

Министерство образования Самарской области
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа им. А.И.Кузнецова с.Курумоч
муниципального района Волжский Самарской области

Принята на заседании
методического совета
Протокол №6 от 16.06.2025г.

Утверждено
Приказ № 94-од от «16» июня 2025г.
Директор ГБОУ СОШ с.Курумоч

_____ Е.А.Тиханова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
(социально-гуманитарная направленность)
«Веселый затейник» (базовый уровень)
адаптированная для детей с ОВЗ

Возраст: 7-18 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:
Смолкина Марина Валентиновна,
учитель начальных классов

с.Курумоч
2025 г.

Краткая аннотация

Оптимальная организация свободного времени ребенка - важная социально-педагогическая проблема, охватывающая круг вопросов, связанных с потребностями, творческими возможностями личности, развитием способностей, организаторских умений, эмоционально-ценностного отношения к миру в целом. Социализации ребенка способствуют активные формы работы, командные игры, коллективно-творческие дела.

Социально-воспитательный потенциал досуга определяется как важнейшая среда взаимодействия человека с окружением, особенно детей и подростков; незаменимое средство, благодаря которому происходит культурное развитие ребенка; процесс, в котором целенаправленно взаимодействуют государство и общественные структуры, выполняющие функции социального воспитания личности ребенка; пути активизации ребенка в решении его жизненных задач, развитие его самостоятельности.

Сегодня одной из самых доступных форм активного досуга ребенка остается игровая деятельность во всем многообразии ее видов.

Модульная дополнительная общеразвивающая программа «Веселый затейник» объединяет в себе 4 взаимозаменяемых модуля. Программа **базового уровня** обусловлена потребностью социума в творческой личности и потребностью детей в саморазвитии через игровую практику.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселый затейник» - социально-гуманитарная.

Актуальность. Современная школа заинтересована в том, чтобы дети нашли для себя место и сферу приложения творческих сил во время досуга. Особенно это важно для детей, которые редко переживают ситуации успеха в учебной деятельности и дети с ОВЗ. Программа «Веселый затейник» удовлетворяет потребность в развитии интересов и способностей ребенка за пределами учебного процесса, помогает каждому раскрыть себя, учит детей грамотно и продуктивно организовывать свободное от учёбы время, в том числе и у детей с ОВЗ. Кроме того, в ходе занятий дети много взаимодействуют и общаются друг с другом, что способствует развитию их коммуникативных компетенций.

Новизна. Программа разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Кроме того, новизна программы «Веселый затейник» прослеживается в

сочетании игровых и театральных тренингов, в комбинации интеллектуальных и развлекательных досуговых практик. Более того, учащийся программы выступает не как объект, который лишь вовлекают в досуговую деятельность, но как полноправный субъект и со-организатор различных мероприятий досуговых программ, что обеспечивает активность и вовлечённость детей в образовательный процесс.

Отличительная особенность. Программа объединяет в себе различные аспекты игровой и театрализованной деятельности, необходимые для практического применения в жизни. Идейными основами программы являются: замещение у детей онлайн-общения на реальное; компьютерной игры на коллективные игры различной направленности, благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся. Все перечисленные характеристики программы позволяют вовлечь детей в живую и активную коммуникацию друг с другом, научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей и самому организовывать свой досуг.

Педагогическая целесообразность. Игра облегчает процесс познания; создание игровых ситуаций делает образовательный процесс наиболее эффективным и результативным. В игре определяются лидеры, проявляются способности. Многие игры имеют соревновательный характер, соответственно, в таких играх ребенок получает стимул к самосовершенствованию и учится адекватно вести себя в контексте соперничества. Игра моделирует различные социальные ситуации, и потому ребенок имеет возможность примерить на себя разные роли. Через игру в любом возрасте происходит включение ребенка в систему общественных отношений, усвоение и отработка норм поведения и человеческих взаимоотношений. В программе приоритетной является практико-ориентированная деятельность, реализующая деятельностный подход: разработка и проведение досуговых и игровых мероприятий в формате «дети - детям».

Цель и задачи программы

Цель модульной программы: содействие всестороннему развитию личности ребенка средствами игровой деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с игровыми принципами, законами, функциями игры;
- сформировать представления о характеристиках различных видов игр;
- ознакомить с правилами игр и этапами их проведения.

Развивающие:

- развить интерес к игровой деятельности;
- развить навыки самоконтроля и произвольность внимания;
- развить коммуникативные умения.

Воспитательные:

- воспитать культуру общения и отдыха ;
- сформировать партнерские отношения в группе.

Возраст детей, участвующих в реализации программы-7-18 лет. Данный возраст является определяющим для развития коммуникативных навыков и социализации - дети поступают в школу и осваивают социальные нормы, регламентирующие взаимоотношения людей во взрослом мире.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, общий объём - 144 часа (4 модуля по 36 часов каждый).

Формы обучения:

- игра;
- тренинг;
- интерактивное занятие;
- беседа;
- рассказ;
- показ;
- сюжетно-игровая программа;
- игра-путешествие;
- творческая работа.

Формы организации деятельности: групповая.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Одно занятие длится 40 минут.

Наполняемость учебных групп: составляет 15-20 человек.

Планируемые результаты:

Личностные:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- развивать творческий потенциал, активизировать воображение и фантазию;
- проявлять интерес и уважительное отношение к искусству и культуре разных народов;
- применять правила делового сотрудничества в коллективном творческом

- процессе;
- проявлять эмоционально-целостное отношение к окружающему миру.

Метапредметные:

Познавательные:

- развитие познавательного интереса;
- освоение первоначальных знаний об играх и их многообразии;
- овладение элементарными способами анализа различных видов игр;
- умение выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- самостоятельный сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников;
- понимать и составлять простейшие схемы, графики, таблицы.

Регулятивные:

- проявлять инициативу и самостоятельность в обучении;
- планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- понимать причины успеха/неуспеха деятельности;
- конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- принимать и выполнять поставленные задачи;
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей.

Коммуникативные:

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- конструктивно вести себя в конфликтах и находить выходы из спорных ситуаций.

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей модульной программы «Веселый затейник»

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	«Её Величество Игра»	36	7	29
2.	«Подвижные игры»	36	5	31
3.	«Загадки для ума»	36	5	31

4.	«Театр и игра»	36	5	31
	ИТОГО	144	22	122

1. Учебно-тематический план модуля «Ее Величество Игра»

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Понятия «игра» и «игровая деятельность»	1	1	2	беседа
2.	Виды игр и их классификация	2	2	4	игровой тренинг
3.	Функциональное назначение игры	1	1	2	Беседа, игровой тренинг
4.	Игровые принципы	2	20	22	Интерактивное занятие, выполнение творческих заданий
5.	Роль ведущего-аниматора в организации игрового действия	1	3	4	игровой тренинг
6.	Итоговое занятие	-	2	2	конкурсная программа
Итого				36	

Содержание модуля «Ее Величество Игра»

Тема 1. Вводное занятие. Понятия «игра» и «игровая деятельность».

Теория: знакомство с определениями понятий «игра», «игровая деятельность».

История возникновения игры. Развитие игрового жанра. Игра и первоначальные формы искусства. Связь игры с трудом. Мотивы игровой деятельности.

Практика: Просмотр и анализ видеоматериала с играми.

Тема 2. Виды игр и их классификация

Теория: классификация игр по видам, по группам, месту и времени проведения. Возрастной критерий классификации. Подбор игры в зависимости от различных факторов.

Практика: Игровой тренинг «Давайте познакомимся», «Снежный ком».

Тема 3. Функциональное назначение игры.

Теория: функции игры: социокультурная, коммуникативная, развлекательная, игротерапевтическая, диагностическая, функция самореализации и коррекции.

Практика: Игровой тренинг «Я сам, я сама», «А вы-то кто?», «А ну-ка...»

Тема 4. Игровые принципы.

Теория: знакомство с игровыми принципами: конкурсным, аттракционным, аукционным, викторинным, состязательным, гадательным, затеей, лотерей, фантами, забавой, представлением, розыгрышем, потехой.

Практика: творческое задание - проведение конкурса, аттракциона, аукциона, лотереи, забавы, фантов, гадания.

Тема 5. Роль ведущего-аниматора в организации игрового действия.

Теория: Аниматор, его роль в организации и проведении игр. Личностные качества ведущего-аниматора. Основные задачи организатора игрового действия. Реакция на реплики и свободная импровизация игровым материалом в программе.

Практика: игровой тренинг «Импровизация», «Я - ведущий».

Тема 6. Итоговое занятие.

Практика: конкурсная программа.

2. Учебно-тематический план модуля «Подвижные игры»

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Игры на свежем воздухе.	-	6	6	интерактивное занятие, выполнение творческих заданий

2.	Народные игры и традиции в России	2	8	10	интерактивное занятие, участие в празднике
3.	Спортивные игры и состязания	1	5	6	интерактивное занятие, участие в игровой программе
4.	Игры с реквизитом - мячом, скакалкой, веревкой, платком	1	5	6	беседа, выполнение творческих заданий
5.	Игры народов мира	1	5	6	интерактивное занятие, участие в празднике
6.	Итоговое занятие	-	2	2	игровая программа
Итого				36	

Содержание модуля «Подвижные игры»

Тема 1. Игры на свежем воздухе.

Практика: разучивание и проведение игр «Болото», «Лабиринт», «Рыбаки и рыбки», «Капканы», «Найди товарища», «12 палочек», «Тропинка» и др.

Тема 2. Народные игры и традиции в России

Теория: Народные игры как ядро игровой культуры страны. Народные традиции. Методика проведения народных игр. Хороводные игры.

Практика: разучивание и проведение игр «Горелки», «Жмурки», «Золотые ворота», «Путаница», «Хоровод», «У медведя во бору», «Подними платок» «Пойду ль я, выйду ль я» и др.

Тема 3. Спортивные игры и состязания.

Теория: Правила проведения эстафеты и состязания.

Практика: Эстафеты с мячом, скакалками, флажками. Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты с преодолением препятствий. Сказочные эстафеты.

Тема 4. Игры с реквизитом - мячом, скакалкой, веревкой, платком.

Теория: Правила работы и техника безопасности при взаимодействии с игровым реквизитом. Правила проведения эстафеты.

Практика: разучивание и проведение игр с мячом «Штандер», «Съедобное-

несъедобное», «Выбивалы»; со скакалкой - «Царь-царица», «Рыбак и рыбки», «Десяточка»; с веревкой - «Резиночки», «Веревочка», с платком - «Платочек».

Тема 5. Игры народов мира.

Теория: Значение слова «игра» у разных народов. Сюжетные народные игры. Содержание игр, их правила.

Практика: разучивание и проведение игр- башкирская «Йэбешкек букэндэр (Липкие пеньки)», бурятская «Бээлэй тууха (Рукавицу гнать)», дагестанская «Хъасандалала (Отгадай)», марийская «Биляша», японская «Кагоме», аргентинская «Поезда», швейцарская «Добре утро, охотник» и др.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практика: Игровая программа.

3. Учебно-тематический план модуля «Загадки для ума»

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации
		Теор ия	Практ ика	Все го	
1.	Загадка. Виды загадок.	1	3	4	интерактивное занятие
2.	Считалки, кричалки	-	2	2	интерактивное занятие
3.	Ребусы	1	3	4	наблюдение
4.	Кроссворды и их классификация	1	5	6	выполнение творческого задания
5.	Игры-тесты	-	2	2	игровой тренинг
6.	Настольные игры	-	2	2	наблюдение
7.	Интеллектуально- познавательные игровые программы	2	12	14	интерактивное занятие, выполнение творческого задания
8.	Итоговое занятие	-	2	2	игровая программа
Итого				36	

Содержание модуля «Загадки для ума»

Тема 1. Загадка. Виды загадок.

Теория: знакомство с понятием «загадка», видами загадок: загадки-шутки, загадки-невпопад, загадки с коллективным ответом, шарады, анаграммы, метаграммы, логогрифы.

Практика: разгадывание загадок, подбор примеров загадок по заданной теме.

Тема 2. Считалки, кричалки.

Практика: разучивание и проведение считалок «На златом крыльце сидели», «Шла машина темным лесом» и кричалок «На берегу», «О пери тики томба», «Раз мобильник, два мобильник» и др.

Тема 3. Ребусы.

Теория: Правила разгадывания и составления ребусов.

Практика: разгадывание и составление ребусов.

Тема 4. Кроссворды и их классификация.

Теория: знакомство с понятиями «кроссворд», «сканворд», «чайнворд», правилами их составления.

Практика: разгадывание кроссвордов, сканвордов и чайнвордов. Составление кроссворда по заданной теме.

Тема 5. Игры-тесты.

Практика: проигрывание различных игр-тестов.

Тема 6. Настольные игры.

Практика: игра в настольные игры «Пазлы», «Морской бой», «Крестики-нолики», игры с фишками и картами.

Тема 7. Интеллектуально-познавательные игровые программы

Теория: организация и проведение интеллектуально-познавательных программ. Телевизионные программы «Что? Где? Когда?», «Игры разума», «Сто к одному».

Практика: просмотр и анализ телевизионных программ, проведение интеллектуально-познавательной тематической программы.

Тема 8. Итоговое занятие.

Практика: Интеллектуально-познавательная игровая программа.

4. Учебно-тематический план «Театр и игра»

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации
		Теор ия	Практ ика	Все го	
1 .	Актерские игры	-	6	6	игровой тренинг

2 .	Сюжетно-ролевые игры и игровые программы	2	8	10	интерактивное занятие, выполнение творческого задания
3 .	Игры с эстрады	1	3	4	интерактивное занятие
4 .	Театрализованные игры и игровые программы	2	12	14	интерактивное занятие, выполнение творческого задания
5 .	Итоговое занятие	-	2	2	театрализованная игровая программа
Итого				36	

Содержание модуля «Театр и игра»

Тема 1. Актерские игры.

Практика: игровой тренинг элементов актерского мастерства - внимание, воображение, память, действие, общение. Упражнения: «Руки-ноги», «Печатная машинка», «Фотография», «Веселый счет», «Сколько чего?», «Разложи предметы», «Баранья голова», «Пишущая машинка», «Старая сказка с новым персонажем», «Новое применение ненужному предмету», «Превращение предмета», «Шкатулка», «Если б я был ...», «Завод», «Пристройка», «Игра, по заданной ситуации».

Тема 2. Сюжетно-ролевые игры и игровые программы.

Теория: Основные компоненты ролевой игры. Игра-драматизация как вид сюжетно-ролевой игры. Моделирование игры. Сюжетный ход.

Практика: проигрывание сюжетно-ролевой игры, подготовка сюжетноигровой программы.

Тема 3. Игры с эстрады.

Теория: Виды игр с эстрады. Приемы вовлечения в игру детей и взрослых.

Практика: отработка проведения игр с эстрады с приемами вовлечения зрителей в игру.

Тема 4. Театрализованные игры и игровые программы.

Теория: Специфика театрализованных игр и игровых программ. Композиционное построение и сценарно-режиссерский ход театрализованной программы. Художественно-выразительные средства:

оформление, реквизит, музыка, свет.

Практика: разработка, репетиция и проведение театрализованной игровой программы для зрителей.

Тема 5. Итоговое занятие.

Практика: Театрализованная игровая программа.

Обеспечение программы

Методическое обеспечение

Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип широкого использования игры как педагогического фактора развития личности ребенка, способствующего созданию ситуации успеха для каждого воспитанника;
- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;
- принцип системности и последовательности - знания в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике;
- принцип творческого самовыражения, способствующий реализации потребности ребенка в самовыражении, стимулирующей стремление личности активно реализовать свои лучшие качества в любой сфере деятельности, то есть формирует активную созидательную позицию.

Методы работы:

- *словесные методы*: рассказ, беседа, сообщения - эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;
- *наглядные методы*: презентации, демонстрации рисунков, плакатов, иллюстраций. Наглядные методы дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;
- *практические методы*: игра, упражнение, тренинг, творческое задание, проект. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений детей в подготовке и проведении различных видов игр.

Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;
2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
3. Постановка цели занятия перед учащимися;
4. Изложение нового материала;
5. Практическая работа;
6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;
7. Подведение итогов;
8. Домашнее задание.

Материально-техническое оснащение программы

Для проведения занятий необходимы:

- просторный кабинет (актовый зал);
- игровой, спортивный и театральный реквизит и шкаф для его хранения;
- ноутбук, проектор для просмотра видеоматериалов,
- колонки для музыкального оформления игровых программ.

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того, чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: наблюдение, выполнение отдельных творческих заданий, участие в конкурсах, игровых программах, праздниках.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством игровой, конкурсной, сюжетной или театрализованной программы.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 4-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с игровым материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы - объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с игровым материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться игровым реквизитом.

Уровень освоения программы выше среднего - учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с игровыми

материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет применять полученную информацию на практике.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- Беседа;
- наблюдение;
- игровой тренинг;
- интерактивное занятие;
- выполнение творческих заданий;
- участие в конкурсах, игровых программах, праздниках в течение года.

Список литературы:

1. Афанасьев, С. Триста творческих конкурсов [Текст] / С. Афанасьев, С. Коморин. - Кострома: Эврика-М, 2012.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. Для учителя /Н.П.Аникеева. - М.: Просвещение, 1987 - 144 с.
3. Асмолов А.Г. Психология личности. Культурно-историческое понимание развития человека / А.Г. Асмолов. - М.: Смысл, 2007. - 262 с.
4. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки [Текст] / Н.Н Богомолова. - М.: МГУ, 2011.
5. Болновитинов В.Н. Твоё свободное время. Занимательные задачи, опыты, игры /В.Н. Болновитинов - М.: Просвещение, 2006. - 474 с.
6. Выготский Л.С. «Воображение и творчество в детском возрасте» /Л.С. Выготский. -СПб.: СОЮЗ, 2005. - 96 с.
7. Выготский Л.С. «Воображение и его развитие в детском возрасте» /Л.С. Выготский. - М.:Просвещение, 2004. - 358 с.
8. Гиппиус, С. В. Актерский тренинг. Гимнастика чувств [Текст] С. В. Гиппиус. - СПб.: Прайм-Еврознак, 2011.
9. Григорьев, В. М. Народные игры и традиции в России [Текст] / В.М. Григорьев. - М.: ВЦХТ, 2009.
10. Жарков, Г. В. Интеллектуальные и творческие игры как средство развития и коррекции личности подростков и молодежи [Текст] / Г.В. Жарков. - Владимир, 2011.
11. Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре [Текст] / Р. И. Жуковская. - М.: Просвещение, 2010.