

Управление по образованию администрации Ленинского района г.Минска
Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»
Отдел культурно-досуговой деятельности

УТВЕРЖДЕНО

Приказ директора ГУО «Центр
дополнительного образования
детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»
_____ 2024 г.

№ _____

**Программа кружка
«Игротека»**

(культурно-досуговый профиль, базовый уровень изучения
образовательной области «Основы проектирования и игровая деятельность»)

Разработчики:

Кацкель Татьяна Эдуардовна,
педагог дополнительного образования;
Расторгуева Татьяна Юрьевна, методист

Возраст учащихся: 11-16 лет

Срок реализации: 1 год

Минск, 2024

Общие положения

В основе программы кружка «Игротека» лежит идея использования потенциала игровой педагогики, позволяющей развивать личность учащегося.

Программа кружка имеет социально-педагогическую направленность, ориентирована на обучение учащихся анимационной деятельности для дальнейшей организации их культурно-досугового пространства.

Игра, являясь наиболее доступным видом деятельности для учащихся, выступает способом переработки полученных из окружающего мира впечатлений и знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления, воображения, эмоциональность, активность, постоянно растущая потребность учащегося в общении. Через игру, сочинительство, фантазирование учащиеся решают проблемы эмоционального раскрепощения, снятия зажатости, заторможенности.

Новизна программы кружка «Игротека» заключается в том, что данная программа предназначена для работы с подростками, которые хотят научиться интересно организовывать и проводить досуговые мероприятия, развивать при этом свои организаторские способности.

Актуальность программы обусловлена тем, что занятия игровым искусством, разнообразные по содержанию и форме, развивают психоэмоциональную сферу учащихся, содействуют профессиональному самоопределению и личностному становлению. Такие занятия востребованы учащимися самых разных возрастных категорий. Досуговые мероприятия, участие в сюжетно-ролевых играх положительно влияют на развитие мышления и познавательного интереса, творческой фантазии, коммуникативных навыков, вырабатывают волевые качества, уверенность в своих силах, а также навыки выразительной грамотной речи, что, несомненно, повлияет на повышение успеваемости в школе, поможет выпускникам в поступлении в учебные заведения, независимо от того, какую они выберут профессию в дальнейшем.

Социальная значимость программы также связана с возможностью через игру реализовать внутренний потенциал учащихся, нивелировать негативные стороны характера и акцентировать внимание на положительных качествах личности. Игровое общение, лежащее в основе создания программы кружка «Игротека», тренирует тело, ум и чувство учащихся в органичном единстве.

Занятия в кружке «Игротека» – это особая форма общения, при которой учащиеся учатся вести себя и вести за собой, учатся навыкам общения. В процессе освоения программы, учащиеся приобретают знания, которыми обладает современный ведущий, организатор молодёжного досуга.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она способствует усвоению основ проектирования и игровой деятельности, обогащению словарного запаса и развитию грамотной связной речи, формированию умений работать в команде, навыков публичного поведения и межличностного взаимодействия.

Данная программа разработана на основе типовой программы дополнительного образования детей и молодёжи культурно-досугового

профиля, утвержденной постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 20 октября 2023 года №325.

Цель программы - развитие творческих способностей учащихся средствами культурно-досуговой деятельности.

Реализация данной цели предполагает постановку и решение следующих задач:

обучающие:

обучать разным видам и формам культурно-досуговой деятельности;

обучать методике организации и проведения различных культурно-досуговых программ;

развивающие:

развивать интерес к социально-культурной деятельности;

формировать умение трансформировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием досугового мероприятия;

формировать умения и навыки организации и проведения разных видов культурно-досуговых программ;

развивать способности к творческому переосмыслению и адаптации приобретённого опыта в кружке к разным социально-культурным ситуациям;

воспитательные:

воспитывать культуру поведения и общения с аудиторией;

воспитывать чувство ответственности за работу коллектива в целом и за себя в частности;

приобщать учащихся к реальным социально-значимым отношениям (становление и сплочение коллектива, развитие самоуправления, самоорганизации);

способствовать социальной адаптации и стимулировать социальную активность.

Формы подведения итогов образовательного процесса: итоговые занятия в форме игровой программы, открытого клубного дня, презентации игровых проектов с приглашением родителей.

На занятиях используются методы обучения:

словесные методы (объяснение, рассказ, диалог, беседа, обсуждение, образные сравнения, оценка, анализ, вопросы, поощрения, указания, уточнения);

метод практико-ориентированной деятельности (упражнения, репетиции);

метод проблемного обучения (проблемное изложение материала; создание проблемной ситуации или постановка проблемного вопроса; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы);

метод программированного обучения (самостоятельное изучение определённой части учебного материала);

проектно-конструкторский метод (создание творческих работ, проектирование (планирование) деятельности);

наглядный метод обучения (демонстрационные и наглядные материалы);

использования на занятиях средств искусства (литературы, музыки, изобразительного искусства, кино, радио и телевидения).

Общие организационные формы взаимодействия педагога и учащихся: коллективная, групповая (в т.ч. мелкогрупповая), индивидуальная по необходимости.

Формы занятий кружка «Игротека»: лекция, диалог, мастер-класс, семинар, тренинг, игра, диспут, турнир, соревнование, зрелищное мероприятие, благотворительные мероприятия и другие.

Формы организации познавательной деятельности: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Формы проведения игровых досуговых мероприятий:

конкурсно-развлекательная программа;

конкурсно-познавательная программа;

игровая программа;

тематическая беседа;

круглый стол;

праздничное мероприятие и др.

На занятиях используются технологии личностно-ориентированного, развивающего обучения, информационно-компьютерные, игровые, здоровьесберегающие технологии (упражнения для глаз, дыхательные упражнения, физкультминутки, чередование разных видов деятельности).

Программа построена на следующих педагогических принципах:

принцип добровольности и общедоступности;

принцип интереса (обусловлен приоритетом интересов учащихся, наличием предмета общего интереса у учащихся и педагога);

принцип увлекательности и творчества (погружение учащихся в педагогические ситуации через занимательные и увлекательные формы);

принцип природосообразности (учёт индивидуально-психологических особенностей личности, возрастных особенностей, социального развития и наличия опыта творческой деятельности);

принцип культуросообразности (максимальное использование в образовательном процессе культуры той среды, общества, региона, нации, страны, в которой живёт учащийся);

принцип свободного развития личностных стремлений через реализацию творческих возможностей и способностей личности в процессах взаимодействия в досуговой сфере;

принцип сотрудничества и сотворчества (обеспечение соответствующего характера отношений, объединение участников образовательного процесса и субъектной позиции каждого);

принцип ценностно-смысловой направленности (создание условий для открытия учащимися собственных смыслов, которые позволяют раскрыть творческие и познавательные способности, свой внутренний мир в целом).

Программа предназначена для учащихся школьного возраста (11-16 лет) и рассчитана на 1 год обучения.

Возраст учащихся – 11-13 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Общее количество – 144 учебных часа. Наполняемость группы не менее 12 человек.

Возраст учащихся – 14-16 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 учебных часа. Общее количество – 216 учебных часов. Наполняемость группы не менее 12 человек.

Программа занятий предполагает следующие формы обучения: групповые и подгрупповые.

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам, требованиям правил пожарной безопасности.

Материально-техническое обеспечение:

игровой реквизит (мячи, кегли, скакалки, обручи, настольные игры и другое);

звукоусиливающая аппаратура (усилитель, колонки, микрофоны, фонд электронных носителей (CD, DVD, MD), компьютер.

Информационно-методическое обеспечение:

раздаточный материал для учащихся (карточки с заданиями, готовые шаблоны и трафареты, фотографии, инструкционные карты);

методические разработки учебных занятий, мероприятий (технологические карты, планы-конспекты учебных занятий, сценарии и сценарные планы воспитательных мероприятий);

видеоматериалы (художественные и научно-популярные фильмы, видеозаписи занятий, мероприятий);

аудиоматериалы (фонограммы музыкальных произведений, игровых программ, развлекательных шоу-программ);

электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации);

сборники сценариев, песен, игр.

Возраст учащихся – 11-13 лет

Задачи:

познакомить с историей возникновения игр, многообразием игровых технологий;

дать представление о формах досуговых мероприятий, познакомить с технологией их проведения;

учить написанию сценариев.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество учебных часов		
		Всего часов	в том числе	
			теоретических	практических
	Вводное занятие	2	2	-
1.	Организация игровой деятельности	120	36	84
1.1	Игры на знакомство	12	4	8
1.2	Подвижные игры	48	14	34
1.2.1	Элементарные игры	14	4	10

1.2.2	Сложные игры	18	4	14
1.2.3	Подвижные игры по степени нагрузки	16	4	12
1.3	Игры с атрибутом (мячом)	20	8	12
1.4	Интеллектуальные игры	20	8	12
1.5	Креативные игры	20	8	12
2.	Проектирование игровых досуговых программ	20	6	14
	Итоговое занятие	2	-	2
	Всего	144	44	100

Содержание программы

Вводное занятие

Знакомство с учащимися. Ознакомление с целями и задачами кружка. Правила безопасного поведения на занятиях. Определение творческого потенциала учащихся, распределение учащихся по группам в соответствии с индивидуальными особенностями личности учащихся.

1. Организация игровой деятельности

1.1 Игры на знакомство

Понятие «игра», виды игр. Понятие «праздник», виды праздников. Этическая и сценическая культура аниматора.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: «Белка», «5 вещей», «3 слова о себе», «Круг имени», «Кто есть кто?», «Почтальон» и др.

1.2 Подвижные игры

Подвижная игра как средство физического воспитания. Содержание подвижной игры, сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Классификация подвижных игр. Этапы проведения подвижных игр.

Практические занятия.

Разучивание игрового материала согласно классификации подвижных игр.

1.2.1 Элементарные игры

Движение – форма жизни. Движение как выражение внутреннего чувства, классификация элементарных игр.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: сюжетные игры («Бояре», «Камушек», «Золотые ворота», «Коза», «А мы просо сеяли», «Ручеёк»), игры с элементами соревнования («Жмурки», «Третий лишний», «Пустое место»), игры-эстафеты, игры с использованием предметов (кегли, серсо, кольцеброс, мячи), игры типа перебежек и ловишек («Краски», «Пятнашки» и др.).

1.2.2 Сложные игры

Многоплановость подвижных игр. Площадка для игр. Игровой реквизит.

Практические занятия.

Спортивные игры (городки, бадминтон, настольный теннис, баскетбол,

волейбол, футбол и т.д.).

1.2.3 Подвижные игры по степени нагрузки

Эмоциональный настрой в игре. Классификация подвижных игр по степени нагрузки.

Практические занятия.

Игры большой подвижности: «Горелки», «Гуси-лебеди», «Рыбачок и рыбки», «Совушки». Игры средней подвижности: «Кот и мыши», «Мышеловка», «Петушки», «Рыбки», «Мороз-красный нос», «Волк и ягненок». Игры малой подвижности: «Шишки, желуди, орехи», «Жмурки», «Море волнуется», «Морская фигура», «Баба Яга».

1.3 Игры с атрибутом (мячом)

История возникновения игр с мячом. Мяч – первый и основной атрибут изначальных форм спорта. Разновидности мячей. Особенности организации игр с мячом.

Практические занятия.

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

1.4 Интеллектуальные игры

Классификация интеллектуальных игр. Мозговой штурм. Требования к постановке задачи в интеллектуальной игре. Методика проведения интеллектуальной игры разных видов.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: настольно-печатные игры («Эволюция», «Скажи иначе», «Данетки» и др.), настольно-предметные игры (шашки, шахматы, домино, лото, судоку).

1.5 Креативные игры

Творческие способности. Воображение. Творческие игры, их разновидности. Креативные игры.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: загадки, логические задачи (загадки-истории), игры в слова, ребусы, кроссворды, викторины («Ассоциации», «Рифмы», «Цепочки») и т.д.

2. Проектирование игровых досуговых программ

Досуговые программы и технология их проведения.

Классификация форм досуговых мероприятий: праздник, спектакль, концерт, конкурс, фестиваль, экскурсия. Длительные досуговые программы.

Тематические программы по интересам (киноклуб, клуб филателистов и пр., в том числе фан-клубы и т.д.).

Краткосрочные досуговые программы: разового назначения, каникулярные программы, тематические программы.

Практические занятия.

Составление досуговых программ под руководством педагога на разные темы:

конкурсно-игровая программа «Самый лучший день в году» (ко Дню

именинника);

экскурсионная программа-презентация «Мой любимый Ленинский район»;

программы каникулярного отдыха детей и подростков «Весёлые каникулы».

Итоговое занятие

Проведение игровой программы с участием родителей.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате освоения программы учащиеся 11-13 лет должны знать:

правила поведения в игре;

основные понятия и начальные сведения об игровой досуговой деятельности;

основы деятельности организатора досуга;

правила работы с микрофоном;

уметь:

организовать и провести игру;

разрабатывать сценарии игровой досуговой программы под руководством педагога;

организовывать и проводить игровые досуговые программы под руководством педагога;

владеть:

практическими навыками межличностного общения и общения в группе;

навыками проведения игр.

Возраст учащихся – 14-16 лет

Задачи:

познакомить с историей возникновения игр, многообразием игровых технологий, с основными игровыми формами фольклора;

дать представление об игровых технологиях, формах досуговых мероприятий, познакомить с технологией их проведения;

учить написанию сценариев.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество учебных часов		
		Всего часов	в том числе	
			теоретических	практических
	Вводное занятие	3	3	-
1.	Организация игровой деятельности	186	51	135
1.1	Эмоционально-сенсорные игры	81	21	60
1.1.1	Игры на знакомство	18	3	15
1.1.2	Игры на внимание	21	6	15

1.1.3	Эмоционально-разогревающие игры	21	6	15
1.1.4	Пальчиковые игры	21	6	15
1.2	Подвижные игры. Народные подвижные игры	21	6	15
1.3	Интеллектуальные игры	42	12	30
1.3.1	Игры по количеству участников	21	6	15
1.3.2	Игры по игровой цели	21	6	15
1.4	Креативные, творческие игры	42	12	30
1.4.1	Соревновательные, интерактивные игры	21	6	15
1.4.2	Изобразительные игры	21	6	15
2.	Проектирование игровых досуговых программ	24	6	18
	Итоговое занятие	3	-	3
	Всего	216	60	156

Содержание программы

Вводное занятие

Знакомство с учащимися. Ознакомление с целями и задачами кружка. Правила безопасного поведения на занятиях. Определение творческого потенциала учащихся, распределение учащихся по группам в соответствии с индивидуальными особенностями личности учащихся.

1. Организация игровой деятельности

1.1 Эмоционально-сенсорные игры

Эмоциональное развитие. Опосредованно-эмоциональное развитие. Значение эмоции для детей. Классификация игр.

Практические занятия.

Разучивание игр согласно классификации.

1.1.1 Игры на знакомство

Стиль и имидж аниматора. Методика проведения игр на знакомство.

Практические занятия.

Игры «Снежный ком», «Повтори имя», «Имя, жест, поза», «Спой своё имя, а мы подпоём» и т.п.

1.1.2 Игры на внимание

Внимание. Виды, основные свойства, особенности развития внимания. Значение игр на внимание.

Практические занятия.

Игры «У оленя дом большой», «Хватай», «И я», «Повтори и не ошибись», «Садовник», «Собери слово (по командам)», «Третий лишний», «Охота на ботинки» и т.д.

1.1.3 Эмоционально-разогревающие игры

Понятие о чувствах, эмоциях и их видах. Эмоциональное состояние.

Практические занятия.

Игры «Гляделки», «Охота на льва», «Заходи сбоку!», «Испорченный телефон», игры с завязанными глазами («Найди друга», «Накорми пару бананом»), предметами (прищепки, воздушные шары) и т.д.

1.1.4 Пальчиковые игры

Общее понятие моторики рук. Классификация двигательной активности. Значение пальчиковых игр в развитии учащихся.

Практические занятия.

Пальчиковая гимнастика: «Разминка», «Замок», «Солнечные лучи», «Ножницы», «Человечки бегают», «Футбол».

Забавные фигурки из пальчиков. Физкультминутки для пальчиков.

1.2 Подвижные игры. Народные подвижные игры

Содержание подвижной игры, сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Классификация подвижных игр. Этапы проведения подвижных игр.

Народные подвижные игры. Игровые формы фольклора: хороводы, народная драма, детские потешки, дразнилки, скороговорки, считалки, загадки.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: сюжетные игры («Коза», «А мы просо сеяли», «Ручеёк»), игры с элементами соревнования («Жмурки», «Третий лишний», «Пустое место»), игры-эстафеты, игры с использованием предметов (кегли, серсо, кольцоброс, мячи), игры типа перебежек и ловишек («Краски», «Пятнашки», «Горелки», «Гуси-лебеди»).

Разучивание и проведение народных подвижных игр: обрядовые (рождественские игры, крещенские, масленичные, пасхальные), семейно-бытовые («Завивание берёзки», «Выкуп невесты», «Преломление пирога»), ритуальные («Торг на ярмарке», развлекательные («Золотые ворота», «Прятки») и др.

1.3 Интеллектуальные игры

Классификация интеллектуальных игр. Мозговой штурм. Требования к постановке задачи в интеллектуальной игре. Методика проведения интеллектуальной игры разных видов.

Практические занятия.

Разучивание интеллектуальных игр согласно классификации.

1.3.1 Игры по количеству участников

Выбор темы, цели и задачи интеллектуальной игры, разминочные игры.

Практические занятия.

Индивидуальные, парные, командные и массовые викторины, игры «Что? Где? Когда?», «Пойми меня», «Брейн-ринг», «О, счастливчик», «Поле чудес».

1.3.2 Игры по игровой цели

Организации и проведения интеллектуальных игр. Типы игр, классификация вопросов, алгоритм построения интеллектуальной игры.

Практические занятия.

Соревновательные и интерактивные, пространственные и комбинаторные, логические игры.

1.4 Креативные, творческие игры

Творческие способности. Воображение воссоздающее и творческое. Творческие игры, их разновидности.

Практические занятия.

Разучивание креативных и творческих игр согласно классификации.

1.4.1 Соревновательные, интерактивные игры

Характеристика соревновательных и интерактивных игр. Интерактивные игры как средство развития творческих и интеллектуальных способностей учащихся.

Практические занятия.

Викторины, игры «Давай, делай», «Гостиница», «Икебана», «Школа» и др.

1.4.2 Изобразительные игры

Разновидности изобразительных игр.

Игры, способствующие развитию графических навыков, пониманию конструктивных особенностей формы. Игры, развивающие у детей цветное восприятие, способствующие реализации живописных и колористических задач обучения. Игры, закрепляющие знания о свойствах предмета: их цвете, форме, строении, величине.

Игры на развитие чувства ритма и симметрии.

Практические занятия.

Игры «Собери фигуру по картинке», «Формы», «На что это похоже», «Узнай предмет по силуэту», «Палитра осени», «Палитра весны», «Времена года», «Парные картинки», «Выложи узор на коврик», «Продолжи орнамент», «Сложи узор из предложенных элементов», «Пятна Роршаха», «Цветные квадраты», «Автопортрет» и т.д.

2. Проектирование игровых досуговых программ

Организация досуговых программ. Особенности, специфика досуговых программ. Основные термины. Характерные черты определённых видов и форм программ: сюжетно-игровые, тематические, театрализованные, конкурсно-игровые.

Практические занятия.

Составление программ выступлений для родителей и учащихся:

тематические программы: «Самая лучшая на свете», «Папа может всё что угодно!»;

конкурсно-игровая программа «Иду по улице»;

экскурсионные программы «Тайны Лошицкого парка».

Итоговое занятие

Открытый клубный день с использованием фрагментов игровых программ с приглашением родителей.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате освоения программы учащиеся 14-16 лет должны знать:

функции и классификации игр, специфику игровой деятельности;

правила и способы взаимодействия с аудиторией;
 правила работы с микрофоном;
 уметь:
 находить пути взаимодействия с участниками досугового мероприятия;
 самостоятельно разрабатывать сценарий игровой досуговой программы,
 тематического мероприятия;
 самостоятельно проводить игровые досуговые программы, тематические мероприятия;
 пользоваться средствами общения в игровой, организаторской деятельности;
 владеть:
 практическими навыками проведения досуговых игр и мероприятий;
 навыками межличностного общения и общения в группе;
 навыками проведения игр.

Литература и информационные ресурсы

Перечень нормативных правовых документов

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании // Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь. – 14.01.2022 – №154-3 [Электронный ресурс] // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь, 31.01.2022, 2/2874. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=H12200154&p1=1&p5=0/>. – Дата доступа: 16.02.2024.
2. «О типовых программах дополнительного образования детей и молодёжи» [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 20.10.2023, №325 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=W22441011p>. – Дата доступа: 16.02.2024.
3. «Об установлении перечня документов, обязательных для ведения отдельными педагогическими работниками, и исключения практики привлечения педагогических работников к выполнению работ, не относящихся к выполнению их трудовых функций» [Электронный ресурс]: постановление Министерства образования Республики Беларусь, 27.12.2017, №164 // Академия образования. – Режим доступа: https://akademy.by/files/documents/MD-MSOP/Matematika/Perechen_docum.pdf. – Дата доступа: 26.02.2024.
4. «Об утверждении правил безопасности, правил расследования и учета несчастных случаев, произошедших с обучающимися» [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 03.08.2022, № 227 // Национальный образовательный портал. – Режим доступа: <https://adu.by/images/2022/09/post-MO-RB-227-2022.pdf>. – Дата доступа: 26.02.2024.
5. Образцы оформления библиографического описания в списке источников, приводимых в диссертации и автореферате [Электронный ресурс] : приказ Высшей аттестационной комиссии Республики Беларусь, 25.06.2014, №

159 (в ред. приказа Высшей аттестационной комиссии Республики Беларусь от 08.09.2016 № 206) // Высшая аттестационная комиссия Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://vak.gov.by/bibliographicDescription>. – Дата доступа: 23.02.2024.

6. Положение об учреждении дополнительного образования детей и молодежи [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 25.07.2011, № 149 (в ред. постановления Министерства образования Республики Беларусь от 19.09.2022 № 318) // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=W22238827&p1=1&p5=0>. – Дата доступа: 22.02.2024.

7. «Специфические санитарно-эпидемиологические требования к содержанию и эксплуатации учреждений образования» [Электронный ресурс] : постановление Совета Министров Республики Беларусь, 07.08.2019, № 525 (в ред. постановлений Совмина от 17.01.2022 № 29, от 31.08.2022 № 570, от 15.11.2022 № 780) // Министерство образования Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://edu.gov.by/sistema-obrazovaniya/glavnoe-upravlenie-obshchego-srednego-doshkolnogo-i-spetsialnogo-obrazovaniya/srenee-obr/sanitarnye-normy-pravila-i-gigienicheskie-normativy>. – Дата доступа: 22.02.2024.

8. Методические указания по разработке учебно-программной документации образовательной программы дополнительного образования детей и молодежи и организации образовательного процесса [Электронный ресурс] : приложение к письму Министерства образования Республики Беларусь 11.06.2024 № 06-01-14/6880/дс/ // Министерство образования Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://edu.gov.by/molodezhnaya-politika/glavnoe-upravlenie-vospitatelnoy-raboty-i-molodezhnoy-politiki/upravlenie-raboty/informatsiya/molodezhi/dopolnitelnoe-obrazovanie-dlya-detey-i-molodezhi/>. – Дата доступа: 26.06.2024.

Литература для педагога

1. Гиппиус, С. В. Тренинг развития креативности. Гимнастика чувств / С. В. Гиппиус. – Санкт-Петербург : Речь, 2001. – 346 с.

2. Голубева, Э. А. Способности и индивидуальность / Э. А. Голубева. – Москва : Прометей, 1983. – 306 с.

3. Жарков, А. Д. Организация культурно-просветительной работы : учебное пособие для студентов институтов культуры / А. Д. Жарков. – Москва : Просвещение, 1989. – 237 с.

4. Жарков, А. Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности : учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств / А. Д. Жарков. – М. : Издательский Дом МГУКИ, 2007. – 480 с.

5. Карелова, И. М. Проектирование игровых досуговых программ : учебно-методическое пособие / И. М. Карелова. – СПб., 2011. – 80 с.

6. Козловская, Л. И. Культурно-досуговая программа в работе с подростками / Л. И. Козловская, Т. П. Бирюкова // Пазашкольнае выхаванне. – 2010. – № 6. – С. 31-36.

7. Культурно-досуговая деятельность учреждений внешкольного

воспитания и обучения как фактор формирования социально активной личности : материалы научно-практической конференции (Минск, 30 - 31 марта 2010 г.) / главный редактор Н. В. Васильченко. – Минск : Нац. центр худ. тв-ва детей и молодежи, 2010. – 212 с.

8. Культурно-досуговые программы в структуре социокультурной деятельности // Социальная педагогика / В. Н. Наумчик [и др.]. – Минск : Четыре четверти, 2007. – С. 43-51.

9. Малахова, И. А. Развитие креативности личности в социокультурной сфере: педагогический аспект / И. А. Малахова. – Минск: Бел. гос. ун-т культуры и искусств, 2006. – 327 с.

10. Сморгович, И. Л. Основы культурно-досуговой деятельности: учебно-метод. пособие / И. Л. Сморгович; Мин-во культуры Республики Беларусь; Беларус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2013. – 174 с.

Интернет-ресурсы для педагога

1. Шевченко, С. А. Формирование культурно-досуговой компетентности старшеклассников в учреждении дополнительного образования детей [Электронный ресурс] / С. А. Шевченко. – Научная библиотека диссертаций и авторефератов. - Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/formirovanie-kulturno-dosugovoi-kompetentnosti-starsheklassnikov-v-uchrezhdenii-dopolnitelno#ixzz4jmNisD9I>

2. Методический портал [Электронный ресурс] / Национальный центр художественного творчества детей и молодежи. – Режим доступа: <http://method.nchtdm.by>.

Литература для учащихся

1. Григоренко, Ю. Н. Коллективно-творческие дела. Игры. Праздники. Атракционы. Развлечения. Индивидуальная работа. Соревнования / Ю. Н. Григоренко, У. Ю. Кострцова. – М. : Просвещение, 2005. – 224 с.

2. Шильгави, В. П. Начнем с игры / В. П. Шильгави. – М. : Просвещение, 1994. – 80 с.

РЕКОМЕНДОВАНА

на заседании методического совета

протокол № _____

от « _____ » _____ 20 ____ г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления по образованию
администрации Ленинского района г.Минска

_____ Н.Г.Кучинская

« _____ » _____ 20 ____ г.