

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
«Игры и творчество»**

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

Разработчики:

Хомич Александр Дмитриевич,
педагог дополнительного образования;
Расторгуева Татьяна Юрьевна, методист

Возраст учащихся: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год

Минск, 2024

Общие положения

В основе программы кружка «Игры и творчество» лежит идея использования потенциала игровой педагогики, позволяющей развивать личность учащегося через игру, формировать его творческие способности.

Программа имеет социально-педагогическую направленность, ориентирована на обучение учащихся игровой деятельности для всестороннего развития и дальнейшей организации их культурно-досугового пространства.

Игра, являясь наиболее доступным видом деятельности для школьников младшего и среднего возраста, 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.

Актуальность программы обусловлена тем, что занятия игровым искусством, разнообразные по содержанию и форме, развивают психоэмоциональную сферу учащихся, содействуют их личностному становлению. Такие занятия более всего востребованы учащимися младшего школьного возраста. Участие в игровой деятельности положительно влияет 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.

Социальная значимость программы 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 «Игры и творчество», тренирует тело, ум и чувства учащихся в органичном единстве.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она способствует усвоению основ игровой деятельности, обогащению словарного запаса и развитию грамотной связной речи и инициативности, формированию умений работать в команде.

Программа разработана в соответствии с типовой программой дополнительного образования детей и молодёжи культурно-досугового профиля, утверждённой постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 20 октября 2023 года № 325.

Цель: способствовать всестороннему развитию личности ребёнка, формированию его творческих способностей через игру.

Задачи:

обучающие

обучать учащихся разным видам и формам игровой деятельности;

учить подбирать предметы и атрибуты для игры;

учить самостоятельно организовывать и проводить игры;

обучать изготовлению настольно-печатных игр.

развивающие

развить интерес к различным видам игр;

развивать креативное мышление, творческую и эмоциональную память;
развивать умение трансформировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием игры;

развивать двигательную активность детей с помощью подвижных игр;

воспитательные

воспитывать культуру поведения и общения со сверстниками;

воспитывать самостоятельность, чувство ответственности;

приобщать учащихся к реальным социально-значимым отношениям в коллективе;

способствовать социальной адаптации и стимулировать социальную активность.

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 (позволяет погружать учащихся в педагогические ситуации через занимательные и увлекательные формы);

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

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 сфере игры;

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 творческих и познавательных способностей, своего внутреннего мира в целом).

Программа включает три основных раздела: «Подвижные игры», «Творческие игры», «Настольно-печатные игры».

Подвижные игры являются важным средством воспитания учащихся. При правильном подборе, они помогают детям гармонично развиваться. Благодаря разнообразным движениям и игровым действиям, подвижные игры оказывают эффективное влияние на здоровье в целом.

Творческие игры позволяют каждому учащемуся проявить себя индивидуально и в группе, раскрыть свои способности. Через игру, сочинительство, фантазирование учащиеся решают проблемы эмоционального раскрепощения, снятия зажатости, заторможенности. В игре происходит развитие умения строить разнообразные оригинальные сюжеты игры, драматизировать знакомые произведения.

Настольно-печатные игры являются важной частью предметно-развивающей среды, направлены на аналитический подход в решении игровой

ситуации. В игре дети закрепляют и отрабатывают полученные знания, учатся усидчивости, уступчивости к партнерам, умению сотрудничать.

Формами подведения итогов реализации программы кружка «Игры и творчество» являются: проведение открытого занятия, итоговой игровой программы с участием родителей.

При освоении теоретического и практического материала педагог применяет следующие методы обучения:

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

метод практико-ориентированной деятельности (упражнения, игры);

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

наглядный метод обучения (демонстрационные и наглядные материалы);

репродуктивный (воспроизведение упражнений и игр);

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

На занятиях используются здоровьесберегающие технологии:

технология индивидуализации обучения;

организация обучения через разные каналы восприятия информации (зрение, слух, ощущение) в зависимости от возрастных особенностей учащихся, а также целей и задач занятия;

распределение интенсивности умственной нагрузки в течение занятия;

создание здоровьесберегающего пространства в кабинете.

В программе используются средства обучения:

печатные (сборники игр, хрестоматии);

аудиовизуальные (записи игровых программ, досуговых мероприятий);

электронные образовательные ресурсы (сетевые образовательные ресурсы, мультимедиа).

Текущий контроль проверки знаний, умений и навыков осуществляется в ходе наблюдения непосредственно на занятиях. Итоговый контроль проводится посредством проведения открытого занятия в конце I полугодия, в конце года – итоговой игровой программы с участием родителей.

Программа предназначена для учащихся младших и средних классов (6-10 лет) и рассчитана на 1 год обучения.

Возраст учащихся – 6-8 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Общее количество – 144 учебных часа. Наполняемость группы – не менее 12 человек.

Возраст учащихся – 9-10 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Общее количество – 144 учебных часа. Наполняемость группы – не менее 12 человек.

Программа занятий предполагает следующие формы обучения: групповые и по подгруппам.

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, фонд электронных носителей (CD, DVD, MD), компьютер.

Дидактическое обеспечение:

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

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

видеоматериалы (видеозаписи занятий, игровых программ);

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

электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации);

сборники сценариев, песен, игр.

Возраст учащихся – 6-8 лет

Задачи:

познакомить с видами игр, многообразием игровых технологий;

познакомить с понятием «творческие игры», их разновидностями;

дать представление о настольно-печатных играх.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество учебных часов		
		Всего часов	в том числе	
			теоретических	практических
	Вводное занятие	2	2	-
1.	Игры на знакомство	12	4	8
2.	Подвижные игры	48	12	36
2.1	Элементарные игры	14	4	10
2.2	Сложные игры	18	4	14
2.3	Подвижные игры по степени нагрузки	16	4	12
3.	Игры с атрибутами	20	6	14
4.	Творческие игры	40	12	28
4.1	Сюжетно-ролевые игры	20	6	14
4.2	Театрализованные игры	20	6	14
5.	Настольно-печатные игры. Изготовление простейших настольно-печатных игр	20	6	14
	Итоговое занятие	2	-	2
	Всего	144	42	102

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. Игры на знакомство

Понятие «игра». Виды игр, многообразие игровых технологий.

Практические занятия.

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

2. Подвижные игры

2.1 Элементарные игры

Движение – форма жизни. Движение как выражение внутреннего чувства. Классификация элементарных игр. Этапы проведения подвижных игр.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: сюжетные игры «Зайцы и волк», «Воробушки и кот», «Медведь и пчелы»), игры с элементами соревнования («Найди пару», «Придумай фигуру», «Платочек»), игры типа перебежек и ловишек («Краски», «Пятнашки», «Ловишки» и др.).

2.2 Сложные игры

Многоплановость подвижных игр. Содержание игры. Игровой реквизит. Спортивные игры.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: «Найди свою пару», «Змейка», «Камешки», спортивные игры («Полоса препятствий», «Выше ноги», «Квадрат», «Быстрый курьер» и т.д.).

2.3 Подвижные игры по степени нагрузки

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

Практические занятия.

Игры малой подвижности: «Шишки, желуди, орехи», «Жмурки», «Море волнуется», «Морская фигура».

Игры средней подвижности: «Кот и мыши», «Мышеловка», «Петушки», «Рыбки», «Мороз-красный нос», «Волк и ягненок».

Игры большой подвижности: «Горелки», «Гуси-лебеди», «Рыбачок и рыбки», «Совушки».

3. Игры с атрибутами

Разновидности игр с атрибутами (флажки, мячи, цветные ленты, обручи, кегли, серсо, кольцоброс и др.). Особенности организации игр с атрибутами.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: «Передай платочек», «Прокатись на мяче», «Вышибалы», «Охотники и утки», «Мяч через головы», «Картошка», «Займи свой домик», игры-эстафеты и др.

4. Творческие игры

4.1 Сюжетно-ролевые игры

Творческие игры, их разновидности. Понятие «план-сюжет». Основные категории сюжетно-ролевых игр.

Практические занятия.

«Семья», «Школа», «Поликлиника», «Водитель и пассажиры», «Магазин», «Зоопарк» и др.

4.2 Театрализованные игры

Творческие способности. Воображение. Фантазия. Передача образа (мимика, жесты, выразительная речь). Основы ритмопластики, актёрского мастерства.

Практические занятия.

Проведение игр-драматизаций: «Теремок», «Цветные сказки», «Два жадных медвежонка», «Кисонька-мурысонька», «Медведь и лиса».

5. Настольно-печатные игры. Изготовление простейших настольно-печатных игр

Разновидности настольно-печатных игр. Процесс изготовления настольно-печатных игр.

Практические занятия.

Проведение игр: «Развивающее лото», «Сложи мозаику», «Времена года», «Весёлые цифры», «Хитрые предметы», «Разноцветный мир», «Зоологическое лото», «Пазлы», «Домино» и др. Изготовление простейших настольно-печатных игр.

Итоговое занятие

Проведение игровой программы с участием родителей.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате освоения программы учащиеся должны знать:

правила поведения в игре;

основные понятия и начальные сведения об игровой досуговой деятельности;

основы ритмопластики и актёрского мастерства;

уметь:

выполнять правила игры;

организовывать и проводить игры под руководством педагога;

решать простейшие логические задачи;

самостоятельно изготавливать простейшие настольно-печатные игры;

владеть:

практическими навыками межличностного общения и общения в группе;

навыками проведения игр;

элементарными навыками актёрского мастерства.

Возраст учащихся – 9-10 лет

Задачи:

познакомить с видами игр, многообразием игровых технологий;
познакомить с понятием «творческие игры», их разновидностями;
дать представление о настольно-печатных играх.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество учебных часов		
		Всего часов	в том числе	
			теоретических	практических
	Вводное занятие	2	2	-
1.	Игры на знакомство	12	4	8
2.	Подвижные игры	48	12	36
2.1	Элементарные игры	14	4	10
2.2	Сложные игры	18	4	14
2.3	Подвижные игры по степени нагрузки	16	4	12
3.	Игры с атрибутами	20	6	14
4.	Творческие игры	40	12	28
4.1	Сюжетно-ролевые игры	20	6	14
4.2.	Театрализованные игры	20	6	14
5.	Настольно-печатные игры. Изготовление настольно- печатных игр	20	6	14
	Итоговое занятие	2	-	2
	Всего	144	42	102

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. Игры на знакомство

Игра и её классификация. Виды игр, многообразие игровых технологий. Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: «Снежный ком», «Ураган», «Верим – не верим», «Сказочные герои», «Угадай, кто» и др.

2. Подвижные игры

2.1 Элементарные игры

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

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: сюжетные игры («Бояре», «Золотые

ворота», «Ручеёк»), игры с элементами соревнования («Жмурки», «Третий лишний», «Пустое место»), игры типа перебежек и ловишек («Салки», «Пятнашки», «Ловишки» и др.).

2.2 Сложные игры

Многоплановость подвижных игр. Содержание игры. Игровой реквизит. Спортивные игры.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: «Два мороза», «Хитрая лиса», «Удочка», спортивные игры («Быстрый курьер», «Перетягивание каната», «Лапта», городки, бадминтон, настольный теннис др.).

2.3 Подвижные игры по степени нагрузки

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

Практические занятия.

Игры малой подвижности: «Фантазёры», «Повтори наоборот», «Узнай по голосу», «Летает – не летает».

Игры средней подвижности: «Горячая картошка», «День и ночь», «Дракон», «Озорные гномы», «Ручейки и озёра», «Смелый охотник».

Игры большой подвижности: «Не оставайся на полу», «Колдун», «Охотники и зайцы», «Пожарные на учении».

3. Игры с атрибутами

История возникновения игр с атрибутами. Разновидности игр с атрибутами, такими как: флажки, мячи, цветные ленты, обручи, кегли, серсо, кольцоброс и др.). Особенности организации игр с атрибутами.

Практические занятия.

Разучивание и проведение игр: «Удочка», «Передай мяч», «Вышибалы», «Разведчики и часовой», «Съедобное-несъедобное», «Лови-бросай», «Светофор», «Займи свой домик», игры-эстафеты и др.

4. Творческие игры

4.1 Сюжетно-ролевые игры

Творческие игры, их разновидности. Понятие «план-сюжет». Основные категории сюжетно-ролевых игр.

Практические занятия.

Проведение игр: «Город мастеров», «Парикмахерская», «Магазин-Супермаркет», «Все наоборот», «Космическое путешествие», «Путешествие по морю» и др.

4.2 Театрализованные игры

Творческие способности. Воображение. Фантазия. Классификация театрализованных игр. Передача образа (мимика, жесты, выразительная речь). Основы ритмопластики, актёрского мастерства.

Практические занятия.

Проведение игр: игры-драматизации знакомых сказок («Заюшкина избушка», «Кот, петух и лиса»). Настольный театр игрушек («Теремок на новый лад», «Девочка чумахая»). Настольный театр картинок («Рукавичка», «Ёж и медведь», «Гуси-лебеди»).

Пластические игры: «Живые фигуры», «Ожившие картины», «Немое кино - звуковое кино», «Превращения» и др.

5. Настольно-печатные игры.

Изготовление настольно-печатных игр

Понятие «логическая задача» и способы её решения. Разновидности настольно-печатных игр. Процесс изготовления настольно-печатных игр.

Практические занятия.

Проведение игр: «Развивающее лото», «Сложи мозаику», «Веселые цифры», «Складные кубики», «Зоологическое лото», «Пазлы», «Домино», «Шашки» и др. Изготовление настольно-печатных игр.

Итоговое занятие

Проведение игровой программы с участием родителей.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате освоения программы учащиеся должны знать:

классификацию игр, специфику игровой деятельности;
основные понятия и начальные сведения об игровой досуговой деятельности;

основы ритмопластики и актёрского мастерства;

уметь:

выполнять правила игры;

самостоятельно организовывать и проводить игры;

решать простейшие логические задачи;

изготавливать настольно-печатные игры.

владеть:

практическими навыками межличностного общения и общения в группе;

навыками проведения игр;

навыками актёрского мастерства.

Литература и информационные ресурсы

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=N12200154&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-МО-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.

9. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой. Книга для учителя / Н. П. Аникеева. – М. : Просвещение, 1987.

10. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии : учебное

пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М. : Московский педагогический университет, 1996.

11. Хёйзинга, И. Человек играющий / И. Хёйзинга. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

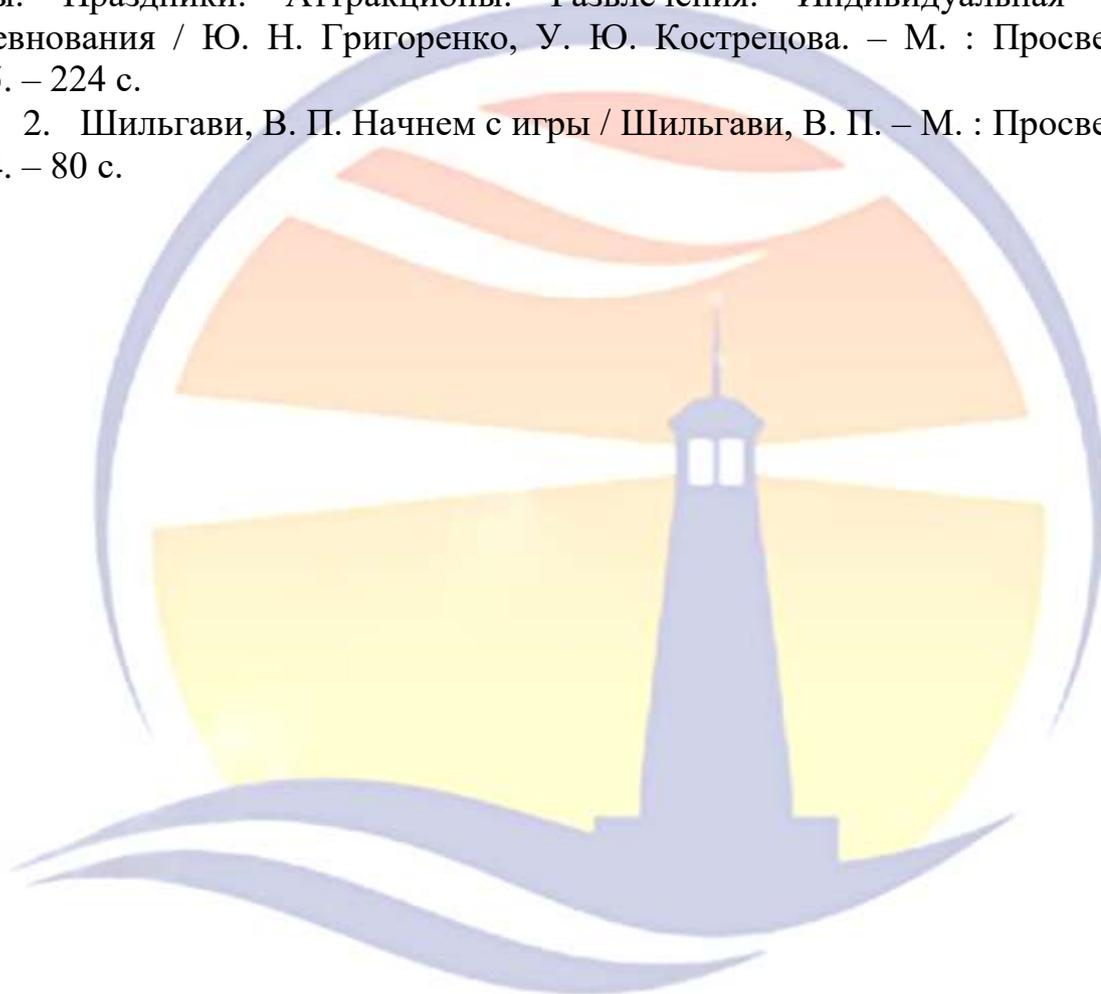
Видео- и аудиоматериалы

1. Сборники аудиозаписей «Народные русские сказки».
2. Видео- и фототека игровых программ, короткометражных мультфильмов по сюжету детских сказок.

Литература для учащихся

1. Григоренко, Ю. Н., Кострцова У. Ю. 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 / Шильгави, В. П. – М. : Просвещение, 1994. – 80 с.



РЕКОМЕНДОВАНА

на заседании методического совета

протокол № _____

от « ____ » _____ 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления по образованию
администрации Ленинского района г.Минска

_____ Н.Г.Кучинская

« ____ » _____ 2024 г.