наблюдение и анализ взаимодействия детей, определение уровня межличностных отношений.	Карта результативности
Уровень удовлетворенности детей и родителей от участия в программе	Экран настроения, наблюдение, опрос детей и родителей, анкетирование и письменные отзывы родителей как заказчиков услуг.	Книга отзывов и предложений.

2.2. Условия реализации программы:

Ресурсное обеспечение программы

Вид ресурса	Форма выражения
Кадровые ресурсы	<ul style="list-style-type: none"> - 1 руководитель смены - 1 педагог дополнительного образования - 5 воспитателей - 5 вожатых - 1 звукооператор
Информационно - методические ресурсы	методические рекомендации для вожатых, воспитателей; планы проведения планерок, методические разработки; методический материал по содержанию смены;
Материально-технические ресурсы	<ul style="list-style-type: none"> - Колонки, микшерный пульт, радио- микрофоны с батарейками - световое оборудование для проведения танцевальных программ; - игротехнический реквизит индивидуальный и командный; - спортивный инвентарь; - канцелярские товары (ватманы, краски, цветные карандаши, бумага, картон и т.д); - дипломы А5, дипломы А4; - игровое оборудование.

Список литературы.

1. Игровые модели досуга и оздоровления детей: разработки занятий; развивающие программы; проекты; тематические смены/ авт.-сост. Е.А. Радюк. – Волгоград: Учитель, 2008. – 207с.
2. Школа интересных каникул / авт. Сост. С.Г. Огнева и др. - Волгоград: Учитель, 2007. – 206с.
3. Технологии работы с лидерами в детских общественных объединениях. – Н.Новгород, изд-во ООО «Педагогические технологии», 2010. – 104с.
4. Технологии работы вожатых с детскими общественными организациями. – Н.Новгород, изд-во ООО «Педагогические технологии», 2010. – 96с.
5. Копилка вожатого: проблемы эффективного взаимодействия с детьми / авт.-сост. А.П. Красичкова, Д.Н. Зимин. – Волгоград: Учитель, 2007. – 153с.
6. Как помочь детям адаптироваться в лагере: психологическое сопровождение, занятия, упражнения, рекомендации / авт. Сост. Т.В. Молоканова. – Волгоград: Учитель, 2007.- 139с.
7. Школа вожатого и воспитателя: материалы для занятий с отрядными педагогами / авт.-сост. О.В. Можейко, О.А. Юрова, И.В. Иванченко. - Волгоград: Учитель, 2007. – 142с.
8. Солнцеворот: Книга для организаторов летнего отдыха / Авт.- сост. Л.Г. Нещерет. - Н.Новгород: Педагогические технологии, 2008. – 244с.
9. Ах, лето! Работа с детьми в летних загородных и пришкольных лагерях / Автор – составитель С.В. Савинова, В.А. Савинов, - Волгоград: Учитель, 2004, - 78 с.
10. Лето – 2001: Сборник программ детских оздоровительно – образовательных учреждений Томской области/ Под ред. Т.А. Костюковой. – Томск, 2001, - 86с.

Воскресенье	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
<p>25.07 Заезд Техника безопасности Новоселье ("1 сентября") 11.00 - Игры на знакомства, 12.00 - Кругосветка 17.00 - Линейка открытия Легенда смены 20.00 Игра) Огонёк</p>	<p>26.07 День рождения Дискотека 11.00 - Игра-квест «Собери свечки» 17.00 - Похититель торта (игра) 12.00 - После ужина показ и дискотека на дискотеку колпачки.</p>	<p>27.07 День домового Огонёк 10.30 Игры на сплочения/мастер классы 17.00 - Игра Собери ключи 18.00 - Приготовь сладость для Домового 21.00 - Огонек</p>	<p>28.07 День Песни 10.30 – общий сбор 11.00 - мастер – классы по отрядам; 12.00 – Игра; 17.00 – ОЛД «Угадай мелодию» я 20.00 - Вечернее дело (караоке между отрядами) 21.00- Огонек</p>	<p>29.07 День космоса Огонёк (4 отряд) 10.30 - мастер класс/подготовка в космонавты. Инопланетяне/ собираем им корабль 12.00 – подготовка к вечернему делу; 17.00 - веселые космические старты./подготовка к полету. Делают ракету/ 20.00 - Запускаем ракету/флешмо б/Концерт космический/номера о жизни земле. 21.30 - Огонек. / суперсила.</p>	<p>30.07 День сердца Дискотека Праздник сердца Сардинка Недостойная стрела 11.00 презентация Амурной почты. 12.00 100 сердец. 16.30 подготовка романтических мест. 20.00 презентация традиции и романтического места в лагере. 21.00- дискотека</p>
	<p>31.07 День, посвященный 80 – летию ВОВ (9 мая) Огонёк парад на плацу Военная музыка/зарядка военная 10.30- речь, руководителя/раздача песни/участ песню 11.00- игры на военную</p>	<p>01.08 Сафари Огонёк 10.30 – ажиотаж/станции по лагерю 17.00 – чужие 20.00 – концерт, каждый отряд выбирает героя, презентуют его, номер про него. Анализ дня.</p>	<p>02.08 Карнавал Дискотека Утро. 10.30- квест/ бегают по лагерю и собирают бумажки/приглашение на карнавал 17.00 – подготовка к карнавалу/кричалки, название/танец 20.00- линейка открытие/</p>	<p>03.08 Ивана Купала Вожатский танец Огонёк 10.30 мастер классы: изготовление фенечек, оберег на голову , ленты(пояс), венки с лентами, посадка цветов..... 16.30 Игра «чужие»</p>	<p>04.08 День театра Огонёк 10.30 - общий сбор 11.00 – мастер – классы по отрядам; 16.30 – подготовка к вечернему делу; 20.00 - ОЛД 21.00 – огонек</p>

	<p>тематику/маскировка/метание гранаты/мастер классы</p> <p>12.40- строевая подготовка/сначала вожатые</p> <p>17.30- парад</p> <p>20.00- песни под гитару/стихи.</p> <p>Огонек. /вопросы на бумажке.</p>		<p>шетсвие/концерт/стартин./</p> <p>Дискотека</p> <p>Анализ дня</p>	<p>(нечистая сила)</p> <p>20.00 Костёр.</p> <p>21.00 ночная тропа «поиск клада» ????</p>	
<p>05.08</p> <p>День смеха / цирк</p> <p>Огонёк</p> <p>10.30 - общий сбор</p> <p>11.00 – мастер – классы по отрядам;</p> <p>16.30 – подготовка к вечернему делу;</p> <p>17.00 - Тик – так бум</p> <p>20.00 - ОЛД</p> <p>21.00 – огонек</p> <p>День наоборот – зарядка в стиле дискотеки.</p>	<p>6.08</p> <p>М/народный день кино</p> <p>11. 0 0 – игра фотокросс</p> <p>17.00 – Снимаем кино «Один день из жизни лагеря»</p> <p>20.00 – «Кинофестиваль»</p> <p>Просмотр фото и видео дня.</p>	<p>07.08</p> <p>День Сказок</p> <p>10.30 – общий сбор, Презентация созданных игр</p> <p>12.00- игра по Сказкам/квест/</p> <p>17.00 –</p> <p>20. 00 – Вечер Сказок/сказки на новый лад/</p>	<p>08.08</p> <p>Огонёк День нац. парков ГВМ</p> <p>Дискотека (4 отряд</p>		
<p>09.08</p> <p>Закрытие смены</p> <p>10.30 – общий сбор;</p> <p>11. 00 – линейка закрытия смены;</p> <p>11.30 - подготовка в закрытию смены;</p> <p>17.00 – концерт закрытия;</p> <p>20. 00 – Огонек;</p> <p>21.00 – Дискотека закрытия;</p>	<p>10.08</p> <p>Выезд</p>				