

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТСКИЙ (ПОДРОСТКОВЫЙ) ЦЕНТР №2
«АТЛАНТИДА» БУГУЛЬМИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
Протокол № 1
«29» 08 2024 г.



«Утверждаю»
Директор МБОУ ДО ДПЦ №2 «Атлантида»
Artepokhina G.S.
Приказ № 28-02
от «29» 08 2024 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАТЕЙНИК»

Направленность: художественная
Возраст обучающихся: 7-14 лет
Срок реализации: 2 года (288 часов)

Автор-составитель:
Лукашова Ольга Николаевна
педагог дополнительного образования

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТСКИЙ (ПОДРОСТКОВЫЙ) ЦЕНТР №2
«АТЛАНТИДА» БУГУЛЬМИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
Протокол № _____
«__» _____ 202__ г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ ДО ДПЦ №2 «Атлантида»
_____ Артеполихина Г.С.
Приказ № _____
от «__» _____ 202__ года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАТЕЙНИК»**

Направленность: художественная
Возраст обучающихся: 7-14 лет
Срок реализации: 2 года (288 часов)

Автор-составитель:
Лукашова Ольга Николаевна
педагог дополнительного образования

БУГУЛЬМА 2024
В редакции от 30.01.2025 г

Информационная карта образовательной программы

1	Учреждение	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детский (подростковый) центр №2 «Атлантида» Бугульминского муниципального района РТ»
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Затейника»
3	Направленность программы	художественная направленность
4	Сведения о разработчиках:	
4.1	ФИО, должность	Лукашова Ольга Николаевна, педагог дополнительного образования
5	Сведения о программе	
5.1	Срок реализации	2 года
5.2	Возраст обучающихся	7-14 лет
5.3	Характеристика программы: тип, вид	Общеразвивающая
5.4	Цель программы	Создание максимально благоприятных условий, игровых ситуаций для раскрытия и развития творческих способностей каждого обучающегося, его самореализации, умению пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и творческих задач.
6	Формы и методы образовательной деятельности	самостоятельная, групповая, индивидуальная, коллективная
7	Формы мониторинга результативности	промежуточная аттестация, аттестация по завершению освоения программы
8	Результативность реализации программы	<p>Метапредметные результаты означают усвоенные учащимися способы деятельности, применяемые ими как в рамках образовательного процесса, так и при решении реальных жизненных ситуаций;</p> <p>могут быть представлены в виде совокупности способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и умений.</p> <p>Личностные результаты включают готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, могут быть представлены следующими компонентами:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>мотивационно-ценностной</u> (потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании, мотивация достижения,

		<p>ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка);</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>когнитивной</u> (знания о себе как участнике деятельности, о собственных возможностях и перспективах развития в рамках этой предметной сферы, рефлексия деятельности); - <u>операциональной</u> (умения, связанные с поведением в обществе и отношениями с другими людьми); - <u>эмоционально-волевой</u> (эмоциональное отношение к достижению, волевые усилия). <p>Предметные результаты содержат в себе систему основных элементов знаний, которая формируется через освоение учебного материала, и систему формируемых действий, которые преломляются через специфику предмета и направлены на их применение и преобразование;</p> <p>могут включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теоретические знания по программе; - практические умения, предусмотренные программой.
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	31 августа 2024 30 января 2025
10	Рецензенты	Артеполихина Галина Сергеевна

Содержание

Пояснительная записка _____	5
Актуальность, педагогическая целесообразность_____	5
Отличительная особенность_____	5
Цель, задачи_____	6
Содержание программы _____	7
1 год обучения_____	7
2 год обучения_____	10
Планируемые результаты _____	12
Список литературы _____	14
Приложение 1. _____	15
Приложение 2. _____	23

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Затейник» имеет художественную направленность.

Программа разработана и реализуется в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями)
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28;
8. Устав МБОУ ДО ДПЦ №2 «Атлантида».

Актуальность.

В настоящее время многие негативные детские и подростковые проявления в социальной среде зависят от неумения организовать свободное время. Неумение правильно организовать свой досуг приводит современных детей и подростков к долгому сидению перед телевизором, компьютерной зависимости, бесцельному пребыванию на улице и т.п. Данная программа позволяет удовлетворять запросы обучающихся как в организации собственного досуга, так и досуга окружающих. Кроме того, программа «Затейник» удовлетворяет потребность детей и подростков в общении, развивает организаторские навыки, творческие и познавательные способности детей.

Отличительной особенностью программы «Затейник» является разнообразие и большой объем получаемых знаний: кроме непосредственно игровой деятельности, предусмотрены занятия ритмикой, сценическим движением, актерским мастерством. Всё это способствует развитию творчества детей, прививает им навыки культурного поведения, развивает художественный вкус. Дети, обучающиеся по программе «Затейник», изучают различные жанры игровых программ (квест-игры, станционные игры, конкурсная и интеллектуальная игра, театр-экспромт); овладевают специальными навыками по организации игровых форм (подготовка и проведение игровой программы, организация игрового праздника, подготовка музыкального и художественного оформления игрового

действия; подбор и изготовление игрового реквизита), умениями и навыками ведущего (техника и культура речи умение владеть аудиторией, приёмы включения в игру, основы режиссуры игрового действия).

Программа сочетает теоретический материал, практику и самостоятельную творческую деятельность обучающихся, что даёт им возможность получить специальные знания, умения и навыки организатора игровой деятельности, ведущего массовых мероприятий, игровых и развлекательных программ.

Цель:

Создание максимально благоприятных условий, игровых ситуаций для раскрытия и развития творческих способностей каждого обучающегося, его самореализации, умению пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и творческих задач.

Данная программа позволяет обучающимся в игровой форме ознакомиться со многими интересными вопросами по предметам, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление об окружающем мире. Игровые формы проведения занятий позволяют закрепить интерес обучающихся к познавательной деятельности, способствуют формированию общего интеллектуального образования.

Задачи программы:

образовательные:

- Развитие познавательного интереса, включение обучающихся в разностороннюю деятельность.
- Углубление содержания, форм и методов занятости, обучающихся в свободное от учебы время.
- Приобретение определенных знаний, умений по видам деятельности предусмотренных данной программой.
- Развитие мотиваций к следующим видам деятельности: интеллектуальной, эстетической, патриотической, социальной.
- Освоение основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира, и опыта его применения и преобразования в условиях решения жизненных задач.

воспитательные:

- Формирование навыков позитивного коммуникативного общения.
- Развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, старшими, родителями в решении общих проблем.
- Воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремленности и настойчивости в достижении результата.
- Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура) для формирования здорового образа жизни.
- Воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально - ценностного позитивного отношения к себе и окружающим, интереса к учению.

развивающие:

- Развитие личностных свойств: самостоятельности, ответственности, активности.
- Развитие личности обучающегося, его творческих способностей.
- Формирование потребности в самопознании.

здоровьесберегающие:

- укрепление ценностей здорового образа жизни в рамках реализации Плана мероприятий по реализации концепции сокращения потребления алкоголя в Российской Федерации на период до 2030 года и дальнейшую перспективу, утвержденным распоряжением Правительства Российской Федерации от 07 декабря 2024г. №3610-р.

Категория обучающихся: программа предназначена для обучающихся 7-14 лет.

Объем программы: 288 часов

Формы организации образовательного процесса и виды занятий: самостоятельная, групповая, индивидуальная, коллективная (выбор формы зависит от темы занятия, вида работы). Виды занятий по программе определяются содержанием программы и может предусматривать квест-игра, викторина, практические занятия, мастер-классы, выполнение самостоятельной работы, театр-экспромт и др.

Дата разработки программы: 31.08.2024г.

Сроки реализации: 2 года

Режим занятий:

Занятия проводятся:

- для первого года обучения 2 раза в неделю по 2 часа, 4 часа в неделю, 144 часа в год;
- второго года обучения 2 раза в неделю по 2 часа, 4 часа в неделю, 144 часов в год;

Набор детей в объединение свободный по заявлению родителей. Формирование групп происходит с учётом возраста детей. Количество детей в группах – 10-15 человек. Каждый час занятия проходит в режиме 45 мин.- занятие и 10 мин. организованный отдых.

Возможно внесение корректив в программу, изменений количества часов, предусмотренных на изучение той или иной темы, по усмотрению педагога, исходя из возможностей и интересов обучающихся.

Содержание программы

**Учебный (тематический) план
1 год обучения**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организаци и занятий	Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего		
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж.	2	-	2	Лекция	Беседа, опрос, зачет по ТБ
2.	Организация игры	1	1	2	Лекция, практическое занятие	Наблюдение беседа опрос
3.	Гражданско-патриотический	10	10	20	Беседа, практические	Наблюдение беседа

3.1	Гражданско-патриотический. Квиз «Будь первым»	1	1	2	е занятия	опрос
3.2	Гражданско-патриотический. Игровой классный час о народах России «Многоцветие России»	1	1	2		
3.3	Гражданско-патриотический. Квиз «Страна моя, земля моя»	1	1	2		
3.4	Гражданско-патриотический. Игра по станциям «По страницам истории»	1	1	2		
3.5	Гражданско-патриотический. Игра по станциям «Герои отечества»	1	1	2		
3.6	Гражданско-патриотический. Станционная игра «Кукольный домик»	1	1	2		
3.7	Гражданско-патриотический. Квиз «Россия, какая она есть»	1	1	2		
3.8	Гражданско-патриотический. Интерактивная перемена «Гуляй, масленица!»	1	1	2		
3.9	Гражданско-патриотический. Игра-викторина «Битва полов»	1	1	2		
3.10	Гражданско-патриотический. QR квест «День космонавтики»	1	1	2		
4.	Здоровье сберегающий	2	8	10	Беседа, практически е занятия	Наблюдение беседа опрос
4.1	Здоровье сберегающий. Викторина «О гигиене»	1	1	2		
4.2	Здоровье сберегающий. Спортивное мероприятие «Музыкальные эстафеты»	1	1	2		
4.3	Здоровье сберегающий. Анимированная викторина «Элементы здоровья»	0	2	2		
4.4	Здоровье сберегающий. Экранный квиз «Садись 5! Здоровье и спорт»	0	2	2		
4.5	Здоровье сберегающий. Квест – игра «Код здоровья: ЗОЖ»	0	2	2		
5.	Интеллектуальное воспитание	6	10	18		
5.1	Интеллектуальное воспитание. Викторина «По волшебным страницам»	1	1	2		

5.2	Интеллектуальное воспитание. Викторина «История изобретений»	1	1	2	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
5.3	Интеллектуальное воспитание. Викторина «Финк эбаут ит»	1	1	2		
5.4	Интеллектуальное воспитание. Экранная игра «Новогодняя мозгобойня»	1	1	2		
5.5	Интеллектуальное воспитание. Экранный квиз «Садись, 5! Кино»	1	1	2		
5.6	Интеллектуальное воспитание. Игра по станциям «Пешком по солнечной системе»	1	1	2		
5.7	Интеллектуальное воспитание. Экранный квиз «Полетам дан отсчет»	0	2	2		
5.8	Интеллектуальное воспитание. Станционная игра-квест «Тайны вселенной»	0	2	2		
5.9	Интеллектуальное воспитание. Станционная игра «Читайте, девчонки! Читайте, мальчишки!»	0	2	2		
6.	Коммуникативная культура	8	22	30		
6.1	Коммуникативная культура Активная игра «Цифроград»	1	1	2	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
6.2	Коммуникативная культура Квест в записках «Потерянная книга»	1	1	2		
6.3	Коммуникативная культура Новогодние викторины.	1	1	2		
6.4	Коммуникативная культура Новогодняя игра с экраном «Правда и ложь»	1	1	2		
6.5	Коммуникативная культура Интерактив «Повтори – ка. Фото»	1	1	2		
6.6	Коммуникативная культура Интерактив «Повтори – ка. Танцы»	1	1	2		
6.7	Коммуникативная культура Игровая программа «Вместе весело шагать»	1	1	2		

6.8	Коммуникативная культура Экранная игра «Мир профессий»	1	1	2		
6.9	Коммуникативная культура Станционная игра «Под куполом цирка»	0	2	2		
6.10	Коммуникативная культура Станционная игра «Путешествие за цветиком-семицветиком»	0	2	2		
6.11	Коммуникативная культура Станционная игра «Профессии мира»	0	2	2		
6.12	Коммуникативная культура Экранная игра «Цветные песни. Дети»	0	2	2		
6.13	Коммуникативная культура Игра с пространством «Сто к одному. 8 марта»	0	2	2		
6.14	Коммуникативная культура Интерактив «Любимые цветы»	0	2	2		
6.15	Коммуникативная культура Интерактивная игра «Развеселимся вместе. 1 апреля»	0	2	2		
7.	Нравственное духовное	4	8	12	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
7.1	Нравственное духовное Интерактив «Международный день толерантности»	1	1	2		
7.2	Нравственное духовное Викторина «Суперлюди» ко всемирному дню инвалидов	1	1	2		
7.3	Нравственное духовное Викторина «Добро пожаловать в театр»	1	1	2		
7.4	Нравственное духовное Музыкальная игра «Звездопад»	1	1	2		
7.5	Нравственное духовное Игра «Угадай мелодию»	0	2	2		
7.6	Нравственное духовное Станционная игра «Все люди равны»	0	2	2		
8.	ПДД и общая безопасность	4	10	14	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
8.1	ПДД и общая безопасность Игра по мотивам передачи «Где логика» по ПДД	1	1	2		
8.2	ПДД и общая безопасность Игра «Тропинка безопасности»	0	2	2		

8.3	ПДД и общая безопасность Экранный криз «Персональные данные» ко Дню защиты персональных данных (28 января)	1	1	2		
8.4	ПДД и общая безопасность Квиз «Садись, 5!» в тематике «Безопасность в Интернете»	0	2	2		
8.5	ПДД и общая безопасность Интерактив «Правила безопасности»	0	2	2		
8.6	ПДД и общая безопасность Квиз «Безопасные каникулы»	1	1	2		
8.7	ПДД и общая безопасность Игровая беседа «Первая помощь»	1	1	2		
9.	Правовое воспитание	3	3	6		
9.1	Правовое воспитание Интерактив «Всемирный день ребенка» 20 ноября	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
9.2	Правовое воспитание Викторина «Конституция. 10 вопросов»	1	1	2		
9.3	Правовое воспитание Квест «Конституция: право и обязанность»	1	1	2		
10.	Семейные ценности	3	3	6		
10.1	Семейные ценности Интерактив «Мир нашему дому»	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
10.2	Семейные ценности Игра по станциям "Бабушкины сказки, дедушкины были"	1	1	2		
10.3	Семейные ценности Квиз «Это у нас семейное»	1	1	2		
11.	Экологический	3	13	16		
11.1	Экологический Мероприятие «В ответе»	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
11.2	Экологический Викторина «Планета земля»	1	1	2		
11.3	Экологический Викторина «Краснокнижный ерундопель»	1	1	2		
11.4	Экологический Интерактивная игра «Твой след на планете»	0	2	2		
11.5	Экологический Игра «Сказочные обитатели лесов и рек»	0	2	2		

11.6	Экологический Экранный квиз «Наш выбор - создать, спасти и сохранить!»	0	2	2		
11.7	Экологический Станционная игра «Наша планета»	0	2	2		
11.8	Экологический Станционная игра «Экокультура»	0	2	2		
12.	Театр-экспромт	2	4	6		
12.1	Театр – экспромт Мероприятие «Мы озвучиваем мультфильмы»	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
12.2	Театр – экспромт Экранный квиз «Садись, 5!» в тематике «Театр»	1	1	2		
12.3	Театр – экспромт «5 театров – экспромтов для детей»	0	2	2		
13.	Разработка итогового игрового комплекса. Итоговая аттестация	1	1	2	Самостояте льная работа практически занятия	Наблюдение диагностика
Всего:		49	93	144		

Содержание тем 1 года обучения

1. Введение. Инструменты и материалы. Техника безопасности.

Теория: знакомство с учащимися. Знакомство с программой 1-го года обучения. Правила техники безопасности, культуры поведения. Беседа о значении игры в жизни детей.

Практика: Отработка навыков наведения порядка на рабочем месте. Культура поведение в классе.

2. Организация игр.

Теория: объяснение методики проведения игр, организации игрового действия. Классифицировать игры по целям, видам, особенностям и средствам.

Практика: Проведение игр с правилами. Тихие игры (головоломки, ребусы, игры со словами и цифрами). Игры знакомства.

3. Гражданско-патриотический

Теория: раскрыть понятие «Родина», «патриот», «Гражданин». Ознакомление с многообразием природы, традиций и многонациональностью России.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Просмотр видеороликов о городах России. Творческие задания. Настольные игры.

4. Здоровье сберегающий

Теория: ознакомление с технологиями обучения здоровому образу жизни: физкультурные занятия и мероприятия, гимнастика, массаж, самомассаж, закаливание, активный отдых, игры, направленные на корректировку проблем. Беседа о важности соблюдения гигиены

одежды, жилища, тела.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

5. Интеллектуальное воспитание

Теория: беседа о ценностях знаний в жизни человека. Ознакомление с самыми умными людьми за всю историю человечества.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

6. Коммуникативная культура

Теория: знакомство с коммуникативной культурой, как с системой знаний, норм, ценностей и образов поведения, принятых в обществе. Просмотр познавательного материала. Знакомство с профессиями.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

7. Нравственное духовное

Теория: ознакомление с культурными, духовными и нравственными ценностями. Знакомство с известными театрами и музеями России.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

8. ПДД и общая безопасность

Теория: беседа о правилах безопасного дорожного движения на дорогах и безопасности жизнедеятельности.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

9. Правовое воспитание

Теория: беседа о правах и обязанностях детей в обществе.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

10. Семейные ценности

Теория: беседа о семье и семейных ценностях.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

11. Экологический

Теория: беседа о природе в регионе и влияние ее на жизнь человека, закрепление правил поведения в природе.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

12. Театр-экспромт

Теория: знакомство с театрализованной игрой, подражательные навыки, о сценической культуре поведения.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

13. Разработка итогового игрового комплекса. Итоговое занятие.

Теория: Определение цели, задач, темы предстоящей деятельности; выработка убеждения в общественной значимости и необходимости предстоящего дела.

Практика: обсуждение различных предложений, вариантов плана («Мозговой штурм»), определение оптимального для данных условий варианта, подбор материала. Проведение конкурсов, игр. Выполнение диагностических заданий по определению усвоения детьми учебного курса.

**Учебный (тематический) план
2 год обучения**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего		
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж.	2	-	2	Лекция	Беседа, опрос, зачет по ТБ
2.	Организация игры	1	1	2	Лекция, практическое занятие	Наблюдение беседа опрос
3.	Гражданско-патриотический	10	10	20	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
3.1	Гражданско-патриотический. Квиз «Будь первым»	1	1	2		
3.2	Гражданско-патриотический. Игровой классный час о народах России «Многоцветие России»	1	1	2		
3.3	Гражданско-патриотический. Квиз «Страна моя, земля моя»	1	1	2		
3.4	Гражданско-патриотический. Игра по станциям «По страницам истории»	1	1	2		
3.5	Гражданско-патриотический. Игра по станциям «Герои отечества»	1	1	2		
3.6	Гражданско-патриотический. Станционная игра «Кукольный домик»	1	1	2		
3.7	Гражданско-патриотический. Квиз «Россия, какая она есть»	1	1	2		
3.8	Гражданско-патриотический. Интерактивная перемена «Гуляй, масленица!»	1	1	2		
3.9	Гражданско-патриотический. Игра-викторина «Битва полов»	1	1	2		
3.10	Гражданско-патриотический. QR квест «День космонавтики»	1	1	2		

4.	Здоровье сберегающий	2	8	10	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос		
4.1	Здоровье сберегающий. Викторина «Суд для вредных привычек»	1	1	2				
4.2	Здоровье сберегающий. Игра-викторина «мифы и реальности»	1	1	2				
4.3	Здоровье сберегающий. Квест-игры «НезависиМЫ...»	0	2	2				
4.4	Здоровье сберегающий. Игра-викторина «Алко.STOP»	0	2	2				
4.5	Здоровье сберегающий. Квест – игра «Моя жизнь»	0	2	2				
5.	Интеллектуальное воспитание	6	10	18	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос		
5.1	Интеллектуальное воспитание. Викторина «По волшебным страницам»	1	1	2				
5.2	Интеллектуальное воспитание. Викторина «История изобретений»	1	1	2				
5.3	Интеллектуальное воспитание. Викторина «Финк эбаут ит»	1	1	2				
5.4	Интеллектуальное воспитание. Экранная игра «Новогодняя мозгобойня»	1	1	2				
5.5	Интеллектуальное воспитание. Экранный квиз «Садись, 5! Кино»	1	1	2				
5.6	Интеллектуальное воспитание. Игра по станциям «Пешком по солнечной системе»	1	1	2				
5.7	Интеллектуальное воспитание. Экранный квиз «Полетам дан отчет»	0	2	2				
5.8	Интеллектуальное воспитание. Станционная игра-квест «Тайны вселенной»	0	2	2			Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос

5.9	Интеллектуальное воспитание. Станционная игра «Читайте, девчонки! Читайте, мальчишки!»	0	2	2		
6.	Коммуникативная культура	8	22	30		
6.1	Коммуникативная культура Активная игра «Цифроград»	1	1	2	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
6.2	Коммуникативная культура Квест в записках «Потерянная книга»	1	1	2		
6.3	Коммуникативная культура Новогодние викторины.	1	1	2		
6.4	Коммуникативная культура Новогодняя игра с экраном «Правда и ложь»	1	1	2		
6.5	Коммуникативная культура Интерактив «Повтори – ка. Фото»	1	1	2		
6.6	Коммуникативная культура Интерактив «Повтори – ка. Танцы»	1	1	2		
6.7	Коммуникативная культура Игровая программа «Вместе весело шагать»	1	1	2		
6.8	Коммуникативная культура Экранная игра «Мир профессий»	1	1	2		
6.9	Коммуникативная культура Станционная игра «Под куполом цирка»	0	2	2		
6.10	Коммуникативная культура Станционная игра «Путешествие за цветиком-семицветиком»	0	2	2		
6.11	Коммуникативная культура Станционная игра «Профессии мира»	0	2	2		
6.12	Коммуникативная культура Экранная игра «Цветные песни. Дети»	0	2	2		
6.13	Коммуникативная культура Игра с пространством «Сто к одному. 8 марта»	0	2	2		
6.14	Коммуникативная культура Интерактив «Любимые цветы»	0	2	2		
6.15	Коммуникативная культура Интерактивная игра «Развеселимся вместе. 1 апреля»	0	2	2		

7.	Нравственное духовное	4	8	12	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
7.1	Нравственное духовное Интерактив «Международный день толерантности»	1	1	2		
7.2	Нравственное духовное Викторина «Суперлюди» ко всемирному дню инвалидов	1	1	2		
7.3	Нравственное духовное Викторина «Добро пожаловать в театр»	1	1	2		
7.4	Нравственное духовное Музыкальная игра «Звездопад»	1	1	2		
7.5	Нравственное духовное Игра «Угадай мелодию»	0	2	2		
7.6	Нравственное духовное Станционная игра «Все люди равны»	0	2	2		
8.	ПДД и общая безопасность	4	10	14	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
8.1	ПДД и общая безопасность Игра по мотивам передачи «Где логика» по ПДД	1	1	2		
8.2	ПДД и общая безопасность Игра «Тропинка безопасности»	0	2	2		
8.3	ПДД и общая безопасность Экранный кризис «Персональные данные» ко Дню защиты персональных данных (28 января)	1	1	2		
8.4	ПДД и общая безопасность Квиз «Садись, 5!» в тематике «Безопасность в Интернете»	0	2	2		
8.5	ПДД и общая безопасность Интерактив «Правила безопасности»	0	2	2		
8.6	ПДД и общая безопасность Квиз «Безопасные каникулы»	1	1	2		
8.7	ПДД и общая безопасность Игровая беседа «Первая помощь»	1	1	2		
9.	Правовое воспитание	3	3	6	Беседа, практические занятия	Наблюдение беседа опрос
9.1	Правовое воспитание Интерактив «Всемирный день ребенка» 20 ноября	1	1	2		
9.2	Правовое воспитание Викторина «Конституция. 10 вопросов»	1	1	2		
9.3	Правовое воспитание Квест «Конституция: право и	1	1	2		

	обязанность»					
10.	Семейные ценности	3	3	6		
10.1	Семейные ценности Интерактив «Мир нашему дому»	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
10.2	Семейные ценности Игра по станциям "Бабушкины сказки, дедушкины были"	1	1	2		
10.3	Семейные ценности Квиз «Это у нас семейное»	1	1	2		
11.	Экологический	3	13	16		
11.1	Экологический Мероприятие «В ответе»	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
11.2	Экологический Викторина «Планета земля»	1	1	2		
11.3	Экологический Викторина «Краснокнижный ерундопель»	1	1	2		
11.4	Экологический Интерактивная игра «Твой след на планете»	0	2	2		
11.5	Экологический Игра «Сказочные обитатели лесов и рек»	0	2	2		
11.6	Экологический Экранный квиз «Наш выбор - создать, спасти и сохранить!»	0	2	2		
11.7	Экологический Станционная игра «Наша планета»	0	2	2		
11.8	Экологический Станционная игра «Экокультура»	0	2	2		
12.	Театр-экспромт	2	4	6		
12.1	Театр – экспромт Мероприятие «Мы озвучиваем мультфильмы»	1	1	2	Беседа, практически занятия	Наблюдение беседа опрос
12.2	Театр – экспромт Экранный квиз «Садись, 5!» в тематике «Театр»	1	1	2		
12.3	Театр – экспромт «5 театров – экспромтов для детей»	0	2	2		
13.	Разработка итогового игрового комплекса. Итоговая аттестация	1	1	2	Самостояте льная работа практически занятия	Наблюдение диагностика

Всего:	49	93	144		
---------------	-----------	-----------	------------	--	--

Содержание тем 2-го года обучения

1. Введение. Инструменты и материалы. Техника безопасности.

Теория: знакомство с учащимися. Знакомство с программой 1-го года обучения. Правила техники безопасности, культуры поведения. Беседа о значении игры в жизни детей.

Практика: Отработка навыков наведения порядка на рабочем месте. Культура поведение в классе.

2. Организация игр.

Теория: объяснение методики проведения игр, организации игрового действия. Классифицировать игры по целям, видам, особенностям и средствам.

Практика: Проведение игр с правилами. Тихие игры (головоломки, ребусы, игры со словами и цифрами).

3. Гражданско-патриотический

Теория: раскрыть понятие «Родина», «патриот», «Гражданин». Ознакомление с многообразием природы, традиций и многонациональностью России.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Просмотр видеороликов о городах России. Творческие задания. Настольные игры.

4. Здоровье сберегающий

Теория: ознакомление с технологиями обучения здоровому образу жизни: физкультурные занятия и мероприятия, гимнастика, массаж, самомассаж, закаливание, активный отдых, игры, направленные на корректировку проблем. Беседа о важности соблюдения гигиены одежды, жилища, тела.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

5. Интеллектуальное воспитание

Теория: беседа о ценностях знаний в жизни человека. Ознакомление с самыми умными людьми за всю историю человечества.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

6. Коммуникативная культура

Теория: знакомство с коммуникативной культурой, как с системой знаний, норм, ценностей и образов поведения, принятых в обществе. Просмотр познавательного материала. Знакомство с профессиями.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

7. Нравственное духовное

Теория: ознакомление с культурными, духовными и нравственными ценностями. Знакомство с известными театрами и музеями России.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

8. ПДД и общая безопасность

Теория: беседа о правилах безопасного дорожного движения на дорогах и безопасности

жизнедеятельности.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

9. Правовое воспитание

Теория: беседа о правах и обязанностях детей в обществе.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

10. Семейные ценности

Теория: беседа о семье и семейных ценностях.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

11. Экологический

Теория: беседа о природе в регионе и влияние ее на жизнь человека, закрепление правил поведения в природе.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

12. Театр-экспромт

Теория: знакомство с театрализованной игрой, подражательные навыки, о сценической культуре поведения.

Практика: проведение квест – игр, квиз – игр, станционных игр и викторин. Творческие задания. Настольные игры.

13. Разработка итогового игрового комплекса. Итоговое занятие.

Теория: Определение цели, задач, темы предстоящей деятельности; выработка убеждения в общественной значимости и необходимости предстоящего дела.

Практика: обсуждение различных предложений, вариантов плана («Мозговой штурм»), определение оптимального для данных условий варианта, подбор материала. Проведение конкурсов, игр. Выполнение диагностических заданий по определению усвоения детьми учебного курса.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты означают усвоенные учащимися способы деятельности, применяемые ими как в рамках образовательного процесса, так и при решении реальных жизненных ситуаций; могут быть представлены в виде совокупности способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и умений.

Личностные результаты включают готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, могут быть представлены следующими компонентами:

- мотивационно-ценностной (потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании, мотивация достижения, ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка);

- когнитивной (знания о себе как участнике деятельности, о собственных возможностях и перспективах развития в рамках этой предметной сферы, рефлексия деятельности);

- операциональной (умения, связанные с поведением в обществе и отношениями с другими людьми);

- эмоционально-волевой (эмоциональное отношение к достижению, волевые усилия).

Предметные результаты содержат в себе систему основных элементов знаний, которая формируется через освоение учебного материала, и систему формируемых действий, которые преломляются через специфику предмета и направлены на их применение и преобразование;

могут включать:

- теоретические знания по программе;
- практические умения, предусмотренные программой.

Результаты интеллектуального развития

1. Устойчивый интерес к играм.
2. Гибкость мышления.
3. Расширение кругозора в областях знаний, с которыми школьные предметы знакомят недостаточно.

На первом году освоения программы учащиеся нарабатывают копилку массовых игр, практику проведения их на зрителях. Возможность красиво самовыражаться. Грамотно строить свою речь. Владеть этикой внешнего вида и поведения культорганизатора.

На втором году освоения программы учащиеся учатся грамотно составлять сценарий и оформлять его внешний вид. Соблюдать логичное вливание содержания в форму, соблюдая незабываемые каноны творчества, которые состоят из 5-ти моментов: завязки, развития действия, кульминации, развязки и концовки. Работать сначала коллективно над сценарием, затем индивидуально. Выступать в роли режиссера и актера одновременно. Продумывать музыкальное сопровождение, художественное оформление, костюмы, свой личный имидж, то есть, в конечном итоге, систематизировать все полученные знания, аккумулировать их в единое целое и показывать все то, чему он научился в процессе двухгодичного обучения.

Формы подведения итогов реализации программы.

Результаты обучения обучающихся будут отслежены через: участие детей в играх и мероприятиях, проводимых в рамках программы «Затейник». Для отслеживания, полученных в ходе занятий знаний, умений и навыков проведение текущих заданий с их коллективным анализом, а также итоговая «Творческая работа: разработка итогового игрового комплекса» (в конце учебного года), а также методического материала диагностики. (см. Приложение 1)

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса

1. Технические средства обучения: классная доска, ноутбук, проектор, экран.
2. Раздаточный и демонстрационный материалы (карточки с заданиями, иллюстрации)
3. Игровой и спортивный инвентарь (скакалки, мячи, кубики, обручи, ракетки, теннисные шарики).

Список используемой литературы:

Литература для педагога:

1. Колосовская О.Е «Праздник в школе - Минск, 2005
2. Давыдова М.,Агапова .И «Праздник в школе» -Москва ,2004
3. Театр-студия в современной школе. -Волгоград,2008.
4. Зайцева О.В. На досуге. Игры в школе, дома, вокруг. - Ярославль: Академия развития,
5. Субботина Л.Ю. Игры для развития и обучения. Учащиеся 5-10 лет. - Ярославль, 2001.
6. Баршай В.М. Активные игры для детей. -Ростов-на-Дону,2001.
7. Ильина В.А. Игры, конкурсы, развлечения. -Волгоград,2001.

Интернет-ресурсы:

1. Веселые конкурсы для младших школьников в помещении [http:// ped-kopilka.ru](http://ped-kopilka.ru)
2. Шуточные викторины с ответами <http://domovenok.ru>
3. Игры для детей 24.рф/ igry-dlya-detei
4. Игры и конкурсы для детей trishara.com/vokrug-prazdnika
5. Готовые идеи для мероприятий. <https://pedagog-organizator.ru/>
6. Крутой педагог-организатор <https://vk.com/krutoypedorg>

7. Сборник мультфильмов для формирования культуры поведения у детей.
<https://www.lurok.ru/categories/19/articles/40310>

Приложение 1.

Методический материал по диагностике

Диагностическое задание 1 «Отражение чувств»

Цель: Выявить умение детей понимать эмоциональное состояние сверстников, взрослых; рассказывать о них.

Содержание: Исследование проводится индивидуально. Детям предлагается рассмотреть сюжетные картинки, на которых изображены дети и взрослые в различных ситуациях, и ответить на вопросы:

1. Кто изображен на картинке?
2. Что они делают?
3. Как они себя чувствуют? Какое у них настроение?
4. Как ты догадался (ась) об этом?
5. Как ты думаешь, что произойдет дальше?

Оценка результатов

3 балла — ребенок самостоятельно правильно определяет эмоциональные состояния сверстников и взрослых, объясняет их причину и делает прогнозы дальнейшего развития ситуации;

2 балла — ребенок справляется с заданием с помощью взрослого;

1 балл — ребенок затрудняется в определении эмоциональных состояний изображенных на картинках людей, не может объяснить их причину и предположить дальнейшее развитие ситуации.

Диагностическое задание 2 «Зеркало настроений»

Цель: Выявить умение детей понять настроение партнера по его вербальному и невербальному поведению.

Содержание: Методика проводится с парой ребят. Детей объединяют в пары, определяют, кто в каждой паре будет «говорящим», а кто «отражателем». Педагог шепчет на ухо «говорящему» фразу, например: «За мной пришла мама». «Говорящий» повторяет ее, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывал сверстник в момент, когда произносил фразу (грусть, радость, стыд и т.д.). Затем дети меняются ролями.

Оценка результатов

3 балла — ребенок самостоятельно правильно определяет эмоциональные состояния сверстника в момент произнесения фразы; способен с помощью речи, мимики, телодвижений передать различные чувства и состояния;

2 балла — ребенок определяет эмоциональные состояния с помощью взрослого, фразу произносит эмоционально, но выражение чувств при этом не всегда понятно;

1 балл — ребенок затрудняется в определении эмоциональных состояний сверстника или определяет неверно, при произнесении фразы не может передать различные эмоциональные состояния.

Диагностическое задание 3 «Интервью»

Цель: Выявить умение детей получать необходимую информацию в общении, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

Материал: Микрофон.

Содержание: Методика проводится с подгруппой детей. Одному ребенку предлагается взять на себя роль корреспондента и выяснить у жителей города Детсадия — остальных ребят, как они живут в своем городке, чем занимаются; взять «интервью» у кого-либо из детей группы и взрослого сотрудника детского сада. Далее педагог предлагает детям поиграть в игру «Радио»: корреспондент должен сделать сообщение для жителей города в рубрике «Новости».

Протокол исследования

№ п/п	Ф.И. ребенка	Кол-во вопросов		Содержание вопросов	Степень самостоятельно сти	Характер вопросов	Развернутость	Логичность	Последователь ность	Кол-во баллов
		ребенк у	взросл ому							
1										
2										
3										
4										

5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Оценка результатов

3 балла — ребенок охотно выполняет задание, самостоятельно формулирует 3—5 развернутых вопросов. В целом его «интервью» носит логичный, последовательный характер.

2 балла — ребенок формулирует 2—3 кратких вопроса с помощью взрослого, не сохраняет логику интервью.

1 балл — ребенок затрудняется в выполнении задания даже с помощью взрослого либо отказывается от выполнения.

Диагностическое задание 4 «Необитаемый остров»

Цель: Выявить умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; спокойно отстаивать свое мнение.

Содержание: Методика проводится с подгруппой детей. Взрослый предлагает детям пофантазировать, представить, что они отправляются на необитаемый остров, и порассуждать, опираясь на вопросы:

1. С чего бы вы начали свое существование на острове?
2. Решите, какие предметы необходимо взять с собой.
3. Чем будет заниматься каждый из вас? Попробуйте распределить обязанности между собой.
4. Кого бы вы выбрали командиром?
5. На острове много хищных зверей. Как вы можете защититься от них?
6. На остров надвигается страшный ураган. Что вы будете предпринимать?

Оценка результатов

3 балла — ребенок проявляет инициативу в общении, принимает на себя функцию организатора, вносит свои предложения, распределяет обязанности, в то же время проявляет умение выслушать сверстника, согласовать с ним свои предложения, уступить, убедить;

2 балла — ребенок отличается недостаточной, но положительной активностью в общении, принимает предложение инициатора, соглашаясь; может возразить, учитывая свои интересы, выступить со встречным предложением;

1 балл — ребенок не вступает в общение, не проявляет активности, пассивно следует за инициативными детьми, не высказывая ни своего мнения, ни желания, либо проявляет отрицательную направленность в общении, с эгоистическими тенденциями: не учитывает желания сверстников, настаивает на своем.

Диагностическое задание 5 «Помощники»

Цель: Выявить умение детей взаимодействовать в системах «ребенок—ребенок», соотносить свои желания, стремления с интересами других детей, принимать участие в коллективных делах и оказывать помощь.

Материал: Тазики, тряпочки; клей, ножницы, кисти, полоски бумаги; лейки, тряпочки.
Содержание. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Как мы помогаем дома», выполнить разные поручения. Взрослый делит детей на 4 подгруппы и объясняет, что в каждой подгруппе необходимо выбрать капитана (именно он будет отчитываться о проделанной работе), подготовить необходимый материал, распределить обязанности и выполнить поставленную перед командой задачу. После этого педагог дает задание индивидуально каждой подгруппе:

- помочь маме вымыть столы и стулья;
- помочь дедушке — у него порвались его любимые книги, необходимо их подклеить;
- помочь бабушке полить цветы, прорыхлить землю и вытереть пыль с листьев;
- помочь младшему брату (сестре) навести порядок в игровых зонах.

Протокол исследования

№	Ф.И. ребенка	Умение предложить цель деятельности	Умение планировать содержание деятельности	Умение распределить обязанности с учетом возможностей и интересов каждого ребенка	Умение выбрать средства для осуществления деятельности	Умение объективно оценить общий результат и вклад каждого	Умение учитывать мнение партнера, подчиняться его требованиям	Умение принимать и оказывать помощь
1.								
2.								
3.								

+ умение проявляется;

- умение не проявляется.

Варианты ситуаций взаимодействия детей:

- организация совместной продуктивной деятельности (аппликация, конструирование, рисование);
- организация театрализованной деятельности;
- организация сюжетно-ролевой игры «Строим новый город» (архитекторы рисуют (проектируют) новый город и делают макеты домов, улиц, площадей; строители строят город по макетам архитекторов; специалисты озеленяют город, создают парки, скверы, аллеи; руководит созданием нового города — мэр).

Оценка результатов

- 3 балла — ребенок берет на себя функцию организатора взаимодействия, распределяет обязанности; проявляет умение выслушать сверстника, согласовать с ним свои предложения, уступить, убедить; способен оказать взаимопомощь и обратиться в случае затруднений за помощью к взрослому или сверстнику;

•2 балла — ребенок недостаточно инициативен, принимает предложения более активного сверстника, однако может возразить, учитывая свои интересы, выступить со встречным предложением; знает нормы организованного взаимодействия, но может их нарушать (не всегда учитывает интересы сверстника); замечает затруднения сверстников, но не всегда оказывает необходимую помощь; помощь принимает, но самостоятельно за ней не обращается;

• 1 балл — ребенок не проявляет активности, пассивно следует за инициативными детьми, не высказывая своих пожеланий; не знает норм организованного взаимодействия или не соотносит необходимость их выполнения по отношению к себе; проявляет равнодушие к сверстникам либо неспособность оказать действенную взаимопомощь; от помощи взрослого и сверстников отказывается.

Диагностика социально-коммуникативной компетентности детей 5—7 лет осуществляется по следующим параметрам:

1. Умение понимать эмоциональное состояние сверстника, взрослого (веселый, грустный, рассерженный, упрямый и т.д.) и рассказать о нем.
2. Умение получать необходимую информацию в общении.
3. Умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам.
4. Умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
5. Умение спокойно отстаивать свое мнение.
6. Умение соотносить свои желания, стремления с интересами других людей.
7. Умение принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать и т.д.).
8. Умение уважительно относиться к окружающим людям.
9. Умение принимать и оказывать помощь.
10. Умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

По каждому параметру выделяются уровни сформированности социально-коммуникативной компетентности: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень (оценивается в 3 балла) — ребенок самостоятельно выполняет задания, добивается результата.

Средний уровень (оценивается в 2 балла) — ребенок понимает инструкцию взрослого, готов выполнить задание, прибегая к помощи взрослого.

Низкий уровень (оценивается в 1 балл) — ребенок понимает смысл предлагаемого ему задания, но либо отказывается его выполнить (не проявляет интереса или не уверен в достижении результата), либо затрудняется выполнить задание, совершив несколько мало результативных действий (теряет интерес, отказывается от выполнения), на помощь взрослого не реагирует.

Диагностика уровня сформированности игровых навыков

в соответствии с концепцией Д. Б. Эльконина.

Наблюдение можно проводить и за игрой, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям:

1. распределение ролей,
2. основное содержание игры,
3. ролевое поведение,
4. игровые действия,

5. использование атрибутики и предметов-заместителей,
6. использование ролевой речи,
7. выполнение правил.

Каждый критерий оценивается по 4 уровням. При этом, несмотря на то что не существует жесткой зависимости между возрастом и уровнем развития игровой деятельности, представляется целесообразным установить следующие возрастные рамки для каждого уровня:

- 1 уровень — от 2,0 до 3,5 лет,
- 2 уровень — от 3,5 до 4,5 лет,
- 3 уровень — от 4,5 до 5,5 лет,
- 4 уровень — старше 5,5 лет,

Эти возрастные рамки позволяют как планировать работу с детьми того или иного возраста по формированию игровых навыков, так и отслеживать эффективность этой работы.

1) Распределение ролей

1 уровень — отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат — врач, взял поварешку — повар).

2 уровень — распределение ролей под руководством взрослого, который задает направляющие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

3 уровень — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень — самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций.

2) Основное содержание игры

1 уровень — действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

2 уровень — действие с предметом в соответствии с реальностью.

3 уровень — выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

4 уровень — выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

3) Ролевое поведение

1 уровень — роль определяется игровыми действиями, не называется.

2 уровень — роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

3 уровень — роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

4 уровень — ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры.

4) Игровые действия

1 уровень — игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

2 уровень — расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

3 уровень — игровые действия многообразны, логичны.

4 уровень — игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

5) Использование атрибутики и предметов-заместителей

1 уровень — использование атрибутики при подсказке взрослого.

2 уровень — самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3 уровень — широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.

4 уровень — использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление игры занимает минимальное время (если, например, нет посуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

6) Использование ролевой речи

1 уровень — отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

2 уровень — наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

3 уровень — наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

4 уровень — развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

7) Выполнение правил

1 уровень — отсутствие правил.

2 уровень — правила явно невыделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

3 уровень — правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

4 уровень — соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

Результаты наблюдения удобно представлять в сводную таблицу. Против фамилии каждого ребенка отмечается его возраст и уровень игровых навыков по каждому критерию, который он демонстрирует в игровой деятельности. При этом если уровень игровых навыков по тому или иному критерию соответствует возрастной норме, следует закрасить клеточку, например, в зеленый цвет, если опережает возрастную норму — в красный, если отстает — в синий.

Цветовое обозначение существенно облегчает анализ результатов наблюдения, так как в одной группе чаще всего находятся дети разного возраста, соответственно имеющие различные нормы сформированности игровых навыков.

В итоге можно получить таблицу, на которой наглядно представлена как общая картина сформированности игровых навыков в той или иной возрастной группе, так и результаты каждого ребенка. Это позволяет, с одной стороны, оценить работу воспитателей по формированию игровых навыков, а с другой — педагогу спланировать индивидуально направленную работу с детьми по их формированию.

Уровень сформированности игровых навыков

Группа _____ Дата наблюдения _____

Возраст детей от _____ до _____

Педагог _____

	Фамилия, имя ребенка	Возраст ребенка	Распределение ролей	Основное содержание игры	Рольное поведение	Игровые действия	Использование атрибутики	Использование ролевой речи	Выполнение правил
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									