

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества» г.Новozyбкова

Программа рассмотрена  
на педагогическом совете  
« 31 » 08 2020 год  
Протокол № 1



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально - педагогической направленности  
**«Игровая шкатулка»**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <u>Уровень обучения:</u>    | базовый   |
| <u>Возраст обучающихся:</u> | 7-15 лет  |
| <u>Срок реализации:</u>     | 1 год   |
| <u>Автор-составитель:</u>   | Баранова Л.В.,<br>педагог дополнительного образования |

Новozyбков, 2020г.

# **I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

## **1. Пояснительная записка**

Где ребенок может научиться играть? Чаще всего в загородном оздоровительном лагере или в так называемом «лагере актива». Являясь активным участником игры, ребенок начинает использовать приобретенные игровые знания в школе, классе, компании друзей с целью организации досуга. Новая роль массовика-затейника способствует личностному развитию и у него появляется возможность стать лидером неформального объединения или ученического коллектива. Полученные знания разнообразных игр и опыт организаторской деятельности позволят активисту стать хорошим помощником педагога в реализации программ воспитания и закрепить их на практике при организации досуга сверстников.

Досуг – гарантированная, именно для детей, сфера жизнедеятельности, их главная деятельность. Детский досуг на сегодня самый тонкий слой человеческой культуры. Он может исчезнуть совсем, и тогда будут потеряны и невозполнимы очень полезные для воспитания радости духовного времяпровождения. Определенную часть досуговых ценностей накопила в свое время пионерская организация. Они требуют нового осмысления. Детство не состоится без разноцветного мира досуговых традиций.

Игра и игрушка предоставляют громадные возможности для формирования технологических знаний, умений и навыков, поскольку их использование в образовательном процессе позволяет помочь решению некоторых вопросов обучения и воспитания школьников, так как предусматривает включение детей в технологический процесс по изготовлению необходимого для игр инвентаря.

Главный смысловой стержень программы – это связь игры с жизнью человека, ее роль в повседневном бытии. Предусматривается широкое привлечение их жизненного опыта, примеров из окружающей действительности. Работа на основе наблюдения окружающей реальности является важным условием освоения учащимися программного материала. Стремление к выражению своего отношения к действительности должно служить источником образного мышления учащихся.

Процесс обучения тесно связан с изучением культуры и традиций русского народа.

Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Так как игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, который очень важен для ребенка. В нём развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива.

В современной системе воспитательной работы, которую можно рассматривать как систему социального становления личности, все большее место отводится активным приемам и средствам воспитания. В наши дни, когда все испытанные педагогические методы не столь эффективны, как раньше, взрослые все чаще вспоминают об игре.

Игра это не имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности, поэтому данная программа является актуальной в настоящее время.

Дополнительная общеобразовательная программа «Игровая шкатулка» разработана на основании действующих нормативно-правовых документов: Федеральный закон от 29 декабря 2012 № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; «Концепция развития дополнительного образования детей», утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р; Приказ министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществление образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 Н — 09-3242).

Образовательная деятельность по программе направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии, а также в занятиях физической культурой и спортом;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональную ориентацию обучающихся;

- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры обучающихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

### **1.1 Направленность**

Направленность дополнительной образовательной программы – социально-педагогическая

### **1.2 Педагогическая целесообразность**

Новизна и педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она разработана для детей разновозрастной группы. Все задания в данной программе подобраны с учетом этого условия. Процесс обучения на занятиях по программе «Игровая шкатулка» осуществляется от простого к сложному. В самом начале обучения воспитанники изучают простые игры, а уже к концу второго года обучения они умеют организовать игру, провести конкурсную программу.

### **1.3 Актуальность**

Актуальность данной программы заключается том, что дети при помощи игры социально адаптируются, проявляют свои таланты, развивают лидерские качества.

В процессе обучения у детей развиваются не только интеллектуальные и творческие способности, но и воспитываются замечательные качества личности: оптимизм, потому что с помощью педагога дети учатся организовывать свой досуг весело, интересно, обретают бодрый эмоциональный настрой, у них развивается способность радоваться каждому моменту в жизни не только в детстве, но и в зрелые годы. Деятельная дружественная атмосфера в коллективе помогает пробудить у них чувство радости от общения друг с другом, интерес к жизни других людей.

Творческая игра учит детей обдумывать, как осуществить тот или иной замысел. В творческой игре развиваются ценные качества: активность, самостоятельность, самоорганизация.

## **1.4 Отличительная особенность программы**

Отличительной особенностью данной программы является внедрение современных подходов к формированию личностных, метапредметных и предметных компетенций, а также обновленное содержание программы в соответствии с интересами детей, потребностями семьи и общества.

## **1.5 Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая шкатулка» рассчитана на обучающихся 7 – 15 лет. Набор в группы – свободный.

Количество обучающихся в группе не менее 12 человек.

## **1.6 Условия набора**

Зачисление ребенка в группу осуществляется по письменному заявлению одного из родителей. Для посещения занятий наличие у ребенка специальной подготовки не требуется. Принимаются все желающие, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

## **1.7 Объем и сроки освоения программы. Режим занятий**

Срок реализации программы: 1 год обучения – 216 ч.

Учебно-тематический план реализуется 3 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного часа – 40 минут, между занятиями перерыв 10 минут.

## **1.8 Особенности организации образовательного процесса**

Каждое занятие включает в себя следующие элементы:

1. Организационный момент:
  - приветствие;
  - проверка присутствующих.
2. Игровая разминка:
  - активизация участников;
  - создание непринужденной, доброжелательной атмосферы;
  - повышение сплоченности;
  - эмоциональный настрой на участие в занятии, совместную деятельность.
3. Объявление темы, цели и задач занятия.
4. Подача новой информации в деятельности (теоретическое и практическое рассмотрение изучаемого материала).

5. Закрепление учебного материала.
6. Подведение итогов, рефлексия.
7. Завершение занятия.

Основным способом и формой работы с детьми является групповое занятие.

В ходе занятий с детьми проводятся физкультминутки для переключения внимания с одного вида деятельности на другой. Перед каждым занятием педагог напоминает детям о правилах безопасности.

В данной группе при проведении тематических культурно-массовых мероприятий наряду с конкурсной программой и играми проводятся выступления кукольного театра. В связи с этим часть занятия кружка может быть занята репетицией или подготовкой к выступлению кукольного театра.

Режим обучения и расписания занятий составлены в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14.

График учебного процесса может быть изменен в зависимости от конкретной учебной или практической задачи.

## **1.9 Формы подведения итогов**

Способами проверки результатов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются три вида контроля:

*текущий* – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью и развитием каждого обучающегося в процессе занятий;

*промежуточный* – учебные занятия, практические и творческие работы позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих устремлений;

*итоговый* – открытые занятия, тесты и практические задания

## **1.11 Работа с особыми категориями детей**

### ***Одаренные дети***

- созданы условия для развития способных и одарённых детей;
- предусмотрены более сложные задания, углубленное изучение тем, обязательное участие в конкурсах, проектах;
- предполагается изучение проблем «открытого типа», позволяющих учитывать склонность детей к исследовательскому типу поведения, проблемности обучения и т.д., а также формирование навыков и методов исследовательской работы;
- в максимальной мере учитываются интересы одарённого ребенка и в максимальной мере поощряется углубленное изучение тем, выбранных самим ребёнком;
- обеспечивается гибкость и вариативность учебного процесса с точки зрения содержания, форм и методов обучения вплоть до возможности их

корректировки самими детьми с учётом характера их меняющихся потребностей и специфики их индивидуальных способов деятельности;

- поддержка и развитие самостоятельности в обучении;
- обучение детей оценивать результаты своей работы с помощью содержательных критериев, формировать у них навыки публичного обсуждения и отстаивания своих идей и результатов творческой деятельности;
- способствование развитию рефлексии, самопознания, а также пониманию индивидуальных особенностей других людей.

### ***Дети с ОВЗ***

Для воспитания и развития ребёнка с особыми образовательными потребностями важна детско-взрослая общность, в которой существует равновесное соотношение связей и отношений, что способствует проявлению в общности индивидуальных интересов, ценностей и смыслов участников, а также формированию единого ценностно-смыслового пространства. Для занятий детей с ОВЗ в кружковом объединении разработана адаптивная программа дополнительного образования с учётом особых образовательных потребностей детей с ограниченными возможностями здоровья и обоснование необходимости создания для них специальных образовательных условий.

### ***Дети «группы риска»***

- вовлечение детей «группы риска» в социально-значимую деятельность в условиях дополнительного образования;
- создание ситуации успеха для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, повышение их самооценки;
- занятость в организации и проведении воспитательных мероприятий.

## **1.12 Формы и методы организации занятий**

Основная форма организации учебного процесса – учебное занятие.

Формы и методы обучения, используемые на занятиях кружка: беседа, рассказ, показ игровых приемов – при ознакомлении с новыми играми, самостоятельное проведение игр обучающимися, поиск новых игр в литературе, проведение классных мероприятий, игровых перемен в начальной школе – как форма контроля усвоенного материала и т.п..

Вводное занятие, каждая новая тема, как правило, начинаются с рассказа, объяснения педагога. Рассказ сопровождается показом, демонстрацией изделия, образцов, схем узоров, рисунками. В беседе педагог дает возможность обучающимся высказать свое мнение получает представление о степени усвоения ими материала. Оживляет занятие, служит активации мышления детей, желательна, чтобы в ней приняли участие все обучающиеся.

## 2. Описание программы

### 2.2 Цель и задачи программы

#### **Цель:**

- формирование игровой культуры обучающихся через использование игровых форм и методов обучения, возрождение народных традиций игры, развитие творческого потенциала детей посредством игровой деятельности.

#### **Задачи:**

##### Образовательные:

- познакомить с современными игровыми технологиями, обучить методике проведения игровых программ;

- способствовать освоению учащимися технологических знаний, умений и навыков на основе изготовления предметов для игр.

##### Развивающие:

- развивать интерес к творческому поиску оригинальных решений, к самопознанию, саморазвитию, здоровому образу жизни;

- развивать внимание, память, мышление в процессе игры, быстроту реакции;

- развивать наблюдательность, умение сопоставлять факты и обобщать результат, анализировать и делать выводы, выделять главное, излагать мысли логически верно.

##### Воспитательные:

- воспитывать у детей культуру взаимоотношений;

- способствовать воспитанию чувства взаимопомощи и взаимовыручки;

- учить детей приёмам бесконфликтного общения.

### 2.1 Прогнозируемые результаты

В результате реализации программы предполагается развитие познавательных способностей от «хочу играть» до «хочу развиваться». Программа обеспечивает достижение следующих метапредметных, личностных и предметных результатов.

Универсальными компетенциями воспитанников на всех этапах занятий являются:

- умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;

- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;

- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.



### Личностные результаты

- адекватное восприятие содержательной оценки своей работы педагогом и товарищами;
- эмоционально-целостное отношение к окружающему миру;
- обогащение опыта восприятия окружающего мира, его оценки (выражая собственное мнение);
- формирование нравственных и этических чувств на основе знакомства и применения игровой деятельности.

Метапредметные результаты освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения:

- находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения, дружбы и взаимопомощи;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- правильно выполнять условия игрового задания, использовать их в игровой и конкурсной деятельности.

### Познавательные УУД:

- освоить первоначальные знания о системе интеллектуальных игр;
- овладеть элементарными способами анализа различных интеллектуальных игр;
- понимание культуры движений человека, постижение жизненно важных двигательных умений в соответствии с их целесообразностью и эстетической привлекательностью.

### Регулятивные УУД:

- готовность использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для развития представлений о роли интеллектуального творчества в жизни человека;
- овладение основами логического мышления, способность выявлять с помощью сравнения отдельные признаки, характерные для сопоставления факта и вопроса о нём, устанавливать аналогии, анализировать результаты сравнения, объединять факты и вопросы по видам;

- уметь кратко формулировать ответы на вопросы и аргументировать их,

вычленять в устном или письменном вопросе главное;

- осуществление пошагового контроля своей деятельности.

#### Коммуникативные УУД:

- составлять проекты и проводить исследования;

- работать в группе, учитывая мнение партнёров;

- способность выбирать целевые и смысловые установки в своих действиях и поступках по отношению к живой природе, здоровью своему и окружающих.

Предметными результатами освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения:

- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении групповых заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;

- выполнение задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания;

- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения.

#### Прогнозируемый результат:

- повышение устойчивого интереса к различным видам игр и театрализованной деятельности;

- развитие личностных качеств; уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

- развитие творческих способностей и одаренности детей;

### 3. Содержание программы

#### 3.1 Учебно-тематический план

| №<br>п/п                                      | Название темы                               | Количество часов |          |       |
|---|---|------------------|----------|-------|
|   |   | Теория           | Практика | Всего |
| Введение в программу (ознакомительный модуль) |   |                  |          |       |
| 1.  | Многообразие игр                            | 1                | 1        | 2     |
| 2.  | Организация игры                            | 1                | 1        | 2     |
| 3.  | Игры на знакомство                          | 2                | 2        | 4     |
| 4.  | Игры со словами                             | 2                | 6        | 8     |
| 5.  | Мастерская игр                              | 4                | 18       | 22    |
| 6.  | Подвижные игры                              | 4                | 16       | 20    |
| 7.  | Настольные игры                             | 2                | 12       | 14    |
| Основная часть                                |   |                  |          |       |
| 8.  | Конкурсы                                    | 4                | 34       | 36    |
| 9.  | Тематические культурно-массовые мероприятия | 10               | 20       | 30    |
| 10.   | Массовые танцы                              | 2                | 10       | 12    |
| 11.   | Игры - эстафеты                             | 2                | 26       | 28    |
| 12.   | Игры-шутки                                  | 2                | 2        | 4     |
| 13.   | Экспромт-театр                              | 2                | 6        | 8     |
| 14.   | Новая жизнь забытых игр                     | 4                | 20       | 24    |
| 15.   | Итоговое занятие                            | 1                | 1        | 2     |
| ИТОГО:  |   |                  |          | 216   |

#### 3.2 Содержание изучаемого курса

##### Введение в программу (ознакомительный модуль)

##### **Многообразие игр**

##### **Теория:**

Знакомство с группой. Выявление организаторских способностей. Ознакомление с правилами поведения на занятии, правилами ТБ. Беседа о многообразии игр.

**Практика:**

Знакомство с видами игр. Организация игр на выявление организаторских способностей.

**Организация игры****Теория:**

Этапы разработки и подготовки к игре. Разделение ролей и ответственности при подготовке и проведении игры. Способы деления на группы (команды). Выбор и смена водящего. Самоконтроль и анализ игры.

**Практика:**

Разработать правила организации игры (работа в группах). Разучивание считалок, кричалок, физминуток.

**Игры на знакомство****Теория:**

Ознакомление с играми на знакомство: «Снежный ком», «Мы идем в поход», «Визитная карточка», «Узелки», «Слепая фигура», «Кошечки», «Главная особенность» и др..

**Практика:**

Организация и проведение игр на знакомство.

**Игры со словами****Теория:**

Использование слов и игр со словами в культурно-массовой работе. Игры с пословицами, поговорками, загадками: «Первая и последняя», «Комната находок», «Новые слова», «Наборщик», шарады, кроссворды и др..

**Практика:**

Организация и проведение различных игр со словами.

**Мастерская игр****Теория:**

Составление плана работы учебной группы по изготовлению настольных игр: «Лото», «Крестики-нолики», «Морской бой», «Твистер» и др.. Оборудование, инструменты, материалы, используемые в работе.

**Практика:**

Изготовление настольных игр «Лото», «Крестики-нолики», «Морской бой», «Твистер» и др..

**Подвижные игры****Теория:**

Игры малой, средней, высокой интенсивности. Групповые игры. Командные игры. Игры-эстафеты.

**Практика:**

Организация и проведение подвижных игр в объединении. Разучивание правил подвижных игр лидерами кружка, организация игр в начальной школе.

### **Настольные игры**

#### **Теория:**

Знакомство с правилами настольных игр «Лото», «Шашки», пазлы и др..

#### **Практика:**

Организация и проведение настольных игр. Организация и проведение шашечного турнира. Проведение соревнования «Суперпазл» (соревнование на быстрое собиание пазлов) и др..

### **Основная часть**

#### **Конкурсы**

##### **Теория:**

Конкурсы для девочек и для мальчиков. Подготовка инвентаря для проведения конкурсов. Командные конкурсы и состязания. Конкурсы для дискотек. Тематические конкурсы.

##### **Практика:**

Составление копилки конкурсов. Подготовка и проведение конкурсных программ.

#### **Тематические культурно-массовые мероприятия**

##### **Теория:**

Методика организации и проведения тематических культурно-массовых мероприятий. Организация тематических концертов, конкурсов, соревнований.

Подготовка к празднованию осеннего бала (подборка конкурсов, игр на осеннюю тематику, разучивание стихотворений, песен, подготовка реквизита, элементов украшения помещений к осеннему празднику).

Подготовка к празднованию нового года. Зимние игры и забавы. Разучивание стихотворений, песен, сценок. Подготовка реквизита, элементов костюмов, украшений.

Подготовка к празднованию Дня защитника Отечества. Разучивание стихотворений, песен, сценок. Подготовка реквизита, подарков и т.п..

Подготовка к празднованию Международного женского дня – 8 марта. Разучивание стихотворений, песен, сценок. Подготовка реквизита, подарков и т.п..

##### **Практика:**

Организация и проведение праздника «Осень золотая».

Организация и проведение праздника « На пороге новый год».

Организация и проведение праздника «День защитника отечества».

Организация и проведение праздника «День весенний, долгожданный»  
По решению педагога тематика праздников может меняться.

### **Массовые танцы**

**Теория:**

Знакомство с детскими массовыми танцами. Подбор музыки, движений для новых массовых танцев.

**Практика:**

Разучивание и отработка движений массовых танцев.

### **Игры – эстафеты**

**Теория:**

Игры малой, средней, высокой интенсивности. Групповые игры. Командные игры.

**Практика:**

Организация и проведение подвижных игр в объединении. Разучивание правил подвижных игр лидерами кружка, организация игр в начальной школе.

### **Игры-шутки**

**Теория:**

Игры с залом: «Кенгуру», «Я вижу привидение», «У оленя...», «Колпак мой...», «Чайничек» и др.. Кричалки. Особенности проведения игр-шуток. Когда игры-шутки неуместны.

**Практика:**

Разучивание и проведение игр-шуток.

### **Экспромт-театр**

**Теория:**

Изучение методики организации экспромт-театра на заданную тему.

**Практика:**

Организация и проведение экспромт-выступлений, обработка художественных образов (жестов, мимики, умения перевоплотиться в предложенный образ).

### **Новая жизнь забытых игр**

**Теория:**

Изучение правил проведения игр «Пятнашки», «Лапта», «Краски», «Платочек» и др..

**Практика:**

Проведение старинных игр подвижных игр с обучающимися кружка.

## Результаты обучения

### Личностные:

К концу 1 – го года обучения по данной образовательной программе учащиеся будут:

- испытывать устойчивую потребность в творческой самореализации;
- испытывать устойчивый интерес к занятиям кружка.

### Метапредметные:

*Познавательные:* ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;

*Регулятивные:*

- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;
- планировать свои действия;
- адекватно воспринимать оценку педагога;
- определять успешность выполнения своего задания в диалоге с педагогом.

*Коммуникативные:*

- уметь слушать и слышать собеседника, высказывать и обосновывать своё мнение.
- уметь взаимодействовать с другими обучающимися кружкового объединения .

### Предметные:

- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении групповых заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- выполнение задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания.

## II Комплекс организационно-педагогических условий

### 1.1 Календарный учебный график

| Год обучения по программе | Продолжительность учебного года |                         |                      | Количество учебных часов | Режим занятий (периодичность и продолжительность) | Сроки проведения аттестации             |
|---------------------------|---------------------------------|-------------------------|----------------------|--------------------------|---|---|
|                           | Дата начала обучения            | Дата окончания обучения | Всего учебных недель |                          |   |   |
| 1 год                     | сентябрь                        | май                     | 36                   | 216                      | 3 раза в неделю по 2 часа                         | декабрь (промежуточная), май (итоговая) |

**Зимние каникулы:** с 1 по 10 января.

**Летние каникулы:** с 1 июня по 31 августа.

**Праздничные (нерабочие) дни:** 4 ноября 2020 года, с 1 по 10 января 2021 года, 23 февраля 2021 года, 8 марта 2021 года, 3, 10 мая 2021 года (перенос праздничных дней).



## 1.2 Условия реализации программы

### **Кадровые условия**

Работу в кружковом объединении организует педагог дополнительного образования, обладающий необходимыми компетенциями.

### **Материально-технические условия**

Занятия проходят в большом светлом кабинете с рабочими местами для обучающихся и педагога.

При реализации программы предусматриваются специально организованные места, постоянно доступные обучающимся и предназначенные для:

- общения (актовый зал, участок на территории);
- подвижных занятий (участок на территории);
- спокойной групповой работы (кабинет);
- индивидуальной работы (кабинет).

Данные места соответствуют санитарным и гигиеническим нормам, нормам пожарной безопасности, требованиям охраны здоровья и охраны труда обучающихся.

### **Информационные условия**

Для реализации программы должен использоваться демонстрационный материал, книги, аудио, видео, фото, интернет источники, дидактические материалы.

В ходе реализации Программы педагогом используются дидактические средства: учебные наглядные пособия, демонстрационные устройства, технические средства.

На занятиях по программе потребуется следующий *реквизит*: мячи, кегли, кубики, прыгалки, ширма, куклы для выступления кукольного театра, а также следующие *материалы и инструменты*: бумага, ножницы, клей, карандаши, картон, цветная бумага.

Для подведения итогов применяют различные формы деятельности: опрос, конкурсы, КТД, творческие задания.

### 1.3 Оценочные материалы

|                       | Планируемые результаты  | Диагностический материал   | Цель  | Сроки проведения |
|-----------------------|---|--|---|------------------|
| Личностные результаты | Мотивация к посещению занятий,<br>ценностное отношение к занятиям | Анкетирование<br>«Ранжирование»,<br>«Мотивация посещения<br>занятий»                     | Выявление<br>мотивации к посещению<br>занятий | сентябрь         |
|                       |   | Методика<br>«Вопросник для<br>учащихся мотивации<br>посещений<br>детские<br>объединения» | Выявление уровня<br>удовлетворенности         | май              |
| этап<br>редм          | Коммуникативные УУД   |  |   |                  |

|                           |   |                                  |   |                       |
|---------------------------|---|----------------------------------|---|-----------------------|
|                           | <p>Умение взаимодействовать с другими обучающимися кружкового объединения (допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи; учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ; формулировать собственное мнение и позицию; договариваться, приходить к общему решению;</p> | <p>Педагогическое наблюдение</p> | <p>Выявления уровня коммуникабельности и коммуникативности</p>  | <p>В течение года</p> |
| <p>Познавательные УУД</p> |   |                                  |   |                       |
|                           | <p>Ориентирование в книге, по рисунку, инструкционной карте или выкройке;</p>   | <p>Педагогическое наблюдение</p> | <p>Развитие воображения, образного мышления, интеллекта, фантазии, технического мышления, конструкторских способностей;</p> |                       |

|  |                                  |   |  |
|--|----------------------------------|---|--|
| <p>Добыча новых знаний: находить ответы на вопросы, используя литературу, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке;</p>   | <p>Педагогическое наблюдение</p> | <p>Осуществление поиска нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет</p> |  |
| <p>Переработка полученной информации<br/> (- анализировать объекты, выделять главное;<br/> - осуществлять синтез (целое из частей);<br/> - проводить сравнение, классификацию по разным критериям;<br/> - устанавливать причинно-следственные связи;<br/> - строить рассуждения об объекте;<br/> - обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);<br/> - подводить под понятие;<br/> - устанавливать аналогии;)</p> | <p>Педагогическое наблюдение</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Выявление способностей к обработке полученной информации</li> </ul>  |  |
| <p>Регулятивные УУД</p>  |                                  |   |  |

|                       |  |                           |   |                |
|-----------------------|--|---------------------------|---|----------------|
|                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;</li> <li>- учитывать выделенные в пособиях этапы работы;</li> <li>- планировать свои действия;</li> <li>- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;</li> <li>- адекватно воспринимать оценку педагога;</li> <li>- различать способ и результат действия;</li> <li>- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок</li> </ul> | Педагогическое наблюдение | Выявление способностей к целеполаганию, планированию, прогнозированию, контролю, коррекции, оценке, саморегуляции |                |
| Предметные результаты | <p>Формирование у учащихся представления о различных видах театра; развитие необходимых практических умений и навыков по выполнению различных видов работ с куклой; формирование навыков, обеспечивающих успешный показ спектакля.</p>   | Педагогическое наблюдение | Выявление уровня ЗУН по данной программе  | В течение года |

### 1.4 Методическое обеспечение программы

| Раздел программы                              | Формы занятий                                | Приемы, методы обучения   | Образовательные технологии  | Дидактический материал | Формы подведения итогов |
|---|--|---|---|------------------------|-------------------------|
| Введение в программу (ознакомительный модуль) |  |   |   |                        |                         |
| Многообразие игр                              | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения   | Наглядные пособия      | Контрольное занятие     |
| Организация игры                              | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения   | Наглядные пособия      | Контрольное занятие     |
| Игры на знакомство                            | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии программированного обучения, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия      | Контрольное занятие     |

|                 |  |   |   |                   |                     |
|-----------------|--|---|---|-------------------|---------------------|
| Игры со словами | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Мастерская игр  | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Подвижные игры  | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Настольные игры | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |

| Основная часть                              |  |   |   |                   |                     |
|---|--|---|---|-------------------|---------------------|
| Конкурсы                                    | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Тематические культурно-массовые мероприятия | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Массовые танцы                              | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Игры-шутки                                  | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |



|                         |  |   |   |                   |                     |
|-------------------------|--|---|---|-------------------|---------------------|
| Экспромт-театр          | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |
| Новая жизнь забытых игр | Комбинированное занятие, практическая работа | Беседа, разбор, объяснение, анализ, обсуждение, самоанализ, коллективный анализ, наблюдение, демонстрация, наблюдения обучающихся | Групповые технологии, технологии проблемного обучения | Наглядные пособия | Контрольное занятие |

Основным условием реализации Программы является взаимодействие педагога и ребенка, сотрудничество, совместный поиск творческих идей. Программа предполагает теоретические и практические части, поэтому используются различные педагогические методы.

*Информационно-рецептивный метод* (предъявление педагогом информации и организация восприятия, осознания и запоминания учащимися данной информации).

*Репродуктивный метод* (составление и предъявление педагогом заданий на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности, руководство и контроль выполнения; воспроизведение воспитанниками знаний и способов действий по образцам, произвольное и произвольное запоминание).

*Метод проблемного изложения* (постановка педагогом проблемы и раскрытие доказательного пути его решения; восприятие и осознание учащимися знаний, мысленное прогнозирование, запоминание).

## 1.5 Воспитательная работа

Организация групповых занятий формирует у учащихся дружеские, доброжелательные отношения, учат сплочению детей, стимулируют взаимопомощь друг другу. В воспитательной работе используются массовые формы работы. Участие в фестивалях, экскурсиях позволяют воспитывать в детях коммуникабельность, умение вести себя в общественных местах, презентовать себя. Несомненно, большим воспитательным потенциалом обладают занятия – праздники («8 марта — мамин праздник», «Осенний бал» и др.) В течение учебного года при необходимости проводятся коллективные и индивидуальные беседы, а также обращение к личному опыту. Важным является: постоянное усложнение педагогических задач; повышение требовательности к возможностям детей; педагогическая оценка прогресса деятельности ребёнка, а также ориентация ребёнка на социально значимый результат. В результате постепенно вырабатываются трудолюбие, терпение, аккуратность, адекватная самооценка деятельности. Большое внимание уделяется воспитанию уважения к наследию предков.

*В ходе реализации программы предусматривается:*

- проведение бесед о культуре поведения;
- организация мероприятий развлекательного и познавательного характера в кружке (например: день именинника, «А ну-ка, девочки!» и многие другие);
- участие в мероприятиях учебного заведения.

## 1.6 Работа с родителями

Перед началом работы кружка проводится родительское собрание или беседа с родителями индивидуально (например: по телефону). Это необходимо, чтобы познакомить родителей с работой кружка, рассказать о значении этого вида творчества в воспитании ребенка. Многие родители, не зная, и, поэтому, не понимая пользы таких занятий, относятся к этой работе скептически.

Работу с родителями строится так, чтобы они были помощниками педагогу. Родители могут оказать помощь в организации праздников, встреч с интересными людьми, проведении бесед, экскурсий, организации спектаклей, приобретении нужных материалов и инструментов.

В конце учебного года проходит родительское собрание совместно с детьми, объединив интересы кружка и семьи. К празднику организовать игровую программу, подводящую итог деятельности ребят за учебный год и наглядно показывающую, чего добился каждый ребенок.

Во время праздника можно организовать чаепитие со сладким столом, провести игры, конкурсы, викторины.

### **III Список литературы**

#### **Список литературы для педагога:**

1. Зюзько, М.В. 5 шагов к себе: Кн. для учащихся. – М.: Просвещение. 1992. – 173 с.
2. Круглов, Ю.Г. Русские народные загадки, пословицы, поговорки. М.: Просвещение. 1990
3. Шмакуов, С.А. Её величество Игра. – Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. М.: NB Магистр. 1992
4. Менделев, В.А. Настольные игры. – Харьков: Книжный клуб «Клуб семейного досуга». 2006
5. Турыгина, С.В. Кугач, А.Н. Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр. – Ростов-на-Дону: Феникс. 2003. – 302 с.
6. Тимофеев, О.Н. Рецепты веселой вечеринки: Игры, розыгрыши, забавы. – Ярославль: Академия развития. 2002. – 192 с.
7. Летнее настроение. Практическое пособие для организаторов и участников программ летнего отдыха. – Волгоград: ГУУ «ВИМПСР». 2004. – 153 с.
8. Кенеман, А.В. Детские подвижные игры народов СССР. – М.: Просвещение. 1988
9. Осокина, Т.И. Детские подвижные игры народов СССР. М.: Просвещение. 1989. – 239 с.

#### **Список литературы для обучающегося:**

1. Константинова, М.Н Петрова, М.О. Юрьева, М.А. Школьный год без хлопот. – Ростов-на-Дону: «Феникс». 2001
2. Петрусинский, В.В. Игры – обучение, тренинг, досуг. – М.: «Новая школа». 1994
3. Кипарис (коллективно-творческие дела, инсценировки, праздники, розыгрыши, игры, сценарии) библиотека журнала «Вожатый века». – М.: Педагогическое общество России. 2004
4. Праздник в школе // подборка ежемесячных журналов для школьников. – Минск: ИООО «Красико-Принт»

## IV Приложение

### Диагностическая методика «Ранжирование»

Обучающимся предлагается проранжировать (расставить по степени значимости для себя) 5 -10 объектов (семья, школа, друзья, игра, кружок и т.д.) и обосновать значимость предметов парой слов. Это исследование позволяет выявить отношение ребенка к занятиям кружка.

#### Анкетирование

#### « Мотивация посещения занятий в кружковом объединении ДДТ»

Диагностический инструментарий состоит из одной анкеты.

**1. Как ты чувствуешь себя в детском объединении?**

- а) Мне в кружке нравится
- б) Мне не очень нравится
- в) мне в кружке не нравится

**2. С каким настроением ты идешь на занятия?**

- а) с хорошим настроением
- б) бывает по-разному
- в) чаще хочется остаться дома

**3. Если бы тебе сказали, что на следующее занятие не обязательно приходить всем, как бы ты поступил?**

- а) пошел бы на занятие
- б) не знаю
- в) остался бы дома

**4. Почему ты посещаешь кружок от Дома детского творчества?**

- а) мне интересно
- б) заставляют родители
- в) знания и умения, которые я получаю, пригодятся в жизни

**5. Рассказываешь ли ты о занятиях своим родителям и друзьям?**

- а) рассказываю часто
- б) рассказываю только друзьям
- в) рассказываю только родителям
- г) не рассказываю никому

**6. Как ты относишься к своему педагогу?**

- а) Мне нравится педагог
- б) Не знаю, затрудняюсь ответить
- в) Я хотел бы, чтобы у нас был другой педагог

**7. Есть ли у тебя друзья в объединении?**

- а) у меня много друзей
- б) у меня мало друзей
- в) у меня нет друзей в объединении

**8. Тебе больше нравится заниматься в группе или индивидуально?**

- а) в группе
- б) индивидуально
- в) и в группе, и индивидуально

### **Анкета изучения уровня удовлетворенности программой**

Данное анкетирование можно провести в конце учебного года для выявления уровня удовлетворенности обучающихся.

Уважаемые воспитанники, приглашаем вас принять участие в дополнительного образования. Для этого просим ответить на вопросы анкеты.

**1. Я посещаю дополнительные занятия, потому что:**

- Здесь я занимаюсь творчеством
  - Здесь я готовлюсь к профессии
  - Это укрепляет здоровье
  - Мне нравится общаться с педагогом
  - Мне нравится общаться со сверстниками
  - Другое (напишите Ваш вариант)
- 
- 

**2. С каким настроением ты собираешься на занятия в кружок**

- С радостью, интересом, воодушевлением
- Настроение не имеет значения, это пригодится мне в будущем
- Настроения нет, вынужден идти туда, т.к. этого требует классный руководитель (воспитатель)
- Настроение появляется уже на занятиях
- Занимаюсь без настроения
- Бывает по-разному

**3. Занятия всегда интересны для меня?**

- Да
- Нет
- По-разному

**4. Устраивает ли тебя уровень и тематика занятий?**

- Да
- Нет
- По-разному

**5. Ты хотел бы, чтобы задания на занятиях были более легкими?**

- Да
- Иногда
- Хочу, чтобы задания были трудными

**6. За период посещения занятий в системе дополнительного образования:**

- Я многое узнал, многое для себя открыл
- Я стал активным участником различных мероприятий, проводимых в ДДТ

- Я стал активным участником различных мероприятий, проводимых в городе, крае
- У меня появилось больше друзей
- Ничего не изменилось

7. **Какие черты характера воспитывают в тебе занятия, которые ты посещаешь?**

- Аккуратность
  - Внимательность
  - Активность
  - Усидчивость
  - Любознательность
  - Серьёзность
  - Исполнительность
  - Общительность
  - Уверенность в себе
  - Артистизм
  - Другое (напишите Ваш вариант)
- 
- 
- 

8. **Как ты думаешь, поможет ли тебе посещение занятий определиться с выбором будущей профессии?**

- Да, поможет
- Может и нет, но мне нравится посещать занятия, заниматься любимым делом
- Не знаю, время покажет
- Нет

9. **Ты считаешь, что твой педагог кружка:**

- Проводит интересные и увлекательные занятия
  - Стремится вызвать интерес к занятиям у ребят
  - Доброжелательный, справедливый, тактичный
  - Всегда понимает тебя, твоё настроение
  - У тебя есть желание быть похожим на него
  - Другое (напишите Ваш вариант)
- 
- 
- 

10. **Педагог всегда учитывает мои возможности и способности?**

- Да
- Нет
- По-разному

11. **Если бы педагог сказал, что завтра на занятия всем приходиться не обязательно, ты бы пришел?**

- пришел
- не пошел бы
- не знаю

12. **Ты хотел бы, чтобы у тебя был другой, менее строгий педагог?**
- не хотел, мне нравятся наш педагог
  - хотел бы
  - точно не знаю
13. **Ты часто рассказываешь о занятиях своим родственникам и друзьям?**
- часто;
  - редко;
  - совсем не рассказываю
14. **Тебе нравятся ребята, которые занимаются вместе с тобой?**
- да;
  - не очень;
  - нет
15. **Напиши свои впечатления о занятиях в системе дополнительного образования, свои пожелания. Что ты хотел(а) бы изменить, дополнить?**

---



---



---



---



---



---



---



---

**Спасибо за ответы!**

**Обработка результатов:**

**За каждый ответ на вопрос № 2-5, 10-14:**

- а) да – 3 балла,
- б) иногда, не знаю, редко, бывает по-разному – 1 балл,
- в) нет – 0 баллов.

**Подсчет общего количества баллов:**

- 0-7 баллов – неучебная мотивация, неудовлетворительное отношение к занятиям;
- 8-15 баллов – низкий уровень мотивации к занятиям.
- 16-19 баллов – средний уровень мотивации, занятия привлекают, но, в основном, с целью организации времяпрепровождения.
- 20-23 баллов – хороший уровень познавательной мотивации.
- 24-27 баллов – высокий уровень учебной мотивации.

**Фамилия, имя** \_\_\_\_\_

**Тест «Виды игр»**

1. К какому виду игр относятся сюжетно-ролевые игры?
- А) активные
  - Б) пассивные
  - В) имитационные
2. Театрализованная игра является разновидностью

- А)** сюжетно-ролевых игр  
Б) художественных  
В) деловых
3. К играм с правилами относятся  
А) интеллектуальные игры  
**Б)** подвижные и спортивные игры  
В) танцевальные игры
4. Характерная особенность игр с залом  
А) сюжетность  
**Б)** массовость  
В) состязательность
5. Какая игра относится к бессюжетным?  
**А)** спортивная  
Б) музыкальная  
В) сюжетно-ролевая
6. Какие игры относятся к творческим?  
А) подвижные, спортивные, интеллектуальные  
**Б)** сюжетно - ролевые, строительные и игры-драматизации  
В) танцевальные, музыкальные, игры с залом
7. Для какого вида игр характерно наибольшее эмоциональное напряжение?  
А) подвижные, спортивные  
**Б)** сюжетно – ролевые и игры-драматизации  
В) танцевальные, музыкальные игры
8. К какому виду игр относят музыкальные игры?  
**А)** сюжетным  
Б) ролевым  
В) имитационным
9. К какому виду игр относят игры-аттракционы?  
**А)** игры-состязания  
Б) развивающие игры  
В) творческие игры
10. К какому виду игр относят деловые игры?  
А) психотехнические  
Б) развивающие  
**В)** профориентационные

*За каждый правильный ответ учащемуся начисляется 1 балл.*

*10-8 баллов высокий уровень знаний;*

*7-5 баллов - средний уровень знаний*

*4 балла и менее – низкий уровень знаний*



## **Пародисты**

Всем известно, что работа у пародистов не из легких. Им нужна не только подметить характерные черточки каждого человека, но и постараться их весело и необидно изобразить. Конечно же, прежде чем пародировать кого-либо, надо много тренироваться. Сначала из желающих принять участие в этой игре следует выбрать ведущего. Остальные будут «пародистами». Ребята образуют полукруг, один из «пародистов» встает перед ними. Далее по сюжету ведущий выполняет какие-нибудь движения, а «Пародист» должен их повторить, причем сделать это так; чтобы остальным было смешно, но не искажая действий пародируемого да неузнаваемости. Ведущий может делать что угодно: поднимать и опускать руки, приседать, топтаться на месте, прыгать, танцевать или исполнять любые другие, более изощренные движения. Тот «пародист», который чересчур сильно исказит жесты ведущего, должен будет сменить его, Если провинившихся много, значит ведущий сам выбирает себе замену. Время игры не ограничивается, она может длиться до тех пор, пока участники не потеряют к ней интерес. Звание "заслуженного пародиста" присваивается тому, кто ни разу не попал в ведущие.

## **Добрая сказка**

Берется за основу сказка с грустным концом. (например, снегурочка, русалочка и т д) И дается задание детям подумать как эту сказку можно переделать, используя персонажей из др сказок, так, чтобы она счастливо закончилась. Выигрывает та команда, которая наиболее смешно и весело обыгрывает сказку в виде мини-спектакля.

## **Сюжетно-ролевая игра «Арго»**

Основные принципы игры: 1. Самоопределение. Все участники игры делятся на две группы: «аргонавтов» и «хранителей». Статус «аргонавта» и «хранителя» определяется самостоятельно 2. Интерес. Задачи «аргонавтов» и «хранителей» качественно не различаются. Для «аргонавтов» - приобрести Золотое Руно, доказав, что достойны этого. Для «хранителей» - доказать, что Золотое Руно они способны удержать. 3. Стимул. Само Золотое Руно не является главным достижением «аргонавтов» и «хранителей». Игровой единицей является «руна» (медаль), которая вручается героям как награда за победу в «испытаниях». 4. Состязательность. Соперничество достигается через участие в преодолении «испытаний». Эти «испытания» одинаковы как для «аргонавтов», так и для «хранителей». В условиях состязательности

отряды дают друг другу взаимооценку. 5. Фантазия и творчество. Боги Олимпа разрабатывают структуру сюжетно-ролевой игры и помогают только в организационных вопросах. Весь экзотико-игровой сюжет разрабатывается и проживается в каждом отряде самостоятельно. Роли: Боги - вожатые. Герои: Ясон - предводитель аргонавтов. Эет - царь Колхиды, вождь хранителей. Жители Эллады - все остальные участники игры, которые делятся на «хранителей» и «аргонавтов». Условия игры 1. Условия игры для богов: 1. Боги и музы живут на Олимпе. Обеспечивают структуру игры и выполняют роль правосудия. 2. Зевс покровительствует «хранителям». Гера покровительствует «аргонавтам». Они главные носители идеи игры. 3. Все остальные боги делятся на богов-«правителей» и богов- «покровителей». Боги-«правители» разрабатывают сюжет того дня, когда они правят на земле Эллады (дежурный отряд по территории). Боги-«покровители» (вожатые в отрядах) разрабатывают вместе с ребятами игровой сюжет в своем отряде. Эти боги являются «хранителями» своих жителей. 4. Боги спускаются с Олимпа в дни «испытаний» и наблюдают за состязаниями. Подсчитывают и ведут учет черных и белых квадратов (взаимооценки). 5. Музы спускаются на землю Эллады в день МУЗ. Устраивают смотр талантов «аргонавтов» и «хранителей». 6. Ход игры и итоги состязаний между «аргонавтами» и «хранителями» отражаются богами ежедневно в «Зеркале Эллады». Гермес выпускает газету «Вестник Богов».

### **«Изобразить походку»**

- человека, который только что сытно пообедал;
- человека, которому жмут ботинки;
- человека, который неудачно пнул кирпич;
- человека, который заблудился в темном лесу.

### **«Пофантазировать и изобразить»**

- горячий утюг; закипающий чайник;

звенящий будильник;

- звонящий телефон.

### **Игра «Два из трёх», (с воздушными шарами).**

Играют двое (из разных команд). На полу 3 шарика. Звучит музыка, игроки танцуют вокруг шариков. Музыка смолкает, игроки хватают шарики. Побеждает тот, кто возьмет 2 шарика. (Игра повторяется).

### **«Ты - мне, я - тебе».**

Команды загадывают по пять загадок друг другу. 1) Это обычно бывает в сказке, а иногда в жизни (чудо). 2) Когда ты неправильно поступаешь или зря кого-то обидел, она должна тебя очень мучить (совесть). 3) Знает каждый здесь из вас рекордсменку в стиле «басс» (лягушка). 4) У какого слона нет хобота? (у шахматного). 5) Каких камней нет ни в одном море? (сухих).

### **«В гостях у сказки».**

Отгадать отрывки из сказок. 1) В какой сказке произошло такое событие: «Тут в избе углы затрещали, крыша зашаталась, стена вылетела, и печь сама пошла по улице, прямо к царю...» (р.н. ск. «По щучьему велению»). 2) В какой сказке с помощью горошины принцесса нашла себе жениха?» (Г.Х.Андерсен. «Принцесса на горошине»). 3) В какой сказке жительница морских глубин проучила жадину? («Сказка о рыбаке и рыбке». А.С.Пушкин). 4) Какой серый зверь обидел нечетное количество маленьких учащиесяшек? (Волк из р.н.ск. «Волк и семеро козлят»).

### **«Оживи пословицу».**

Участники должны без слов в любой форме передать смысл пословицы. (По выбору). Дается время на подготовку. 1) Нет друга ищи, а нашел береги. 2) Нет лучшего дружка, чем родная Матушка. 3) Семь раз отмерь, один раз отрежь. 4) Один за всех, все за одного. 5) Старый друг лучше новых двух. 6) Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

### **Игра «Кто не моет уши».**

Ведущий задает вопросы, а учащиеся должны отвечать я или молчать. Кто любит шоколад? Кто любит мармелад? Кто любит груши? Кто не моет уши? Кто любит гранат? Кто любит виноград? Кто любит урюк? Кто не моет рук?

### **«Фотография на память».**

Все игроки первой команды принимают различные позы, а игроки второй команды внимательно смотрят на них и запоминают. Через минуту они должны принять точно такие же позы. (И наоборот).

### **Битва эрудитов.**

Интеллектуальная игра Познавательное-развлекательное занятие интеллектуального клуба учащихся «ПАРАСАТ»

## **Тема: Интеллектуальная игра «Битва эрудитов»**

Продолжительность: 35-45 минут.

Категория учащихся: 5-7 класс.

Цели и задачи мероприятия: - Развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания. - Воспитание уверенности в своих силах. Формирование чувства ответственности, способность преодолевать трудности. - Расширение кругозора, интеллектуальных способностей учащихся.

### **Ход игры:**

Участвуют две команды, игра состоит из четырёх туров, каждый вопрос имеет свою оценку в баллах, эксперты подводят итоги. Первый тур

**Вопрос 1.** В 1850 г. в Америку впервые привезли птицу, которая вскоре там освоилась. Случилось так, что в пригороде Бостона сильно размножились насекомые. Гусеницы наносили серьезный вред посевам. На помощь пришла птица – она уничтожила насекомых-вредителей. В знак благодарности жители поставили ей памятник в центральном парке города Бостона. Назовите птицу.  
Ответ : Воробей

**Вопрос 2.** Эта история началась в 1968 году. Когда химик Спенсер Сильвер изобрёл клей, не оставляющий следов на бумаге. Несколько лет изобретение не находило применения, пока Артуру Фрау, коллеге Сильвера не пришло в голову использовать покрытые клеем края листочков, имеющих в основном размер 76 на 76 миллиметров. В качестве чего используют и как называются такие листочки  
Ответ : Стикеры

**Вопрос 3.** Чтобы он служил верой и правдой его необходимо регулярно смазывать. В смазке нуждаются шарнирные и подшипниковые узлы- втулки, ролики натяжителя цепи, рулевые колонки. Тросы переключателей передач и тормозов. Следует помнить что избыток масла плох для него, налипая грязь может попасть внутрь узлов. О чём речь? Ответ: Велосипед

**Вопрос 4.** Несмотря на небольшие размеры : 2.54 сантиметра толщиной и 7.62 в диаметре, вес меньше двухсот граммов, скорость около 160 км/ч она представляет большую опасность для зрителей, если не огородить их защитным стеклом. О каком предмете идёт речь? Ответ : Хоккейная шайба

### **Второй тур**

**1 вопрос II тура** (500 баллов) Он был выпущен самым первым в 1979 году в Японии компанией «Сони»

Первая подсказка на 1 вопрос (300 баллов) Устройство получившее название «Уокман» было разработано инженером Нобутоси Кихара специально для генерального директора фирмы чтобы он мог им воспользоваться при дальних перелётах

Вторая подсказка на 1 вопрос. II тура (200 баллов) После этого было создано множество моделей . В том числе работающих на солнечной батарее Ответ: Кассетный аудиоплеер

**2 вопрос II тура** Какой подвиг совершили дворняги Дезик и Цыган 22 июля 1951 года? (500 баллов)

Первая подсказка на 2 вопрос. II тура (300 баллов) Это длилось 20 минут

Вторая подсказка на 2 вопрос. II тура (200 баллов) Старт был с полигона Капустин Яр в 4 утра Ответ на 2 вопрос. II тура Дезик и Цыган стали первыми живыми существами которые поднялись в космическую высь и благополучно вернулись

**3 вопрос. II тура** (500 баллов) Его красота не только украсит интерьер вашей квартиры. Но и поможет сберечь тепло в холодное время.

Первая подсказка на 3 вопрос. II тура (300 баллов) Шерсть его обладает великолепными теплоизолирующими свойствами

Вторая подсказка на 3 вопрос. II тура (200 баллов) Только не забывайте почаще его чистить Ответ на 3 вопрос. II тура : Ковёр

**4 вопрос II тура** (500 баллов) Её патент в 1903 году получил Альберт Паркхаус работающий на проволочной фабрике. Известно. Что нечто напоминающее использовали во Франции в 16 веке для хранения церковного облачения.

Первая подсказка на 4 вопрос II тура (300 баллов) На изобретение этого предмета подвигли жалобы рабочих, которым не хватало крючков

Вторая подсказка на 4 вопрос II тура (200 баллов) Современное изобретение изготавливают из древесины и пластмассы необходимое для хранения гардероба чтобы оно не помялось Ответ на 4 вопрос II тура : Вешалка

Третий тур Блиц-тур (за каждый правильный ответ 100 баллов, время на обдумывание вопроса нет)

Самая «солнечная» геометрическая фигура? (Луч)

Самый большой медведь? (Белый медведь)

Самый зубастый столовый прибор? (Вилка)

Самая походная сумка? (Рюкзак)

Самая плавательная обувь? (Ласты)

Самый острый каблук? (Шпильки)

Самый небесный цвет? (Голубой)

Самый детский театр? (Кукольный театр)

Самый зубастый балет? («Щелкунчик»)

Самый посудный головной убор? (Котелок)

Самый мирный итог поединка? (Ничья)

Самое крупное спортивное мероприятие? (Олимпиада)

Самый умный вид спорта? (Шахматы)

Самые большие волны? (Цунами)

С чем сравнивает чужую душу пословица? (С потемками)

Самая длинная параллель? (Экватор)

Как называется мужская юбка у шотландцев? (Килт)

Самый большой кусок льда? (Айсберг)

Самая медленная стрелка часов? (Часовая)

Он бывает между корнем и окончанием (Суффикс)

Что такое Биг Бен? (Башенные час)

Самый правдивый барон на свете? (Барон Мюнхгаузен)

Что будет, если поспешишь? (Людей насмешишь)

Самый уральский камень? (Малахит)

Научное справочное пособие по всем отраслям знаний (Энциклопедия)

Самый знаменитый во всём мире турист? (Робинзон Крузо)

Команда самолета, танка, корабля (Экипаж)

Самая «американская» статуя? (Статуя Свободы)

В каком слове 40 «А»? (Сорока)

Самый лучший в мире крокодил? (Гена, друг Чебурашки)

Первый президент Америки. (Джордж Вашингтон)

Одна сторона листа бумаги (Страница)

Как называется книга, рассказывающая о самом-самом? (Книга рекордов Гиннесса. Выпускается ежегодно с 1955 года английским издательством «Гиннесс паблшинг лимитед».)

### **Четвёртый тур**

Что лежит в ящике ВОПРОС: ( цена 1 000 баллов) Здесь лежит то, что Пётр I называл «земным яблоком» (Глобус)

Подводятся итоги.

### **Интеллектуально-познавательная игра "Калейдоскоп"**

Цель мероприятия: способствовать развитию мышления и познавательной активности, творческих и коммуникативных способностей учащихся.

Класс делится на 4-5 команд по 5-6 человек в каждой. Деление происходит либо по желанию учащихся, либо по жребию. Заранее ребятам даётся задание выбрать название команды, девиз, эмблему и капитана. Предварительная подготовка к игре занимает 2-3 дня.

#### **Станция "Ознакомительная"**

В начале игры каждая команда представляет своё название, девиз, эмблему и капитана.

#### **Станция "Загадочная"**

Чем больше ешь, тем больше становится (орех, семечки).

Когда он нужен - его выбрасывают, а когда не нужен - поднимают (якорь). Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? (которые стоят).

Отец только родился, а сын уже по улице гуляет (огонь в печи - дым из трубы).

Ходит- ходит, а в дом не заходит (дверь).

Я в озерах и морях, а в воде меня нет. Я в арбузе и в огурцах, а в дыне меня нет ("р").

Все его любят, а поглядят на него, так каждый морщится (солнце).

Сестра к брату в гости идет, а он от нее прячется (день и ночь).

Разноцветные девицы заскучали без водицы, дядя длинный и худой носит воду бородой (краски и кисточка).

### **Станция "Мир вокруг нас"**

Какие звери летают? (летучая мышь, белка-летяга)

Как называется плотная корка на снегу? (наст)

Как называется космодром, с которого был произведён запуск первой космической ракеты? (Байконур)

Что в огне не горит и в воде не тонет? (лёд, снег)

Какой цветок имеет и мужское и женское имя? (Иван-да-Марья)

Ближайшая к Солнцу планета. (Меркурий)

Какую траву и слепой узнает? (крапива)

Какие птицы прилетают с юга первыми? (грачи)

Самые свирепые рыбы? (пираньи)

Какое хвойное дерево на зиму сбрасывает листву? (Лиственница)

У кого щёки как мешки? (хомяк)

Из какого растения делают манную крупу? (пшеницы)

### **Станция "Сказочная"**

Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (оленья)

Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле Чудес? (нисколько)

Что попало Каю в глаз? (осколок зеркала)

Кто написал сказку "Огниво"? (Г.Х.Андерсен)

Какие цветы собирала падчерица в сказке "Двенадцать месяцев"? (подснежники)



За что отца Чиполлино посадили в тюрьму? (он наступил на мозоль принцу Лимону)

Из какой сказки Шамаханская Царица? ("Сказка о золотом петушке")  
Назовите любимого зверя Фрекен Бок (кошка Матильда)

Кто автор сказки "Айболит"? (К.Чуковский)

### **Станция "Конкурс капитанов"**

Сколько сыновей было у мельника в сказке "Кот в сапогах"? (3)

Есть ли 7 ноября в Австралии? (да)

Сколько недель в году? (52)

Назовите самую большую планету Солнечной системы. (Юпитер)

Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)

На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках? (50)

Палку нужно распилить на 12 частей. Сколько распилов нужно сделать? (11) В каком году был основан наш кадетский корпус? (1998)

Как называется наука о собаках? (кинология)

Какая гора извергает огонь? (вулкан)

Что принадлежит лишь тебе, а употребляется чаще другими? (Имя)

### **Станция "Эрудит"**

Этот тур проводится для зрителей, в случае, если не все дети распределены по командам.

Что такое грот? (пещера)

Кто такой Марс? (мифологический герой)

Что такое карат? (мера веса драгоценных камней)

Что такое икебана? (искусство составления букетов)

Что такое вернисаж? (выставка картин)

Что такое палитра? (доска для смешивания красок)

Какая башня называется "падающей"? (Пизанская)

Как называется художник, изображающий животных? (анималист)

Назовите "короля вальсов" (Штраус)

Что такое Гамбург? (город в Германии)

На каком музыкальном инструменте играл Орфей? (на лире)

Кто автор произведения "Маленький принц"? (Антуан де Сент-Экзюпери)

### **Станция "Спортивная"**

Назовите родину футбола. (Англия)

Сколько клеточек одного цвета имеет шахматная доска? (32)

К какому виду спорта относится термин "двойной тулуп"? (фигурное катание)

Какая страна считается родиной Олимпийских игр? (Греция)

Какой напиток носит имя всемирно известного футболиста? (кофе Пеле)

Где пройдут ближайшие зимние Олимпийские игры? (Сочи)

Что означает футбольный термин "аут"? (мяч вне поля)

Что забивают в ворота игроки в русский хоккей? (мяч)

Как называется игра "ручной мяч"? (гандбол)

Какой итальянский город представляет футбольный клуб "Рома"? (Рим)

Какие два цвета предпочитают фанаты "Спартака"? (красный и белый)

Какому спортсмену на соревнованиях приходится вязать узлы? (туристу)

Какого цвета карточка в футболе означает удаление с поля? (красная)

Какая олимпийская спортивная игра проводится в бассейне? (водное поло) Какие спортсмены участвуют в Паралимпийских играх? (инвалиды)

Какая античная страна, наряду с Грецией, дала название олимпийскому виду борьбы? (Рим. Греко-римская борьба)

В каком олимпийском виде спорта используется сабля? (фехтование)

Как называется площадка для игры в большой теннис? (корт)

Без чего судья не может выйти на поле? (без свистка)

В каком виде спорта важен попутный ветер? (в парусном)