Управление образования и социально-правовой защиты детства
Администрации Балахнинского муниципального округа
Нижегородской области

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Детский оздоровительно-образовательный центр «Дзержинец»

Принята на заседании
Педагогического совета

Протокол № 1
от «16» сентября 2021г.

«Утверждаю»
И.о. директора
МБУ ДО «ДООЦ «Дзержинец»
_____/Д.А.Мочнев
«16» сентября 2021г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Хорошее настроение»

Возраст обучающихся: 13 – 17лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Хохлова Елена Михайловна,
педагог дополнительного образования,
первой квалификационной категории

г. Балахна
2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

№	Раздел	Страница
	Пояснительная записка	3
1	Учебный план	7
2	Рабочая программа	7
2.1	Учебно-тематический план программы	7
2.1.1.	Учебный модуль 1.Анимационная деятельность	7
2.1.2.	Учебный модуль 2. Игротехника и игровые программы	9
2.1.3	Учебный модуль3. Взаимодействие с организациями района	12
2.1.4.	Учебный модуль4. Атрибут аниматора	14
3	Формы аттестации	15
4	Оценочные материалы	16
5	Методические материалы	17
6	Условия реализации программы	17
6.1	Материально-техническое обеспечение	19
6.2	Список используемых источников	19
	Приложения	20
	Приложение 1. Календарный учебный график Модуля 1	21
	Приложение 2. Календарный учебный график Модуля 2	23
	Приложение 3. Календарный учебный график Модуля 3	25
	Приложение 4. Календарный учебный график Модуля 4	27
	Приложение 5. Анкета поступающего	29
	Приложение 6. Направленность на творчество	30
	Приложение 7. Входной контроль. Собеседование	31
	Приложение 8. Тестирование «Анимационная деятельность»	32
	Приложение 9. Собеседование «Игротехника и игровые программы»	34

Пояснительная записка

Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что в нее входят разработки модульных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, включенных в систему ПФДО.

С детства ребенка учат всему, но не учат отдыхать. Сегодня можно охарактеризовать отношение к досугу весьма своеобразно. Статистика показывает, что большой процент детей проводят свое свободное время на улице, у телевизора и компьютера и не имеют представления о культуре досуга. Как же выйти из такой ситуации? В содержательном плане творческого объединения «Хорошее Настроение» предположено включение заинтересованных ребят в деятельность по созданию игровых программ для школьников, подростков.

Мотивационным основанием для разработки и реализации программы является широкая востребованность данной услуги классными руководителями, родителями и детьми. В ходе разработки программы изучались мнения взрослых, детей об организации подобных программ силами отдельных участников детских общественных организаций, органами школьного самоуправления. Положительные мнения и оценки, полученные в ходе изучения сложившейся социальной ситуации, свидетельствовали о высокой степени актуальности данной проблемы - специальной системно-тематической подготовки подростков к анимационной деятельности.

Предлагаемый для практической реализации курс обучения содержит в себе значительные ресурсные возможности для творческого развития личности, обеспечивая максимальное включение их в содержательно ёмкую, социально -значимую деятельность - организацию детских игровых программ.

Направленность программы: социально-гуманитарная, ориентирована на развитие эстетического вкуса, развитие навыков взаимодействия со сверстниками, родителями, педагогами, через включение в творческую деятельность.

Отличительные особенности программы:

Программа является модульной и содержит 4 модуля: Анимационная деятельность, Игротехника и игровые программы, Взаимодействие с организациями округа, Атрибут аниматора.

Программа является комплексной, вариативной и имеет практико-ориентированный характер.

Одной из отличительных особенностей данной программы является возможность взаимодействия обучающегося и преподавателя на расстоянии – дистанционное обучение (консультации, лекции, практикумы в режиме онлайн). Дистанционное обучение по программе дополнительного образования дает возможность для школьников не только углубить свои знания, но и получить навыки информационной культуры.

В процессе обучения может быть использована система дистанционного обучения ZOOM в качестве платформы для размещения учебных и информационных материалов, а также учебной коммуникации.

Так же данная программа оригинальна тем, что через игру и взаимоотношение, дети научатся создавать и проводить игры, конкурсы, акции, игровые программы. Реализация программы позволяет создать условия для развития личности ребенка, обеспечить его эмоциональное благополучие, приобщить к общечеловеческим ценностям, создать условия для творческой самореализации, обучить толерантному поведению, уважению и терпимости.

Чтобы ребёнку было интересно чем-то заниматься он должен видеть интерес и со стороны родителей. Для этого необходимо взаимодействие с родителями. Организация работы с семьей строится на принципах сотрудничества, взаимопонимания и взаимопомощи. С целью расширения информационного поля и компетентности родителей по вопросам обучения организуются следующие формы сотрудничества:

-совместные занятия, на которых раскрываются творческие способности не только детей, но и родителей;

- мероприятия, проводимые объединением;

- индивидуальные беседы и консультации;

-организация «дней открытых дверей» (по желанию педагога и запросам родителей);

- организация итоговых мероприятий (в конце обучения).

Адресат программы

В объединение принимаются все желающие в возрасте 13-17 лет без предварительного отбора. Основанием для вступления в объединение может стать любой мотив: любопытно, интересно, хочу этим заниматься, за

компанию и т.д. Те, кому интересно организовывать и проводить игры и мероприятия.

Цель программы: создание условий, способствующих успешному приобретению подростками позитивного социального опыта формирования праздничного пространства для детей школьного возраста.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основами технологии проектирования досуговых программ;
- сформировать определенные умения и навыки игровой деятельности, самостоятельной организации и проведения игровых программ.

Развивающие:

-способствовать развитию навыков организации конструктивного, личностно-ориентированного взаимодействия со сверстниками, педагогами, родителями, посредством включения их в совместную творческую деятельность;

- способствовать развитию умения согласовывать свои действия с другими людьми;
- способствовать формированию эстетического вкуса;
- стимулировать социальную активность посредством привлечения к организации различных творческих проектов.

Воспитывающие:

- воспитание чувств сопереживания, воли, нравственных, этических позиций;
- воспитание сотрудничества, коллективизма;
- воспитание навыков рефлексии, самоорганизации, самоконтроля, самокоррекции, саморазвития.

Объеми срок освоения программы

Срок реализации программы 1 год. Программа рассчитана на 72 часа.

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раза в неделю. Продолжительность занятий 2 академических часа с перерывом 5 минут между занятиями.

Формы обучения

Форма обучения групповая. Занятия проходят в форме: комплексное занятие, занятие-игра, учебно-практическое, круглый стол, тренинг, тимбилдинг, репетиция, работа над сценарием, беседа, игра, мастер – класс, воркшоп, имиджмейкинг, кейс- метод.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

За время обучения по программе ребята смогут:

- закрепить знания технологии проектирования досуговых программ;
- сформировать определенные умения и навыки игровой деятельности, самостоятельной организации и проведения игровых программ;
- разовьют навыки организации личностно – ориентированного, конструктивного, взаимодействия со сверстниками, педагогами, родителями, посредством включения их в совместную творческую деятельность;
- разовьют умение согласовывать свои действия с другими людьми;
- стимулируется социальная активность посредством привлечения к организации различных творческих проектов;
- укрепят навыки рефлексии, самоорганизации, самоконтроля, Само-коррекции, саморазвития;
- сформируют чувства сопереживания, воли, сотрудничества, коллективизма, нравственных и этических позиций; эстетический вкус.

Предметно-практическими результатами успешной реализации данной программы являются:

- создание группы подростков-аниматоров для организации праздничного пространства подростков;
- создание музыкального сопровождения для будущих мероприятий;
- подготовка информационно-рекламных материалов о возможности оказания праздничных услуг в конкретном коллективе центра.

Обучающие научатся:

- максимально использовать условия для творческого самовыражения;
- обеспечивать содержательно-развивающее наполнение своего досугового времени;
- применить к себе наглядный, эмоционально-привлекательный пример содержательной досуговой деятельности старших ребят и др.

1. Учебный план

№ п/п	Наименование модуля	Всего	Форма промежуточной аттестации
1	Хорошее настроение	72	Квест

2. Рабочая программа

2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Модуль 1. Анимационная деятельность	18	3,5	14,5	Тестирование
2	Модуль 2. Игротехника и игровые программы	18	1,5	16,5	Квест
3	Модуль3.Взаимодействие с организациями района	18	1	17	Акция
4	Модуль 4. Атрибут аниматора	18	2	16	Фестиваль
	Итого	**72**	**8**	**64**	

2.1.1. Учебный модуль 1. Анимационная деятельность

Реализация данного модуля направлена на развитие творческих способностей ребёнка, формирование представления о понятиях аниматор и анимационная деятельность.

Обучение по данному модулю способствует развитию творческих способностей и приобщение подростка к социальной деятельности.

Данный модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел возможность проявить себя и открыть талант аниматора ,а также развить свои творческие способности.

Цель модуля: сформировать навыки общения с коллективом, группой, залом.

Задачи

Обучающие:

- освоение правил общения с публикой;
- освоение метода создания квеста;
- освоение метода создания квиза;

-освоение особенностей спортивных мероприятий.

Развивающие:

- развитие творческого потенциала ребенка;
- развитие навыков общения и ораторского искусства;
- развитие фантазии.

Воспитывающие:

- воспитание социально- адаптированной личности, уверенности в своих творческих способностях;
- воспитание интереса к проведению игр,квестов, квизов, мероприятий.

Учебно- тематический план модуля 1. Анимационная деятельность

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение Знакомство с планом работы. Инструкции ТБ. Игры на знакомство	2	1	1	Беседа
2	Основы анимационной деятельности	4		4	Собеседование
3	Тимбилдинг	2	0,5	1,5	Тимбилдинг
4	Особенности проведения спортивных мероприятий	4	0,5	3,5	Игра
5	Квесты и квизы	6	1	5	Квест
	Итого	18	3	15	

Содержание модуля 1. Анимационная деятельность

1.Введение

Теория:

Ознакомление с модулем образовательной программы. Организационные вопросы. Техника безопасности. Вводный мониторинг умений и навыков обучающихся.

Практика:

Игры на знакомство «Часы», «3-2-1», «Семейная фотография» и др.

2.Профессия аниматор. Основы анимационной деятельности

Теория:

Ознакомление ребят с элементарными понятиями и знаниями о

профессии аниматор. Саморазвитие. Как начать праздник и как правильно его закончить. Лидерские качества и роль аниматора. Устойчивость и запас прочности личности. Законы анимационной деятельности. Понятие КТД (Коллективно-творческое дело), его этапы. Виды КТД: спортивные, трудовые,
интеллектуальные, творческие.

Практика:

Технология создания анимационных программ. Технология организации и проведения специальных летних, анимационных мероприятий. Игровая основа праздничного мероприятия. Организация КТД: предварительная подготовка, планирование, подготовка, проведение, подведение итогов, последействие.

3.Тимбилдинг

Теория:

Тимбилдинг. Основные моменты проведения тимбилдинга. Виды.

Практика:

Обучение проведению тимбилдинга. Тимбилдинг «Без границ», тимбилдинг «Мы вместе, мы едины».

4.Особенности проведения спортивных праздников

Теория

:Особенности проведения спортивных праздников. Организация и проведение различных игр. День Туриста

Практика:

Спортивные игры. Проведение спортивной игры «Весёлые старты», игр на сплочение, команда-образование.

5.Квесты и квизы

Теория:

Основные правила составления квеста. Разработка и написание сценарияквеста.

Основные правила разработки квизов. Правила составления
квизов.

Практика:

Составление, разработка, подготовка и проведение квестов и квизов различной тематической направленности: квест «Совершенно секретно», квиз «Добрые дела».

Ожидаемый результат:

По итогам данного модуля дети должны

знать:

- особенности профессии аниматор;
- особенности работы с публикой;
- особенности проведения спортивных праздников;
- особенности проведения квестов и квизов.

уметь:

- объяснять правила игры;
- уметь провести игру на знакомство или сплочение;
- уметь создавать квизы;
- уметь проводить квесты.

2.1.2. Учебный модуль 2. Игротехника и игровые программы

Реализация данного модуля направлено на развитие и навыков общения с залом информирования представления о понятиях игра и игровая деятельность.

Обучение по данному модулю способствует приобщению детей к анимационной деятельности, к созданию и проведения игр и игровых программ.

Обучение проводится в форме проведения игр, к которым привлекаются ребята из Социально- реабилитационного центра.

Цель модуля: научиться создавать и проводить игры и игровые программы.

Задачи:

Обучающие:

- освоение проведения игр с залом;
- освоение проведения командных игр;
- умение приобщить группу детей к игре;

Развивающие:

- развитие творческого потенциала ребенка;
- развитие навыков общения и творческой активности;

Воспитывающие:

- воспитание уверенности;
- воспитание творческих способностей

Учебно –тематический план модуля 2.

Игротехника и игровые программы

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Классификация игр	6	1,5	4,5	Собеседование
2	Создание игровых программ	4	0,5	3,5	Сценарий
3	Проведение мероприятий	8	-	8	Мероприятие
	Итого	18	2	16	

Содержание модуля 2. Игротехника и игровые программы

1.Классификация игр

Теория:

Классификация игр. Виды игр.

Практика:

Проведение игр на знакомство: «Часы», «Семейная фотография», игр на сплочение: «Карандаши», «Портрет», игры на внимание: «Рыбка», музыкальной игры «Двигайся- замри».Челлендж.

2.Создание игровых программ

Теория:

Правила создание игровых программ. Основные ошибки. Тайминг игровых программ.

Практика:

Создание сценариев игровых программ.

3. Проведение мероприятий

Практика:

Репетиции и проведение программ: «Цветные карандаши»,

«Новогодний переполох», «5 ключей для Деда Мороза».

Ожидаемый результат

По итогам данного модуля дети должны

знать:

-классификацию мероприятий;

- технологию создания программ мероприятий;

- понятие тайминг мероприятия;

-основные приёмы создания сценария;

уметь:

- создавать благоприятную атмосферу в зале;

-акцентировать внимание на ведущем;

-работать с залом, командами.

2.1.3. Учебный модуль 3. Взаимодействие с организациями района

Реализация данного модуля, направлена на развитие коммуникативных навыков приобщает к взаимодействию детей в разных социальных группах, и побуждает на снятие границ между здоровыми детьми, детьми, оказавшимся в трудной жизненной ситуации и «особенными».

Обучение происходит за счёт взаимодействия с детьми из разных социальных групп: из Социально – реабилитационного центра**,** детского дома, многодетных семей, через общение и проведение игр, акций.

Цель модуля: способствовать налаживанию контактов и общению с особенными детьми, с детьми, которые находятся в трудной жизненной ситуации.

Задачи:

Обучающие:

- освоение методики проведения дворовых игр;

-освоение методики проведения акций;

-освоение методики проведения конкурсов.

Развивающие:

- развитие творческого потенциал ребенка;

-развитие навыков творческой активности;

- развитие навыков коллективной работы.

Воспитывающие:

- воспитание уверенности в своих творческих способностях;

- воспитание сочувствия и тактичности к людям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

Учебно-тематический план модуля 3.

Взаимодействие с организациями района

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Общественные мероприятия	8		8	Мероприятие

2	Дворовые игры	4	1	3	Игра
3	Конкурсы и акции	6		6	Акция
	Итого	18	1	17	

Содержание модуля 3. Взаимодействие с организациями района

1.Общественные мероприятия

Теория:

Дворовые игры. Как собрать детей для игры. Основные моменты по организации игр во дворе.

Практика:

Проведение игр во дворе, на набережной города.

3.Конкурсы и акции

Практика: Участие в конкурсах и акциях разного уровня.

Ожидаемый результат:

По итогам данного модуля дети должны

знать:

-понятия конкурс, игра, акция;

-методику проведения дворовых игр;

-методику проведения акций;

уметь:

- создавать дружелюбную атмосферу;

-собирать группы детей для игры;

- работать с коллективом;

- создавать и проводить акции.

2.2.4. Учебный модуль 4. Атрибут аниматора

Реализация данного модуля направлена на развитие навыков создания атрибута из шаров, мыльного раствора, аквагрима и приобщает детей к созданию атрибута для мероприятий, а так же побуждает к бережливому хранению и использованию материалов.

Данный модуль даёт возможность открыть творческие способности детей и развить навыки изготовления атрибутов для проведения различных мероприятий.

Цель модуля: содействовать формированию навыков применения твистинга, мыльных пузырей и аквагримана мероприятиях.

Задачи:

Обучающие:

- освоение техники нанесения аквагрима;
- освоение техники создания фигурок из шаров;
- освоение создания мыльного раствора.

Развивающие:

- развитие навыков твистинга;
-развитие навыков нанесения аквагрима;
- развитие навыков создания мыльных пузырей.

Воспитывающие:

-воспитание инициативности и самостоятельности в себе;
- воспитание интереса к изготовлению атрибута;
- воспитание потребности в саморазвитии.

Учебно- тематический план модуля 4. Атрибут аниматора

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Атрибут аниматора	6	1	5	Наблюдение Практическая работа
2	Основы аквагрима	4	1	3	Наблюдение Практическая работа
3	Основы твистинга	4	1	3	Наблюдение Практическая работа
4	Основы создания шоу мыльных пузырей	4	1	3	Наблюдение Практическая работа Фестиваль
	Итого	18	4	14	

Содержание модуля 4. Атрибут аниматора

1.Атрибут аниматора

Теория:

Атрибут. Его виды. Использование, применение, хранение.

Практика:

Создание тканевого атрибута, создание шляп, атрибута из бумаги и поролона.

2.Основы аквагрима

Теория:

Понятие аквагрим. Виды, нюансы нанесения.

Практика:

Нанесение фона, линии. Создание аквагрима «Бабочка».

3.Основы твистинга

Теория:

Что такое твистинг? Виды скруток. Термины.

Практика:

Фигурки животных, цветы, мастер - класс «Умеешь сам- научи другого».

4.Основы создания шоу мыльных пузырей

Теория:

Создание мыльного состава, тонкости использования.

Практика:

Подготовка атрибута, образа и сценария. Шоу мыльных пузырей.

Проведение фестиваля на открытом воздухе с участием кружковцев.

Ожидаемый результат:

По итогам данного модуля дети должны

знать:

-понятие твистинг;

-методику проведения шоу мыльных пузырей;

-методику нанесения аквагрима.

уметь:

- создавать фигурки из шаров;

-создавать аквагрим;

-создавать шоу мыльных пузырей.

3. Формы аттестации

При освоении курса предусмотрены начальная, промежуточная и конечная диагностика, цель которой выявить уровень освоения программы.

Для определения ожидаемого результата проводятся следующие виды контроля:

Входной контроль диагностики способностей и интересов обучающихся проводится при поступлении в форме:

- собеседование, которое позволяет узнать интересы подростка, круг его друзей, получить информацию о семье;

-тестирование, которое позволяет узнать уровень направленности на творчество;

Текущий контроль проводится по мере освоения каждой темы в форме:

- беседа;

- самоконтроль;

- визуальный контроль правильности выполнения задания, игры.

Промежуточный контроль проводится по окончании каждого модуля в форме:

-проведения игры;

-проведения квеста.

Итоговый контроль проводится по окончании курса обучения в форме:

- проведения мероприятия (фестиваль);

- анализа результатов проведенных мероприятий.

Данные виды контроля позволяют увидеть результаты деятельности,что создает хороший психологический климат в коллективе, стимулирует развитие активной гражданской позиции ребенка.

Итоговое занятие проводится в ДООЦ «Дзержинец» в форме фестиваля.

4.Оценочные материалы

Входной контроль проводится в форме тестирования по теме «Направленность на творчество», где определяется начальный уровень обучающегося. Тестирование и оценка результатов в приложении 6.

Оценка уровня подготовки по модулю «Анимационная деятельность» проводится в форме теста по окончании модуля. Критерии оценки в приложении 8.

Уровень подготовки учащихся по итогам обучения

	Минимальный уровень	Средний уровень	Максимальный уровень
Теоретическая подготовка			
Теоретические знания (по основным разделам программы)	Обучающийся частично знает изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами	Обучающийся знает изученный материал, ответы дает не полные или с наводящими вопросами	Обучающийся знает изученный материал. Может дать полный четкий ответ
Владение специальной терминологией	Специальную терминологию знает частично	Специальную терминологию знает, но использует	Специальную терминологию знает, осмысленно и

		её редко	правильно её использует
Практическая подготовка			
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Ребенок овладел менее чем ½ объема умений и навыков, предусмотренных программой, задания выполняет только с помощью педагога	Объем усвоенных умений и навыков составляет более ½, при выполнении заданий иногда требуется помощь педагога	Ребенок полностью овладел умениями и навыками, предусмотренными программой, выполняет задания с элементами творчества
Владение специальным оборудованием и оснащением	Испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием	Владение оборудованием и оснащением с помощью педагога	Владеет оборудованием и оснащением самостоятельно

5.Методические материалы

Учебно – воспитательный процесс в рамках реализации программы имеет развивающий характер, направлен на развитие задатков обучающихся, на реализацию их интересов и способностей.

Теоретические сведения даются в форме объяснение нового материала, с помощью презентаций.

Практическая работа на занятиях является основной формй работы с детьми. Каждое занятие, включает выполнение практического задания, разработку и проведение игр, квестов, квизов.

В процессе занятий, накапливая практический опыт в создании и проведении от простой игры к постепенному освоению более сложных мероприятий.

Методы обучения

Словесные	Наглядные	Практические
Воркшоп	Показ презентаций	Имиджмейкинг
Беседа, диалог, объяснение	Показ проведения игры	Тимбилдинг
Анализ мероприятий, обсуждения	Показ проведения мероприятия	Форумный театр
Пояснение к работе	Посещение мероприятий	Мастер-класс Фестиваль

Для создания необходимой творческой активности на занятиях применяются различные формы и методы обучения:

- репродуктивный;
- объяснительно – иллюстративный;
- проблемный;
- поисковый;
- эвристический.

Эффективными методами воспитательной деятельности и формирование опыта поведения являются:

- беседы на этические темы и культуру речи;
- личный пример;
- поручения;
- игры;
- коллективно – творческая деятельность;
- поощрения;
- награждения;
- посещение мероприятий, праздников;
- фестиваль.

Программа ведет к наибольшему раскрытию творческого потенциала детей, их самовыражению, что в данном возрасте особенно необходимо, а также позволяет педагогу проанализировать выполнение учебной программы.

Методическое обеспечение программы

Модуль	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательной деятельности в рамках занятия	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Модуль 1.Анимационная деятельность	Собеседование Игра Инструктаж Устный опрос Тимбилдинг Наблюдение	Словесные Наглядные	Инструкции по ТБ. Анкеты Презентация Интернет - ресурсы	Ноутбук Колонки Проектор	Анкетирование Собеседование Тестирование (прилож. 1,2,3,4)
Модуль 2. Игротехника и игровые программы	Игра Воркшоп Презентация Игра Мастер-класс	Словесные Наглядные	Презентация Интернет ресурсы	Ноутбук Колонки Проектор	Самоконтроль Проведение игры Анализ проведённых игр, квестов

Модуль 3. Взаимодействие с организациями района	Мероприятие Беседа	Словесные Создание буклета	Презентация Интернет ресурсы	Ноутбук Колонки, Проектор Микрофон	Анализ проведенного мероприятия
Модуль 4. Атрибут аниматора	Мероприятие Твистинг Аквагрим	Словесные наглядные	Презентация Интернет-ресурсы Образцы работ	Ноутбук Колонки Проектор Микрофон	Самоконтроль Анализ проведенного фестиваля

Занятия проводятся с использованием таких технологий, как игровое обучение и педагогика сотрудничества.

Технология сотрудничества - эта одна из технологий личностно ориентированного обучения, которая основана на принципах:

-отношение к обучению как творческому взаимодействию учителя и ученика;

-обучение без принуждения;

-самоанализ (индивидуальное и коллективное подведение итогов деятельности учащихся),

-коллективная, творческая, воспитательная деятельность;

-творческое самоуправление учащихся, личностный подход к обучению;

-сотрудничество с педагогами, сотрудничество с родителями.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игра- это метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим. Игровые технологии позволяют ребенку, будучи лично заинтересованным, отрабатывать навыки работы в команде, тем самым воспитывая в себе ответственность.

На занятиях используются игры на командо- образование, ролевые игры, игры на выявление лидера, игры- квесты.

6.Условия реализации программы

6.1. Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий имеются зал и кабинет, оснащенные техническими средствами обучения:

- компьютер (ноутбук);
- флэш –карта;

- фонограммы;
- микрофон;
- колонки;
- проектор;
- экран.

Рабочее место педагога оборудовано выходом в интернет.

6.2. Список используемых источников

6.2.1.Список литературы для учащихся

1.Л.И. Тимонина, Школа лидера. Областной лагерь актива молодежи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»– Кострома : КГУ, 2016. –38 с.

6.2.2. Список литературы для педагога

1. Народные игры и забавы на свежем воздухе, издательство «Азбука Веры», Народ, 2018.-15с.;

2. Е. А. Игумнова И. В. Радецкая «Квест –технология в образовании», Учебное пособие, Квест –технология, 2016 -164с.;

3. В. С. Плотникова, Основы анимационной деятельности : учебное пособие /М-во образования и науки Рос. Федерации, федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. проф. образования Петрозав. гос. ун-т. – Петрозаводск : Изд-во ПетрГУ, 2015. – 71с.;

6.2.3.Список интернет-источников

Материалы для создания квестов:

https://o-krasote.com/kak-organizovat-igru-kvest-idei-i-stsenarii/

https://masterfuns.com/kvest-na-prirode-chto-mozhet-byt-luchshe-priklyucheniya-na-svezhem-vozduhe

Материал для создания квизов:

https://zen.yandex.ru/media/modern_business/chto-takoe-kvizy-5baa56840ed93900aa2fb2e4

https://electusdi.ru/kak-sozdat-kviz-sajt/

Игры:

http://smartnotes.ru/poleznye-melochi/rolevaya-igra-yaxta/

https://www.youtube.com/results?search_query=%D0%B0%D0%BA%D0%B2%D0%B0%D0%B3%D1%80%D0%B8%D0%BC+%D0%BC%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80+%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81+%D0%B4%D0%BB%D1%8F+%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85**https://www.youtube.com/watch?v=3Las0Tpm4sQ**

Приложения

Приложение 1

Календарный учебный график модуля 1. Анимационная деятельность

№ занятия	Занятие	Количество часов		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика		
СЕНТЯБРЬ					
1	**Введение** Знакомство с планом работы. Инструкции ТБ. Игры на знакомство. Имидж аниматора	1	1	Вводный инструктаж Игра-знакомство Кейс-метод	Вводный мониторинг Собеседование Наблюдение
2	**Основы анимационной деятельности**. Профессия аниматор. Способы решения форс - мажорных ситуаций во время проведения мероприятий		2	Имиджмейкинг Форумный театр	Наблюдение
3	Фестиваль «TurFest»		2	Массовое мероприятие	Наблюдение
4	**Тимбилдинг** Особенности проведения тимбилдинга. Тимбилдинг «Без границ»	0,5	1,5	Презентация Игра Выезд в СРЦ	Беседа Наблюдение
5	**Особенности проведения спортивных мероприятий.** Виды и формы спортивных праздников. Спортивные .игры на свежем воздухе.	0,5	1,5	Презентация Игра	Беседа
6	Разработка и проведение игры «Весёлые старты»		2	Создание сценария Игра	Наблюдение
7	**Квесты и квизы.** Технология создания квеста. Квест «Форд Боярд»	0,5	1,5	Презентация Квест .Выезд в ДОЦ	Беседа Наблюдение
8	Правила составления квиза. Подготовка квиза «Добрые дела»	0,5	1,5	Создание сценария	Беседа
9	*Промежуточная аттестация.* Квиз «Добрые дела»	-	2	Квиз	Наблюдение

Приложение2

Календарный учебный график модуля 2.
Игротехника и игровые программы

№ занятия	Занятие	Количество часов		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика		
НОЯБРЬ					
1	**Классификация игр.** Виды игр. Игры на знакомство	1	1	Презентация	Наблюдение
2	Игры на сплочение		2	Игра	Наблюдение
3	Челлендж и его виды	0,5	1,5	Презентация Игра	Наблюдение
4	**Создание игровых программ.** Как создать игровую программу Создание игровой программы «Новогодний переполох»	0,5	1,5	Воркшоп Создание сценария	Наблюдение
5	Создание игровой программы «В поисках волшебной книги»		2	Создание сценария	Наблюдение
6	**Проведение мероприятий.** Основные правила проведения мероприятий		2	Репетиция	Наблюдение
7	Проведение игровой программы « В поисках волшебной книги»		2	Мероприятие для кружковцев Игра	Наблюдение
8	Проведение игровой программы «Новогоднее переполох»		2	Мероприятие для кружковцев Квиз	Наблюдение
9	*Промежуточный контроль* Проведение игровой программы «В поисках волшебной книги»		2	Мероприятие для кружковцев Квест	Промежуточный контроль

Приложение 3

Календарный учебный график модуля3.
Взаимодействие с организациями района

№ занятия	Занятие	Количество часов		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика		
1	**Общественные мероприятия.** Игровая программа для детей СРЦ «Дружба-это не работа!»		2	Мероприятие Выезд к детям СРЦ	Наблюдение Анализ
2	Разработка и подготовка сценария «Масленица»		2	Круглый стол	Беседа
3	Репетиция мероприятия «Масленица»		2	Репетиция	Наблюдение
4	Проведение мероприятия «Масленица»		2	Массовое мероприятие	Анализ мероприятия
5	**Дворовые игры.** Разработка методического материала «Дворовая практика»	1	1	Кейс- метод Создание буклета	Наблюдение
6	Подвижные игры на свежем воздухе		2	Игра Мастер -класс	Наблюдение
7	**Конкурсы и акции** Акция «Подари книгу»		2	Акция	Наблюдение
8	Областные акции		2	Акция	Наблюдение
9	*Промежуточная аттестация* Акция «Вам , любимые!»		2	Акция	Анализ проведенной акции

Приложение 4

Календарный учебный график модуля 4. Атрибут аниматора

№ занятия	Занятие	Количество часов		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика		
1	**Атрибут аниматора.** Атрибут. Его виды. Использование, применение, хранение	1	1	Презентация	Наблюдение
2	Создание тканевого атрибута		2	Мастер -класс	Наблюдение
3	Самостоятельное создание атрибута (шляпы)		2	Практическое занятие	Наблюдение
4	**Основы аквагрима** Понятие аквагрим. Нанесение фона , линии.	1	1	Видеоурок	Наблюдение
5	Создание аквагрима		2	Самостоятельная работа	Наблюдение
6	**Основы твистинга** Виды скруток. Термины. .Фигурки животных	1	1	Беседа Мастер-класс	Наблюдение
7	«Умеешь сам- научи другого».Цветы		2	Мастер- класс	Наблюдение
8	**Основы создания шоу мыльных пузырей.** Правила создания раствора.Подготока атрибута, сценария	1	1	Беседа Практическое задание	Наблюдение
9	**Итоговое занятие** Шоу мыльных пузырей		2	Фестиваль	Анализ проведенного мероприятия

Приложение 5

Анкета поступающего в объединение

ФИ_____

Дата рождения _____ Школа_____ Класс_____ Телефон_____

Домашний адрес_____

ФИО родителя_____

Телефон_____ Место работы_____

Навыки работы на компьютере:

□ Отсутствуют □ Пользователь (какими именно программами владеете) _____ .

1. Занимались (занимаетесь) ли Вы чем-нибудь помимо учебы (кружки, секции, общественная деятельность, работа и т.д.)?

□ Да □ Нет

2. Если «Да», то чем именно, когда и какое количество времени?

_____

3.Расскажите о том, чего Вы смогли добиться на данный момент. Какими из своих достижений Вы особенно гордитесь?_____

4. Приходилось ли Вам работать в команде над каким-либо заданием (командные викторины, совместные доклады, лабораторные работы, написание контрольной …)?

□ Да; □ Нет; □Что-то подобное было.

5. Считаете ли Вы себя ответственным человеком?

□ Да; □ Нет; □Затрудняюсь ответить.

6.Почему Вы решили посещать объединение, что Вы ждете от работы в нем?

Приложение 6

Тестирование «Направленность на творчество»

ФИ_____

Если бы у вас был выбор, то что бы вы выбрали?

1. а) читать книгу (0)
   б) сочинять книгу (2)
   в) пересказывать содержание книги друзьям (1)
2. а) выступать в роли актера (2)
   б) выступать в роли зрителя (0)
   в) выступать в роли критика (1)
3. а) рассказывать всем местные новости (0)
   б) не пересказывать услышанное (1)
   в) прокомментировать то, что услышали (2)
4. а) придумать новые способы выполнения работ (2)
   б) работать, используя испытанные приемы (0)
   в) искать в опыте других лучший способ работы (1)
5. а) используя указания (0)
   б) организовывать людей (2)
   в) быть помощником руководителя(1)
6. а) играть в игры, где каждый играет за себя (2)
   б) играть в игры, где можно проявить себя (1)
   в) играть в команде (0)
7. а) смотреть интересный фильм дома (1)
   б) читать книгу (2)
   в) проводить время в компании друзей (0)
8. а) размышлять, как улучшить мир (2)
   б) обсуждать с друзьями, как улучшить мир (1)
   в) смотреть спектакль о красивой жизни (0)
9. а) петь в хоре (0)
   б) петь песню соло или дуэтом (1)
   в) петь свою песню (2)
10. а) отдыхать на самом лучшем курорте (0)
    б) отправиться в путешествие на корабле (1)
    в) отправиться в экспедицию с учеными (2)

Результаты теста «Направленность на творчество»:

0-10- низкий уровень

10-14- средний уровень

15-20 –высокий уровень

Приложение 7

Собеседование. Входной контроль

1. Тебе нравится создавать фантастические проекты.

2. Можешь ли ты представить себе то, чего не бывает на свете.

3. Буду участвовать в том деле, которое для меня ново.

4. Быстро находишь решения в трудных ситуациях.

5. Можешь ли ты обосновать, почему мне что – то нравится или не нравится.

6. Тебе трудно ли в любой задаче выделить главное и второстепенное.

7. Ты можешь убедительно доказать свою правоту.

8. Умеешь ли ты сложную задачу разделить на несколько простых.

9. Как часто у тебя рождаются интересные идеи.

10. Тебе нравится организовывать своих товарищей на интересные дела.

Приложение 8

Тестирование по теме «Анимационная деятельность»

Ф.И.О._____

1. Как называется человек, который проводит игры для детей?

   А) Аниматор Б) Вожатый В) Ведущий

2. Сценарное мастерство это -…

   А) Умение читать сценарий Б)Умение подбирать материал

   В) Умение составлять сценарий

3. Что является основой развлечений на мероприятии?

   А) Монолог Б) Игра В) Сценка

4. Что такое интерактив?

   А) Монолог ведущего Б) Беседа с залом В) Диалог

5. Чтоб организовать игру надо:

   А) Знать правила Б) Уметь организовать детей В) Уметь объяснить правила.

6. Игры проводятся в зависимости от:

   А) Погоды Б) Настроения В) Времени

7. Игры должны быть:

   А) Интересными Б) Увлекательными В) Познавательными

8. Музыкальные игры используются:

   А) Для детей Б) Для взрослых В) Для всех

9. К спортивным играм относятся:

   А) Веселые старты Б) Игры с залом В) Музыкальные игры

10. Если детям игра не интересна, вы должны:

   А) Закончить игру Б) Продолжить игру В) Интерпретировать из одной игры в другую.

Правильные ответы

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ответ	А	В	Б	Б	АБВ	А	АБВ	В	А	В

ФИ_____ Дата_____

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ответ										

Критерии оценки:

0-5 правильных ответов - низкий уровень;

6-8 правильных ответов - средний уровень;

9-10 правильных ответов - высокий уровень.

Приложение 9

Собеседование по теме: «Игротехника и игровые программы»

1.Основные этапы разработки сценария.

2.Что обязательно должно быть в сценарии.

3.Как определить тайминг мероприятия.

4.Виды спортивных праздников.

5.Какие особенности имеют спортивные праздники.

6.Какие игры на команда-образование Вы знаете?

7.Приведите пример игр на знакомство.

8.Обязанности аниматора.

9.Какие игры на сплочение можно провести детям.

10.Что такое тимбилдинг?