

Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Тосненский районный детско-юношеский центр»

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
на заседании Педагогического совета
МБОУ ДО «Тосненский районный
детско-юношеский центр»
Протокол от 21.05.25 № 2

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБОУ ДО «Тосненский
районный детско-юношеский центр»
А.В. Щербак
Приказ от 22.05.25 № 1724



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«ИГРА – ДЕЛО СЕРЬЁЗНОЕ»**

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет
Срок реализации: 3 года
Количество учебных часов: 216 часов

Автор-составитель:
Орехова Светлана Владимировна,
педагог дополнительного образования

Тосно
2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовой основой разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра – дело серьёзное» являются следующие документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Федеральный закон от 24.03.2021 №51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 №517-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 26.05.2021 №144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 №АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Тосненский районный детско-юношеский центр».

Направленность – социально-гуманитарная.

Уровень освоения – базовый.

Актуальность программы. Игра занимает особое место в жизни детей, влияет на активное развитие сторон их личности. Поскольку во время игры обучающийся имеет возможность выбирать разные роли и положения, занимается разнообразной деятельностью, принимает нестандартные решения, у него раскрываются таланты и способности, развивается логика мышления, творческое осмысление жизни.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что во время игры происходит активное воспитание и самовоспитание детей и подростков. Игра является естественной формой проявления деятельности детей, в процессе которой обучающийся познаёт, изучает, исследует окружающий мир, проявляет своё «я». Игра – источник позитивного

восприятия жизни. Таким образом, игра – это развивающая творческая деятельность, предполагающая свободу выбора, мыслей и действий, дающая возможность получить знания, умения, навыки, необходимые для жизни.

Отличительная особенность программы заключается в том, что в ней запланированы игры, разные по организации деятельности: подвижные, настольные, интеллектуальные. Программа направлена на удовлетворение потребности детей в применении различных игровых практик.

Участие в занятиях ребят разных возрастных категорий, детей и подростков, способствует взаимному обогащению: старшие обучающиеся берут на себя роль взрослых, помогают младшим без помощи педагога принять решение, сделать выбор; младшие, общаясь со старшими, достигают более высокого уровня развития. Также объединение разновозрастных детей даёт возможность проводить занятия с целью обучения старших наставничеству.

Программа даёт возможность обучающимся использовать полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности для изучения школьных предметов. Программа рассчитана на прохождение обучающимися пути от участника игры до её организатора, ведущего/аниматора. Программа предполагает ознакомление обучающихся с профессиональной деятельностью ведущего, аниматора и даёт им возможность применить данные знания на практике во время проведения занятий.

Адресат программы: обучающиеся 12-17 лет

В группы объединения «Игра – дело серьёзное» принимаются учащиеся без вступительных испытаний, без специальных знаний. Данная программа может быть реализована для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Зачисление в объединение осуществляется без специального отбора, по желанию родителей / законных представителей и детей.

Цель программы: личностное развитие обучающихся через участие, организацию и проведение игр разных направленностей: подвижных, интеллектуальных, настольных, способствующее познанию себя и окружающего мира.

Задачи программы

Обучающие:

- научить играть в игры разных направленностей;
- развивать логическое мышление, способность принимать нестандартные решения;
- научить обучающихся организовывать и проводить игры для детей и подростков;
- формировать знания и умения в разных предметных областях образования.

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей обучающихся;
- развивать индивидуальное мышление, память, воображение;
- развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде;
- формировать навыки лидерского поведения, навыки публичного выступления.

Воспитательные:

- анализировать собственное коммуникативное поведение;
- воспитывать уважительное отношение к участникам игры, играя различные роли (участник, организатор, ведущий, аниматор);
- воспитывать культуру общения, культуру речи.

Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы планируется достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

Предметные результаты:

По окончании программы обучающийся будет знать:

- значение понятий, термины и правила игр разных направленностей;
 - основы принятия нестандартных решений, принятия решений логическим путем;
- Этапы организации и проведения игрового процесса;
- основные понятия математической, гуманитарной, естественно-научной областей, применяемые в процессе игры.

Метапредметные результаты:

По окончании обучения по программе обучающийся будет:

- применять творческий потенциал в решении поставленных задач;
- самостоятельно делать выбор, принимать решения, опираясь на сохраненные в памяти данные, логику и воображение;
- строить отношения с окружающими, сотрудничать, совместно решать игровые задачи;
- организовывать и проводить мероприятия для детей и взрослых .

Личностные результаты:

По окончании обучения по программе обучающийся будет:

- осознанно участвовать в практиках, реализующихся в программе,
- объективно оценивать своё участие в игре, играя различные роли;
- применять приобретенные знания и умения грамотного общения, отношения к участникам игры в практической индивидуальной и групповой деятельности и повседневной жизни;
- проявлять устойчивый интерес в освоении культуры общения.

Объём и сроки реализации программы.

Срок реализации программы: 3 года

1 год – 72 академ. часа

2 год – 72 академ. часа

3 год – 72 академ. часа

Общее количество академических часов: 216.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 1 академическому часу. 1 академ. час – 45 минут.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Форма обучения – очная.

Условия набора детей в коллектив: принимаются желающие, в том числе дети с ОВЗ.

Принцип набора в объединение свободный. Группы могут быть разновозрастными.

Зачисление на программу производится на основании заявления законных представителей обучающихся.

Количество детей в группе: на первом году обучения - не более 15 человек

Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение:

Педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификацией согласно п.3.1 Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», отвечающего квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам (ФЗ №273 ст.46, ч.1).

Информационное обеспечение:

- мультимедийные презентации;
- обучающие фильмы;
- вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания.

Материально-техническое обеспечение программы:

- Светлое проветриваемое помещение с партами / учебными столами, доской;

- Медиапроектор и экран;
- Музыкальная колонка
- Настольные игры

Канцелярские принадлежности:

- Цветные карандаши, ручки;
- Краски, кисти;
- Бумага, картон, ватман;
- Ножницы, клей.
- Пластилин

Формы проведения занятий:

- исследование,
- игра,
- практическая работа,
- КТД
- конкурсы,
- викторины,
- беседа;
- выполнение творческих работ.

В пределах занятия виды деятельности могут меняться, что способствует удержанию внимания обучающихся и предупреждает их переутомление.

При введении ограничений в связи с эпидемиологическими мероприятиями и изменением санитарных норм возможно деление группы на подгруппы и реализация содержания программы с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Формы работы:

Фронтальная – подача учебного материала всей группе учащихся.

Групповая – взаимодействие в группе даёт возможность обучающимся самостоятельно строить деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, взаимоподдержки с учетом возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Индивидуальная – работа обучающихся, направленная на приобретение навыков самостоятельной работы, применяемая для проявления индивидуальных способностей обучающихся, в том числе в моменты необходимости оказания им помощи.

Методическое обеспечение.

Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса:

№	Характеристика метода	Формы организации
1	Словесные методы	беседа, рассказ, объяснение, словесная инструкция наглядные
2	Наглядные методы	иллюстрация, демонстрация, наблюдение, показ видеоматериалов, схем
3	Практические методы	игра, исследование, турниры, соревнования, выполнение творческих работ
4	Инновационный метод	Проектная и исследовательская деятельность

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	

1 год обучения					
1	Вводное занятие	2	1	1	опрос
2	Подвижные игры	20	2	18	Соревнования
3	Интеллектуальные игры	30	2	28	конкурсы
4	Настольные игры	20	2	18	Турниры
	Итого	72	7	65	
2 год обучения					
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	Групповая дискуссия – форма проведения занятий	6	3	3	Опрос наблюдение
3.	Применение форм групповой дискуссии в изучении предметов гуманитарного цикла	30	2	28	Дебаты Круглый стол Учебные суды
4	Интеллектуальные игры индивидуально-командного зачёта	6	3	3	Опрос Наблюдения
5	Использование интеллектуальных игр индивидуально-командного зачёта в изучении предметных областей образования	28	2	26	Своя игра Морской бой Игры интеллектуального сотрудничества
	Итого	72	11	61	
3 год обучения					
1	Вводное занятие	1	1	0	Опрос
2	Основы аниматорской деятельности	3	1	2	Тестирование
3	Разработка сценария игры, распределение ролей, этапы организации игры	8	2	6	Сценарий игры
4	Реклама игровой программы	4	1	3	Творческая работа: реклама
5	Работа с аудиторией, участниками игры, методы и приёмы приглашения в игру	2	1	1	Практическая работа
6	Организация и проведение игр / игровых программ	54	6	48	Самоанализ проведения мероприятий
	Итого	72	12	60	
Итого по программе		216	30	186	

**Календарный учебный график
на 2025/2026, 2026/2027, 2027/2028 уч. года**

Педагог дополнительного образования: **Орехова Светлана Владимировна**
 Наименование дополнительной общеобразовательной программы «Игра – дело серьёзное»

Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель год	Кол-во учебных часов всего в год	Кол-во учебных занятий (дней)	Режим занятий
1 год		01.09.2025	30.05.2026	36	72	36	1 раз в неделю по 2 академических часа за исключением праздничных дней
2 год		01.09.2026	30.05.2027	36	72	36	1 раз в неделю по 2 академических часа за исключением праздничных дней
3 год		01.09.2027	30.05.2028	36	72	36	1 раз в неделю по 2 академических часа за исключением праздничных дней

Содержание программы

1 год обучения (72 часа)

Цель: личностное развитие обучающихся через участие в играх разных направленностей: подвижных, интеллектуальных, настольных.

Задачи

Обучающие:

- научить обучающихся различать игры разных направленностей, играть в эти игры;
- развивать логическое мышление, способность принимать нестандартные решения;
- научить обучающихся работать в группах;
- формировать знания и умения в разных образовательных областях.

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей обучающихся;
- развивать индивидуальное мышление, память, воображение;
- развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде;
- формировать навыки поведения, отношения к окружающим обучающимся в зависимости от ситуации общения.

Воспитательные:

- анализировать собственное коммуникативное поведение, результаты самостоятельно принятых решений;
- воспитывать уважительное отношение к соперникам в ситуациях «победитель/проигравший»;
- воспитывать культуру общения, культуру речи.

Планируемые результаты освоения программы первого года обучения:

В результате освоения программы 1 года обучения планируется достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

Предметные результаты:

По окончании 1 года обучения обучающийся будет знать:

- значение понятий, термины и правила игр разных направленностей;
 - основы принятия нестандартных решений, принятия решений логическим путем;
- основные понятия математической, гуманитарной, естественно-научной областей, применяемые в процессе игры;
- приёмы коммуникативного общения.

Метапредметные результаты:

По окончании 2 года обучения по программе обучающийся будет:

- создавать творческие работы, применять творческий потенциал в решении поставленных задач;
- индивидуально делать выбор, принимать решение, опираясь на сохраненные в памяти данные, логику и воображение;
- строить отношения с окружающими, сотрудничать, совместно решать игровые задачи;
- аргументированно вести дискуссию, диалог, уважая мнение и чувства окружающих.

Личностные результаты:

По окончании 2 года обучения по программе обучающийся будет:

- осознанно участвовать в практиках, реализующихся в программе,
- стремиться к самоанализу собственных достижений;
- применять приобретенные знания и умения грамотного общения, отношения к участникам игры в практической индивидуальной и групповой деятельности и повседневной жизни;

- проявлять устойчивый интерес в освоении культуры общения.

Раздел 1

Вводное занятие (2 часа).

Теория (1 час): Для чего человеку нужны игры? Классификация игр по направлениям, по количеству участников, по месту проведения, по содержанию, физической и интеллектуальной нагрузке.

Практика (1 час): Игры на знакомство.

Раздел 2

Подвижные игры (20 часов).

Теория (2 часа): Характеристика подвижных игр (1 час):

- спортивные игры.
- сюжетные игры
- игры на сближение коллектива
- музыкальные и танцевальные игры

Знакомство с профессией аниматор (1 час)

Практика (18 часов):

Разучивание считалок для выбора водящего, жеребьевок (3 часа).

Разучивание подвижных игр спортивной направленности (5 часов)

Разучивание подвижных сюжетных игр (4 часа)

Разучивание подвижных игр на сближение коллектива (2 часа)

Разучивание подвижных музыкальных и танцевальных игр (4 часа)

Во время проведения занятий обучающиеся привлекаются к участию в играх в микрогруппах с соревновательным элементом, со всем коллективом.

Раздел 3

Интеллектуальные игры (30 часов)

Теория (2 часа): Классификация интеллектуальных игр: викторины тестовые и сюжетные; стратегии ролевые, экономические; ролевые игры импровизационные и сценарные; коммуникативно-лингвистические игры; игры-тесты; творческие игры.

Практика (28 часов):

Обучение, организация и участие обучающихся в играх со словами - шарады, мегаграммы, логогрифы, ребусы, кроссворды (10 часов)

Обучение, организация и участие обучающихся в математических играх – игры в основе которых лежат математические действия. Например, «При помощи 4-х знаков», «Расставьте знаки», «Весёлый счет», «Быстрый счет», игры с числами, игры на понятия «больше», «меньше», занимательные логические задачи (10 часов)

Обучение, организация и участие обучающихся в играх на развитие кругозора – «Эрудит-лото», «Своя игра», «Брейн-ринг» (8 часов)

Раздел 4

Настольные игры (20 часов)

Теория (2 часа):

Для чего нужны настольные игры? (1 час)

Классификация настольных игр (1 час)

Практика (18 часов):

Изучение правил и организация игр: шашки (без спортивных правил), домино (детское познавательное и традиционное), «УНО», «Дубль», «Дженга», игры-викторины, монополия и пр. (16 часов)

Диагностическая работа «Вся жизнь – игра» (2 часа)

Календарно-тематический план

На 2025/2026 учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа «Игра – дело серьёзное».

Группа № _____ первый год обучения

Расписание:

Педагог дополнительного образования: Орехова Светлана Владимировна

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы проведения	Дата проведения	
					план	факт
	Вводное занятие	2				
1.	Для чего человеку нужны игры? Классификация игр.	1	Комбинированное	Лекция, опрос		
2.	Игры на знакомство	1	Комбинированное	Игра «Давайте говорить друг другу комплименты»		
	Подвижные игры	20				
3.	Характеристика подвижных игр.	1	Комбинированное	Беседа, творческая работа		
4.	Знакомство с профессией аниматор.	1	Комбинированное	Тестирование, ролевая игра		
5.	Разучивание считалок, жеребьёвок для выбора водящего	1	Комбинированное	Беседа. Ролевая игра		
6.	Разучивание считалок, жеребьёвок для выбора водящего	1	Комбинированное	Мозговой штурм, Игровые ситуации		
7.	Разучивание считалок, жеребьёвок для выбора водящего	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
8.	Подвижные игры со спортивными элементами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
9.	Подвижные игры со спортивными элементами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
10.	Подвижные игры со спортивными элементами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
11.	Подвижные игры со спортивными элементами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
12.	Подвижные игры со спортивными элементами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
13.	Сюжетные подвижные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
14.	Сюжетные подвижные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
15.	Сюжетные подвижные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		

16.	Сюжетные подвижные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
17.	Игры на сближение коллектива	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
18.	Игры на сближение коллектива	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
19.	Музыкальные и танцевальные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
20.	Музыкальные и танцевальные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
21.	Музыкальные и танцевальные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
22.	Музыкальные и танцевальные игры	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
	Интеллектуальные игры	30				
23.	Классификация интеллектуальных игр	1	Комбинированное	Беседа. Игровые ситуации		
24.	Классификация интеллектуальных игр	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
25.	Интеллектуальные игры со словами - ассоциации	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
26.	Интеллектуальные игры со словами – ассоциации	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
27.	Интеллектуальные игры со словами - шарады, мегаграммы	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
28.	Интеллектуальные игры со словами - шарады, мегаграммы	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
29.	Интеллектуальные игры со словами - логгрифы, ребусы, кроссворды	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
30.	Интеллектуальные игры со словами - ребусы, кроссворды	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
31.	Пишем стихи вместе – рифма и ритм	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
32.	Пишем стихи вместе – рифма и ритм	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
33.	Пишем стихи вместе - буриме	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
34.	Пишем стихи вместе - буриме	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
35.	Интеллектуальные игры, в основе которых лежат математические действия	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
36.	Интеллектуальные игры, в основе которых лежат	1	Комбинированное	Игровые ситуации		

	математические действия.					
37.	Интеллектуальные игры, в основе которых лежат математические действия.	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
38.	Интеллектуальные игры, в основе которых лежат математические действия.	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
39.	Весёлые игры с числами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
40.	Весёлые игры с числами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
41.	Весёлые игры с числами	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
42.	Занимательные логические задачи	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
43.	Занимательные логические задачи	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
44.	Занимательные логические задачи	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
45.	Игры на развитие кругозора – «Эрудит-лото»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
46.	Игры на развитие кругозора – «Эрудит-лото»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
47.	Игры на развитие кругозора – «Эрудит-лото»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
48.	Игры на развитие кругозора – «Эрудит-лото»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
49.	Игры на развитие кругозора – «Брейн-ринг».	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
50.	Игры на развитие кругозора – «Брейн-ринг».	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
51.	Игры на развитие кругозора – «Своя игра»,	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
52.	Игры на развитие кругозора – «Своя игра»,	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
	Настольные игры	20				
53.	Для чего нужны настольные игры?	1	Комбинированное	Круглый стол		
54.	Классификация настольных игр	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
55.	Изучение правил игры в шашки (без спортивных	1	Комбинированное	Игровые ситуации		

	правил)					
56.	Учимся играть в шашки	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
57.	Играем в шашки	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
58.	Играем в шашки	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
59.	Изучение правил игры «Мафия»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
60.	Играем в «Мафию»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
61.	Изучение правил игры «Детское познавательное домино»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
62.	Играем в домино	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
63.	Изучение правил игры «УНО»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
64.	Учимся играть в «УНО»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
65.	Играем в «УНО»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
66.	Играем в «УНО»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
67.	Изучение правил игры «Дубль»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
68.	Играем в «Дубль»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
69.	Изучение правил игры «Монополия»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
70.	Играем в игру «Монополия»	1	Комбинированное	Игровые ситуации		
71.	Итоговая диагностическая работа. «Вся жизнь – игра»	1	Комбинированное	Тестирование, творческая работа		
72.	Итоговая диагностическая работа «Вся жизнь – игра»	1	Комбинированное	Творческая работа		

**Оценочные и методические материалы:
Личная карта обучающегося**

Ф.И. обучающегося _____

Оцениваемые направления	Результаты самоконтроля	Результаты контроля (педагог)
Устойчивый интерес программному материалу		
Способность самостоятельно изучать материал		
Способность к самоконтролю во время проведения занятий		
Усвоение содержания программы		
Успешное участие в играх/ мероприятиях		
Умение применять знания , приобретенные на занятиях в учебной деятельности и повседневной жизни		

Критерии оценивания:

Полность согласен – В (высокий уровень)

Больше да, чем нет – С (средний уровень)

Частично согласен – Н (низкий уровень)

Диагностическая работа «Вся жизнь – игра»

Блок 1 (теория)

Выбери правильный ответ:

1. Каких игр в соответствии с классификацией не бывает?

А – подвижные

Б – интересные

В – интеллектуальные

Г – настольные

2. Какая игра не относится к настольным играм?

А – УНО

Б – Монополия

В – Третий лишний

Г – Дженга

3. Сколько человек не могут играть в настольные игры?

А – один

Б – два

В – три

Г – четыре

Напиши свой ответ:

4. Назови три интеллектуальные игры

5. Назови три подвижные игры

6. Почему игра называется «УНО»?

7. Когда шашка становится дамкой?

8. Какие качества развивают подвижные игры (назови три качества)?

9. Кто такой аниматор?

10. Зачем нужно играть в игры?

Оценивание заданий:

1. С выбором ответа – 1/0 баллов

2. С развёрнутым ответом:
Ответ дан в полной мере – 2 балла
Дан частичный ответ – 1 балл
Ответ неверный/ не дан – 0 баллов

Блок 2 (практический):

Обучающиеся делятся на 3 группы (в соответствии с жеребьёвкой: синие, красные, зеленые)

Каждая команда в соответствии с выбранным цветом получает задание организовать и провести игру:

Красные – подвижную

Синие – интеллектуальную

Зеленые – настольную

Лист-задание:

1. Название игры, которую вы будете организовывать и проводить (в соответствии с предложенной направленностью)

2. Предложите считалку/ жеребьёвку для проведения игры:

3. Опишите правила игры:

4. Опишите, каким образом будет проводиться судейство /жюри

5. Продумайте, как можно поощрить победителя/ей при подведении итогов:

6. Проведите игру, проведя жеребьевку/используя считалку, озвучив правила.
Подведите итоги игры.

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов - 5

№	Название критерия	Балл
1.	Название игры соответствует тематике и идее игры	
2.	Считалка/жеребьевка подобрана уместно для проведения данной игры	
3.	Правила игры сформулированы доступно, понятно, в полной мере	
4.	Рекомендации для подведения итогов/поощрения победителей реалистичны и соответствуют поставленной задаче	
5.	Жеребьевка/считалка проведена организованно	
6.	Правила игры озвучены четко, понятно, учтены все нюансы развития игры	
7.	Игра проведена организованно в соответствии с заявленными правилами	
8.	Судейство /жюри проведено объективно, в соответствии с правилами	
9.	Итоги подведены в соответствии с заявленными требованиями	

Содержание программы 2 год обучения (72 часа)

Цель: развитие интеллектуально-творческого потенциала обучающихся, в целях их развития и социализации.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с формами групповых дискуссий и игр индивидуально-командного зачёта;
- научить обучающихся применять знания, умения, навыки, полученные на занятиях в изучении предметных областей образования;
- научить обучающихся самостоятельно и оперативно принимать решения, анализировать результаты собственной деятельности.

Развивающие:

- развивать мотивацию обучающихся к интеллектуальной деятельности;
- формировать межпредметные компетенции;
- развивать ассоциативное, логическое и творческое мышление;

Воспитательные:

- формировать навыки личного и коллективного принятия решений;
- формировать адекватные отношения участников игры к её результатам: победе или проигрышу;
- формировать желание реализации интеллектуального потенциала для пользы своего края, своей Родины.

Планируемые результаты освоения программы второго года обучения:

В результате освоения программы планируется достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

Предметные результаты:

По окончании 2 года обучения обучающийся будет:

- знать формы групповых дискуссий и игр индивидуально-командного зачёта;
- уметь применять полученные знания, умения, навыки в изучении предметных областей образования;
- уметь принимать самостоятельные решения в условиях командной работы, анализируя результаты собственной деятельности в игровом процессе.

Метапредметными результатами:

По окончании 2 года обучения обучающийся будет:

- определять и понимать цель интеллектуальной деятельности для осознанного желания развить её;
- владеть межпредметными компетенциями: самостоятельно планировать свою деятельность, обобщать информацию, делать выводы, создавать схемы поиска решения поставленных задач;
- применять ассоциативное, логическое, творческое мышление для разрешения игровых и жизненных ситуаций.

Личностные результаты:

По окончании 2 года обучения обучающийся будет:

- иметь навык личного и коллективного принятия решений в игровой, учебной и повседневной деятельности;
- понимать причины успеха и поражения собственной деятельности, принимать оценку его результатов участниками игровой ситуации;
- понимать необходимость и иметь желание реализовывать собственный интеллектуальный потенциал для пользы родного края, своей Родины.

Вводное занятие (2 часа).

Теория (1 час):

Инструктаж по технике безопасности. Роль интеллектуальных игр для успешного познания предметных областей образования.

Практика (1 час)

Составление индивидуальных «Листов желания: умею – хочу научиться»

Групповая дискуссия – формы проведения занятий (6 часов)

Теория (3 часа)

Формы проведения дискуссий: круглый стол, дебаты, судебное заседание.

Практика (3 часа)

Составление памяток «Основные правила участия в групповых дискуссиях: дебатах, круглых столах, судебных заседаниях».

Применение форм групповой дискуссии в изучении предметов гуманитарного цикла (30 часов)

Теория (2 часа)

Особенности применения форм групповых дискуссий в изучении литературы: раскрытие авторской позиции через постановку проблемных вопросов, создание проблемных ситуаций, ведение творческого диалога.

Практика (28 часов)

Обсуждение особенности формы проведения групповой дискуссии для изучения конкретного произведения, темы интеллектуальной игры. Распределение ролей и заданий.

Выбор проблемных ситуаций для постановки проблемных вопросов, ведения дискуссии.

Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов к заявленной теме.

Подготовка наглядных материалов, звукового оформления.

Проведение интеллектуальной игры в выбранном формате: круглый стол, дебаты, судебное заседание.

Произведения для проведения групповых дискуссий:

Повесть А.С. Пушкина «Станционный смотритель» (суд)

Поэма М.Ю. Лермонтова «Мцыри» (круглый стол)

Повесть Н.В. Гоголя «Тарас Бульба» (суд)

Рассказ И. Бунина «Кавказ» (дебаты)

Игры индивидуально-командного зачета (6 часов)

Теория (3 часа)

Формы проведения интеллектуальных игр индивидуально-командного зачета: «Своя игра», «Морской бой», игры интеллектуального сотрудничества.

Практика (3 часа)

Составление памяток «Основные правила участия в интеллектуальных играх индивидуально-командного зачета»

Использование интеллектуальных игр индивидуально-командного зачёта в изучении предметных областей образования (28 часов)

Теория (2 часа)

Особенности использования интеллектуальных игр индивидуально-командного зачета для изучения предметных областей образования: «Математика и информатика», «Естественно-научные предметы», «Русский язык и литература», «Искусство».

Практика (26 часов)

Обсуждение особенности формы игры индивидуально-командного зачета в соответствии с темой проведения интеллектуальной игры. Распределение ролей и заданий.

Обсуждение направлений, тематических блоков для определения вопросов, входящих в круг обсуждения во время проведения игры. Работа в группах, индивидуальная работа для изучения предложенных тематических блоков.

Подготовка наглядных материалов, звукового оформления.

Проведение интеллектуальной игры в выбранном формате: «своя игра», игра интеллектуального сотрудничества, «Морской бой».

Перечень тем игр в соответствии с формы игры индивидуально-командного зачета:

Игра интеллектуального сотрудничества - «Магия слов», использование средств выразительности языка с целью повышения грамотности речи, её обогащения.

«Своя игра» - «Верю не верю», интеллектуально-развлекательная игра, посвященная 1 апреля, содержащая логические задачи, занимательные вопросы и задания из разных предметных областей образования: «Математика и информатика», «Естественно-научные предметы», «Русский язык и литература», «Искусство».

«Морской бой» - День Победы, изучение Отечественной истории через обращение к историческим фактам, произведениям искусства, культуре родного края.

Проведение итоговой аттестации в формате тестирования, игры интеллектуального сотрудничества (блиц-опрос).

Календарно-тематический план

На 2026/2027 учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа «Игра – дело серьёзное».

Группа № _____ 2 год обучения

Расписание:

Педагог дополнительного образования: Орехова Светлана Владимировна

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы проведения	Дата проведения	
					план	факт
	Вводное занятие	2				
1.	Роль интеллектуальных игр.	1	Комбинированное	Лекция, опрос		
2.	Составление индивидуальных листов «Умею – хочу научиться»	1	Комбинированное	Составление индивидуальных листов		
	Групповая дискуссия – формы проведения занятий	6				
3.	Форма проведения дискуссий - круглый стол	1	Комбинированное	Беседа, практическая работа		
4.	Составление памятки «Основные правила участия в круглых столах».	1	Комбинированное	Практическое задание		
5.	Форма проведения дискуссий - дебаты	1	Комбинированное	Беседа. Практическая работа		
6.	Составление памятки «Основные правила участия в дебатах».	1	Комбинированное	Практическое задание		
7.	Форма проведения дискуссий – судебные заседания	1	Комбинированное	Беседа Практическая работа		
8.	Составление памяток «Основные правила участия в судебных заседаниях».	1	Комбинированное	практическое задание		
	Применение форм групповой дискуссии в изучении предметов гуманитарного цикла	30				
9.	Особенности применения форм групповых дискуссий в изучении литературы	1	Комбинированное	Беседа Практическая работа		
10.	Особенности	1	Комбинированное	Беседа		

	применения форм групповых дискуссий в изучении литературы		ванное	Практическая работа		
11.	Судебное заседание по повести А.С. Пушкина «Станционный смотритель». Тема игры.	1	Комбинированное	исследование		
12.	Выбор проблемных ситуаций для проведения дискуссии	1	Комбинированное	Исследование практикум		
13.	Распределение ролей и заданий.	1	Комбинированное	Практическая работа		
14.	Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов.	1	Комбинированное	Исследование		
15.	Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов.	1	Комбинированное	Исследование		
16.	Подготовка наглядных материалов, звукового оформления.	1	Комбинированное	Творческая работа		
17.	Проведение интеллектуальной игры в формате судебного заседания.	1	Комбинированное	Проведение игры		
18.	Проведение интеллектуальной игры в формате судебного заседания.	1	Комбинированное	Проведение игры		
19.	Круглый стол по поэме М.Ю. Лермонтова «Мцыри». Тема.	1	Комбинированное	Исследование		
20.	Обсуждение особенности формы проведения круглого стола.	1	Комбинированное	Исследование практикум		
21.	Распределение ролей и заданий.	1	Комбинированное	Практическое задание		
22.	Выбор проблемных вопросов, для проведения дискуссии	1	Комбинированное	Практикум		
23.	Проведение круглого стола	1	Комбинированное	Проведение игры		
24.	Проведение круглого стола	1	Комбинированное	Проведение игры		
25.	Судебное заседание по повести Н.В. Гоголя «Тарас Бульба». Тема.	1	Комбинированное	Исследование		
26.	Распределение ролей и заданий.	1	Комбинированное	Практическая работа		
27.	Выбор проблемных	1	Комбинированное	Практикум		

	ситуаций для проведения дискуссии		ванное			
28.	Выбор проблемных ситуаций для проведения дискуссии	1	Комбинированное	Практикум		
29.	Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов к заявленной теме	1	Комбинированное	Творческая работа		
30.	Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов к заявленной теме	1	Комбинированное	Творческая работа		
31.	Проведение интеллектуальной игры в формате судебного заседания	1	Комбинированное	Проведение игры		
32.	Проведение интеллектуальной игры в формате судебного заседания	1	Комбинированное	Проведение игры		
33.	Дебаты по рассказу И. Бунина «Кавказ». Тема.	1	Комбинированное	исследование		
34.	Обсуждение особенности проведения дебатов, темы интеллектуальной игры.	1	Комбинированное	исследование		
35.	Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов к заявленной теме	1	Комбинированное	практикум		
36.	Работа в группах для подбора аргументов и контраргументов к заявленной теме	1	Комбинированное	практикум		
37.	Проведение дебатов	1	Комбинированное	Проведение игры		
38.	Проведение дебатов	1	Комбинированное	Проведение игры		
	Игры индивидуально-командного зачета	6				
39.	Формы проведения интеллектуальных игр индивидуально-командного зачета: «Своя игра»	1	Комбинированное	беседа		
40.	Составление памяток «Основные правила участия в «Своей игре»	1	Комбинированное	Практическая работа		

41.	Формы проведения интеллектуальных игр индивидуально-командного зачета «Морской бой»	1	Комбинированное	беседа		
42.	Составление памяток «Основные правила участия в «Морском бое»	1	Комбинированное	Практическая работа		
43.	Игры интеллектуального сотрудничества	1	Комбинированное	беседа		
44.	Составление памяток «Основные правила участия в играх интеллектуального сотрудничества	1	Комбинированное	Практическая работа		
	Использование интеллектуальных игр индивидуально-командного зачёта в изучении предметных областей образования	28				
45	Особенности использования интеллектуальных игр индивидуально-командного зачета для изучения предметных областей образования	1	Комбинированное	беседа		
46.	Особенности использования интеллектуальных игр индивидуально-командного зачета для изучения предметных областей образования	1	Комбинированное	практикум		
47.	Игра интеллектуального сотрудничества - «Магия слов»	1	Комбинированное	Исследование		
48.	Обсуждение особенности проведения игры и её темы.	1	Комбинированное	Практическая работа		
49.	Обсуждение тематических направлений для проведения игры	1	Комбинированное	Практикум		
50.	Обсуждение тематических направлений для проведения игры	1	Комбинированное	Практикум		

51.	Работа в группах для изучения тематических блоков.	1	Комбинированное	Творческая работа		
52.	Работа в группах для изучения тематических блоков.	1	Комбинированное	Творческая работа		
53.	Проведение игры интеллектуального сотрудничества	1	Комбинированное	Проведение игры		
54.	Проведение игры интеллектуального сотрудничества	1	Комбинированное	Проведение игры		
55.	«Своя игра» - «Верю не верю»	1	Комбинированное	Исследование		
56.	Обсуждение направлений, тематических блоков проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
57.	Работа в группах для изучения предложенных тематических блоков.	1	Комбинированное	Практикум		
58.	Индивидуальная работа для изучения предложенных тематических блоков.	1	Комбинированное	Практикум		
59.	Подбор наглядных материалов, звукового оформления	1	Комбинированное	Творческая работа		
60.	Подбор наглядных материалов, звукового оформления	1	Комбинированное	Творческая работа		
61.	Проведение интеллектуальной игры в формате: «Своя игра»	1	Комбинированное	Проведение игры		
62.	Проведение интеллектуальной игры в формате: «Своя игра»	1	Комбинированное	Проведение игры		
63.	«Морской бой», посвященный Дню Победы	1	Комбинированное	Исследование		
64.	Распределение ролей и заданий.	1	Комбинированное	Практическая работа		
65.	Обсуждение направлений, тематических блоков для проведения игры.	1	Комбинированное	Практикум		
66.	Обсуждение направлений, тематических блоков для проведения игры.	1	Комбинированное	Практикум		

67.	Работа в группах для изучения тематических блоков	1	Комбинированное	Творческая работа		
68.	Работа в группах для изучения тематических блоков	1	Комбинированное	Творческая работа		
69.	Проведение «Морского боя»	1	Комбинированное	Проведение игры		
70.	Проведение «Морского боя»	1	Комбинированное	Проведение игры		
71.	Итоговая аттестация. «Знание – это сундук с сокровищами». Тестирование	1	Комбинированное	Тестирование, творческая работа		
72.	Итоговая аттестация – Блиц-опрос	1	Комбинированное	Творческая работа		

**Оценочные и методические материалы:
Личная карта обучающегося**

Ф.И. обучающегося _____

Оцениваемые направления	Результаты самоконтроля	Результаты контроля (педагог)
Устойчивый интерес программному материалу		
Способность самостоятельно изучать материал		
Способность к самоконтролю во время проведения занятий		
Усвоение содержания программы		
Успешное участие в играх/ мероприятиях		
Умение применять знания , приобретенные на занятиях в учебной деятельности и повседневной жизни		

Критерии оценивания:

Полностью согласен – В (высокий уровень)

Больше да, чем нет – С (средний уровень)

Частично согласен – Н (низкий уровень)

Диагностическая работа «Знание – это сундук с сокровищами»

Блок 1 (теория)

Выбери правильный ответ:

1. Какие игры не относятся к формам групповых дискуссий?

А – дебаты

Б – морской бой

В – круглый стол

Г – судебное заседание

2. Какая игра не относится интеллектуальным играм индивидуально-командного зачета ?

А – Своя игра

Б – КВИЗ

В – Третий лишний

Г – Морской бой

3. Сколько человек не могут играть в интеллектуальные игры в форме групповых дискуссий?

А – один

Б – семь

В – десять

Г – четыре

Напиши свой ответ:

4. Назови три интеллектуальные игры

5. Назови интеллектуальную игру индивидуального зачета

6. В какой интеллектуальной игре в форме дискуссии нет деления на команды?

7. Какая интеллектуальная игра носит название одноименной детской игры?

8. Какие качества развивают интеллектуальные игры (назови три качества)?

9. В чем польза применения интеллектуальных игр для изучения предметных областей образования (дайте развернутый ответ на вопрос)?

Оценивание заданий:

1. С выбором ответа – 1/0 баллов

2. С развёрнутым ответом:

Ответ дан в полной мере – 2 балла

Дан частичный ответ – 1 балл

Ответ неверный/ не дан – 0 баллов

Содержание программы 3 год обучения (72 часа)

Цель программы:

Развитие творческих, интеллектуальных, организаторских способностей обучающихся с целью их самоопределения в жизни.

Задачи:

обучающие:

- формировать знания, умения и навыки необходимые для организации и проведения развлекательных игр и мероприятий;
- формировать знания, умения и навыки о техническом, музыкальном и информационном сопровождении игровых программ;
- формировать знания, умения, навыки, необходимые для создания социально значимых игровых программ.

развивающие:

- развивать коммуникативные компетенции: учить навыкам общения, умению публичного выступления;
- развивать познавательную активность через включение обучающихся в различные виды коллективной творческой деятельности;
- развивать социальные компетенции: учить умению быть лидером и организатором, понимающим интересы участников игры.

воспитательные:

- воспитывать понимание значимости командной и индивидуальной работы;
- формировать личностные ценности: уважение к окружающим, целеустремленность, активность, коммуникативность, доброту, ответственность за собственную деятельность;
- воспитывать важность осознания собственной социальной значимости и профессионального самоопределения.

Планируемые результаты освоения программы (3 год обучения):

Предметные результаты:

По окончании 2 года обучения обучающийся будет:

- знать правила проведения игр, алгоритм действий разработки, организации и проведения развлекательной игровой программы;
- иметь навыки технического, музыкального и информационного сопровождения игровых программ;
- знать особенности организации и проведения социально значимых игровых программ.

Метапредметные результаты:

По окончании 3 года обучения обучающийся будет:

- владеть коммуникативными компетенциями: навыками общения, публичного выступления;
- проявлять познавательную активность через включение обучающихся в различные виды коллективной творческой деятельности;
- владеть социальными компетенциями: быть лидером и организатором, понимающим интересы участников игры.

Личностные результаты:

По окончании 3 года обучения обучающийся будет:

- понимать значимость командной и индивидуальной работы;
- владеть личностными ценностями: уважением к окружающим, целеустремленностью, активностью, коммуникативностью, добротой, ответственностью за собственную деятельность;

- осознавать важность собственной социальной значимости и профессионального самоопределения.

Вводное занятие (2 часа).

Теория (1 час):

Техника безопасности. Профессия аниматор/ ведущий. Зачем нужен аниматор, ведущий?

Основы аниматорской деятельности (3 часа)

Теория (1час)

Основные обязанности аниматора, ведущего игр: разработка сценария, подготовка реквизита, организация и проведение мероприятия, взаимодействие с детьми и подростками.

Практика (2 часа):

Мозговой штурм: «Ведёт тот, кто...»: Составление творческого образа аниматора: черты характера, умения и навыки, необходимые для данной профессии.

Разработка сценария игры, распределение ролей игры (8 часов)

Теория (2 часа)

Алгоритм действий при разработке сценария проведения игры: определить целевую аудиторию (возраст участников), сформулировать цель игры, продумать правила проведения игры, расписать особенности проведения игры: продолжительность, организация игрового пространства, необходимые наглядные, технические материалы, звуковое оформление, распределение ролей участников игры, ход игры, подведение итогов.

Распределение ролей для организации и проведения игры: организатор, оператор, оформитель, ведущий, сценарист.

Практика (6 часов)

Практикум отработки алгоритма действий при разработке сценария проведения игры (отработка умений и навыков по группам).

Распределение ролей для организации и проведения игры

Игры для отработки умений и навыков: подвижная игра «Тише едешь – дальше будешь», интеллектуальная игра «Своя игра», настольная игра «Крокодил»

Реклама игровой программы (4 часа)

Теория (1 час)

Основные виды рекламы: социальная реклама, реклама по месту и способу размещения

Практика (3 часа)

Практикум по созданию рекламы игры/игровой программы

Игры для отработки умений и навыков: подвижная игра «Тише едешь – дальше будешь», интеллектуальная игра «Своя игра», настольная игра «Крокодил»

Работа с аудиторией, методы и приёмы приглашения в игру (2 часа)

Теория (1 час)

Методы и приёмы приглашения в игру: зазывалки, сюрпризы-задания, распределение по командам и т.д.

Практика (1 час).

Практикум по выбору методов и приёмов приглашения в игру «От винта!»

Игры для отработки умений и навыков: подвижная игра «Тише едешь – дальше будешь», интеллектуальная игра «Своя игра», настольная игра «Крокодил»

Организация и проведение игр/игровых программ (54 часа)

Теория (6 часов)

Особенности выбора игр /игровых програм от темы мероприятия.Определение целевой аудитории, время и места проведения игры.

Перечень мероприятий для проведения игр/игровых программ:

День матери

Новый год

День Снятия блокады Ленинграда

День российской науки

День Защитника Отечества

Международный женский День

День космонавтики

День Победы

Практика (48 часов)

Разработка сценария проведения игры:

сформулировать цель игры, продумать правила проведения игры, расписать особенности проведения игры: продолжительность, организация игрового пространства, необходимые наглядные, технические материалы, звуковое оформление, распределение ролей участников игры, ход игры, подведение итогов.

Распределение ролей для организации и проведения игры: организатор, оператор, оформитель, ведущий, сценарист.

Проведение игры.

Перечень мероприятий для проведения игр/игровых программ:

День матери

Новый год

День Снятия блокады Ленинграда

День российской науки

День Защитника Отечества

Международный женский День

День космонавтики

День Победы

Итоговая аттестация: тестирование, проведение заключительной игры.

Календарно-тематический план

На 2027/2028 учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа «Игра – дело серьёзное».

Группа № _____ 3 год обучения

Расписание:

Педагог дополнительного образования: Орехова Светлана Владимировна

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы проведения	Дата проведения	
					план	факт
	Вводное занятие	1				
1.	Профессия аниматор/ведущий. Зачем нужен аниматор, ведущий?	1	Комбинированное	Лекция, опрос		
	Основы аниматорской деятельности	3				
2.	Основные обязанности аниматора, ведущего игр	1	Комбинированное	Беседа		
3.	Мозговой штурм: «Ведёт тот, кто...»	1	Комбинированное	практическая работа		
4.	Мозговой штурм: «Ведёт тот, кто...»:	1	Комбинированное	Практическое задание		
	Разработка сценария игры, распределение ролей	8				
5.	Алгоритм действий при разработке сценария проведения игры	1	Комбинированное	Беседа. опрос		
6.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Беседа опрос		
7.	Алгоритм действий при разработке сценария игры «Тише едешь – дальше будешь»	1	Комбинированное	Практическая работа		
8.	Отработка алгоритма действий при разработке сценария игры «Своя игра»	1	Комбинированное	практическая работа		
9.	Алгоритм действий при разработке сценария игры «Крокодил»	1	Комбинированное	Практическая работа		
10.	Особенности разработки сценария и ролей организаторов для игр разных направленностей	1	Комбинированное	Беседа Практическая работа		
11.	Особенности разработки сценария и ролей организаторов для игр разных направленностей	1	Комбинированное	исследование		
12.	Распределение ролей	1	Комбинированное	практикум		

	аниматоров/ведущих		ванное			
	Реклама игровой программ	4				
13.	Основные виды рекламы	1	Комбинированное	Практическая работа		
14.	Создание рекламы игры «Тише едешь – дальше будешь»	1	Комбинированное	Исследование		
15.	Создание рекламы игры «Своя игра»	1	Комбинированное	Исследование		
16.	Создание рекламы игры «Крокодил»	1	Комбинированное	Творческая работа		
	Работа с аудиторией, методы и приёмы приглашения в игру	2				
17.	Методы и приёмы приглашения в игру	1	Комбинированное	Лекция опрос		
18.	Практикум по приглашению в игру «От винта!»	1	Комбинированное	практикум		
	Организация и проведение игр/ игровых программ	54				
19.	Особенности выбора игр ко Дню Матери	1	Комбинированное	Исследование		
20.	Цель, правила проведения игры, особенности организации игрового пространства.	1	Комбинированное	Практическая работа		
21.	Наглядные, технические материалы, звуковое оформление игры.	1	Комбинированное	Практическое задание		
22.	Этапы проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
23.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
24.	Проведение игры, посвященной Дню Матери	1	Комбинированное	КТД		
25.	Особенности выбора игр к Новому году	1	Комбинированное	Исследование		
26.	Цель, правила проведения игры, особенности организации игрового пространства.	1	Комбинированное	Практическая работа		
27.	Наглядные, технические материалы, звуковое оформление игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
28.	Этапы проведения игровой программы	1	Комбинированное	Практическая работа		
29.	Этапы проведения	1	Комбинированное	Практическая		

	игровой программы		ванное	ая работа		
30.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
31.	Организация игрового пространства	1	Комбинированное	КТД		
32.	Проведение игровой программы, посвященной Новому году	1	Комбинированное	КТД		
33.	Проведение игровой программы, посвященной Новому году	1	Комбинированное	КТД		
34.	Проведение игровой программы, посвященной Новому году	1	Комбинированное	КТД		
35.	Особенности выбора игр ко Дню снятия блокады Ленинграда	1	Комбинированное	исследование		
36.	Цель, правила проведения игры, особенности организация игрового пространства.	1	Комбинированное	Практическая работа		
37.	Наглядные, технические материалы, звуковое оформление игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
38.	Этапы проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
39.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
40.	Проведение игры, посвященной Дню снятия блокады Ленинграда	1	Комбинированное	КТД		
41.	Особенности выбора игр ко Дню российской науки. Цель, правила игры.	1	Комбинированное	исследование		
42.	Наглядные материалы. Этапы проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
43.	Распределение ролей участников и организаторов игры	1	Комбинированное	Практическая работа		
44.	Организация игрового пространства	1	Комбинированное	Практическая работа		
45.	Проведение игры, посвященной Дню российской науки	1	Комбинированное	КТД		
46.	Особенности выбора игр ко Дню Защитника Отечества и Международному женскому Дню	1	Комбинированное	исследование		
47.	Цель, правила	1	Комбинированное	Практическая		

	проведения игры, особенности организация игрового пространства.		ванное	ая работа		
48.	Наглядные, технические материалы, звуковое оформление игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
49.	Этапы проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
50.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
51.	Проведение игры, посвященной Дню Защитника Отечества и Международному женскому Дню	1	Комбинированное	КТД		
52.	Особенности выбора игр ко Дню космонавтики. Цель, правила игры.	1	Комбинированное	исследование		
53.	Наглядные материалы. Этапы проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
54.	Распределение ролей участников и организаторов игры	1	Комбинированное	Практическая работа		
55.	Организация игрового пространства	1	Комбинированное	Практическая работа		
56.	Проведение игры, посвященной Дню космонавтики.	1	Комбинированное	КТД		
57.	Особенности выбора игр ко Дню Победы	1	Комбинированное	исследование		
58.	Цель, правила проведения игры, особенности организации игрового пространства.	1	Комбинированное	Практическая работа		
59.	Наглядные, технические материалы, звуковое оформление игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
60.	Этапы проведения игровой программы	1	Комбинированное	Практическая работа		
61.	Этапы проведения игровой программы	1	Комбинированное	Практическая работа		
62.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
63.	Организация игрового пространства	1	Комбинированное	Практическая работа		
64.	Проведение игровой программы, посвященной Дню Победы	1	Комбинированное	КТД		
65.	Проведение игровой	1	Комбинированное	КТД		

	программы, посвященной Дню Победы		внное			
66.	Проведение игровой программы, посвященной Дню Победы	1	Комбинированное	КТД		
67.	Особенности выбора итоговой игры. Цель. Правила игры.	1	Комбинированное	исследование		
68.	Наглядные, технические материалы, звуковое оформление игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
69.	Этапы проведения игры.	1	Комбинированное	Практическая работа		
70.	Распределение ролей для организации и проведения игры.	1	Комбинированное	Проведение игры		
71.	Проведение итоговой игры	1	Комбинированное	КТД		
72.	Проведение итоговой игры	1	Комбинированное	КТД		

**Оценочный материал
Личная карта обучающегося**

Ф.И. обучающегося _____

Оцениваемые направления	Результаты самоконтроля	Результаты контроля (педагог)
Устойчивый интерес программному материалу		
Способность самостоятельно изучать материал		
Способность к самоконтролю во время проведения занятий		
Усвоение содержания программы		
Успешное проведение игр/ мероприятий		
Умение применять знания , приобретенные на занятиях в учебной деятельности и повседневной жизни		

Критерии оценивания:

Полность согласен – В (высокий уровень)

Больше да, чем нет – С (средний уровень)

Частично согласен – Н (низкий уровень)

Критерии оценивания организации и проведения итоговой игры

№	Критерии оценивания	Баллы (0 – 5)
1.	Форма проведения игры выбрана в соответствии с темой мероприятия и целевой аудиторией	
2.	Цель проведения игры конкретна, достижима, актуальна	
3	Правила игры озвучены четко и понятно	
4.	Наглядное, техническое звуковое оформление игры соответствует стилю игры, обеспечивает целостное представление: образное, звуковое, зрительное	
5	Этапы проведения игры подобраны логично, в соответствии с формой проведения игры и темой мероприятия	
6	Подобран оригинальный материал, в процессе игры применялись различные формы и приёмы	
7	Роли участников игры распределены в соответствии с поставленной целью, формой проведения игры	
8	Игра проведена в соответствии с заявленным временем	
9	В процесс игры привлечены все заявившиеся участники	
10	Участники игры довольны проведением игры	
11	Коммуникативные навыки: общий язык с аудиторией, доброжелательность, ориентирование на целевую аудиторию	
12	Оценка речи: мысли переданы внятно, культура и богатство речи	

Список информационных источников

Список литературы для педагога

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М., 2015
2. Винокурова Н.А. 5000 игр и головоломок для школьников. - М.: АСТ, 2009
3. Генералов И.А. Мастерская чувств. – М., 2006.
4. Головина Н.Н. Подвижные игры школьников как средство физического воспитания. – М., 2009
5. Гуцина, Т.Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков: Практическое пособие. – М.: Издательство «Арти», 2008.
6. Кугач А.Н. Играй с пользой и умом. – М.: Феникс, 2011
7. Невский Л.А. Ступени мастерства. – М.: Искусство, 2005.

Список литературы для обучающихся

1. Винокурова Н.А. 5000 игр и головоломок для школьников. - М.: АСТ, 2009
2. Кугач А.Н. Играй с пользой и умом. – М.: Феникс, 2011
3. Филлипс, Чарльз. Ф 53 ХОЧУ... быть самым умным! 300 задач: логика, креатив, быстрое, нестандартное, тактическое, образное мышление / [пер. с англ. Д.А. Куликова]. — Москва : Эксмо, 2015.

Список интернет-ресурсов

1. <http://nsportal.ru>
2. <http://инфоурок.ru>
3. <http://school-collection.edu.ru/>