Муниципальное Автономное Общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 42»

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ШКОЛА ИГРОТЕХНИКОВ»**

(рассчитана на 3 года обучения детей 12-16 лет)

Составитель:

Киселькова Н.В

 зам. директора по В.Р

МАОУ «СОШ № 42»

 Томилов И.В.

 педагог дополнительного образования

МАОУ «СОШ № 42»

Пермь, 2017 г.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная программа является модифицированной программой социально-педагогической направленности, написанной в соответствии с Законом РФ «ОБ образовании» и в соответствии с основными принципами образования детей.

Основывается на авторской программе «Школа аниматоров» педагога дополнительного образования детей Е.В. Гречишкиной, 2011 года.

Программа «Школа игротехников» рассчитана на подростков и старшеклассников 12 – 16лет

Игра очень важна в жизни детей, игра является средством обучения детей, средством познания себя и окружающего мира. Играя ребёнок может решить большое количество проблем: социальных, коммуникативных, этических. Осуществляя свою деятельность игровики, подростки и старшеклассники, учатся :

 -быть общительными, открытыми, креативными,

- участию в чужой беде, отзывчивости, внимательности и заботе о тех, кому сложнее в жизни.

- терпению, умению слушать и слышать, учатся понимать и принимать других.

Программа создана для учащихся 7-9 классов по курсу дополнительного образования в рамках реализации программы предпрофильного обучения «Школы сервисных технологий», направление «Игротехника»

**Актуальность.**

«Школа игротехников» создается для организации образовательного пространства, направленного на присвоение учащимися практических навыков, необходимых для осуществления творческой деятельности , дальнейшей профессиональной ориентации, социальной деятельности, способствующей развитию личности обучающихся.

 Подросткам и старшеклассникам важно наличие пространства для реализации собственных инициатив и социально значимых действий, важно понимание полезности этих действий для общества и для конкретного человека. Это пространство, в котором подростки чувствуют себя психологически комфортно и имеют возможность для самовыражения и проявления творческой активности и инициативы. Пространство, которое дает возможность для совершения различных проб и развития личности подростков. Вместе с тем, попадая в это пространство, подростки начинают ощущать себя частью сообщества, основанного на определенных ценностях, сформированного и живущего по определенным законам и правилам

Все эти факторы создают пространство социального, творческого и профессионального развития подростков и старшеклассников. В этом пространстве происходит осмысление и принятие ценностей, формулировка собственных правил, первых профессиональных проб.,

Вместе с тем, деятельность в рамках этого пространства является профильной, в ее основе лежит метод проектов, реализуемый через различные формы организации игр, праздников, тематических мероприятий. Педагогическая целесообразность программы заключается в обеспечении формирования творческой деятельности, обучении сценическому движению, актерскому мастерству, развитию речи, памяти, воображения, внимания, художественного вкуса, игровому общению, а также формирует умение работать в команде.

Образовательная программа важна тем, что она направлена на развитие инициативности, способности влиять на окружающих личностными качествами, в том числе и коммуникативными, уметь возбуждать интерес. Игра - предмет нашей деятельности, ее основа. Учащиеся учатся организовывать и проводить разные игровые программы, реализуя полученные навыки, умения, знания на практике.

**Отличительные особенности.**

В данной программе есть определенные ключевые слова, на которых она базируется: **ИГРОТЕХНИКА**. [Техника](http://psychology_pedagogy.academic.ru/18561/%D0%A2%D0%95%D0%A5%D0%9D%D0%98%D0%9A%D0%90) профессионального совершенствования людей в игровойформе. Это

 [процесс](http://psychology_pedagogy.academic.ru/13811/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81) решения и постановки задач и проблем игротехником,  реализация

синтетической функции режиссуры и сценарирования игры и [организация](http://psychology_pedagogy.academic.ru/11806/%D0%9E%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) ее практического

 проведения.

Общение - «передача информации от человека к человеку», сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми (межличностное общение) и группами (межгрупповое общение), порождаемый потребностями совместной деятельности и включающий в себя как минимум три различных процесса: коммуникацию (обмен информацией), интеракцию (обмен действиями) и социальную перцепцию (восприятие и понимание партнера). Вне общения невозможна человеческая [деятельность.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C) Психологическая специфика процессов общения, рассматриваемых под углом зрения взаимоотношений личности и общества, изучается в рамках [психологии общения ;](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F_%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F&action=edit&redlink=1)использование общения в деятельности изучается [социологией.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F)

Праздник - отрезок времени, выделенный в честь чего-либо или кого-либо, имеющий сакральное значение и связанный с культурной традицией.

Игровая программа - активная деятельность по организации досуга, необходимого для субъектов творческой деятельности.

 **Некоторые особенности общения с подростками при реализации программы**

Большое значение при контактах с подростками имеет правильная постановка системы общения. Особенно важно учитывать особенности подростковой психологии при индивидуальном общении в тех случаях, когда подросток обратился за помощью.

Навыки общения:

* *Выслушивание* (несловесный язык, зрительный контакт, расстояние между собеседниками, наклон корпуса, особенности интонации, жесты).
* *Поощрение* (желательно, что бы подросток понял,что в нем видят самостоятельную личность и что он может рассчитывать на конфиденциальность).
* *Рефлексия факта* (в подростковом возрасте происходит смещение внешнего контроля над поведением к внутреннему самоконтролю, что и нужно донести до подростка, подчеркнув таким образом его «взрослость»).
* *Рефлексия чувства* (помочь понять подростку, что он/она может быть хозяином своей судьбы, может сделать многое для самостоятельного решения проблем, имеет право действовать в соответствии со своим решением, может самостоятельно прогнозировать и оценивать результат; желательно донести до подростка сведенья о том, что чувства возникают вне зависимости от нашей воли и, в отличие от эмоций, мы не можем ими управлять, а потому их нельзя выбрать, человек не несет за них ответственность, их не следует стыдиться и испытывать за чувства вину; здесь же уместно разобраться с понятием чувства любви).
* *Методика опроса* (понятие об открытых и закрытых вопросах; трудности общения: подросток молчит, подросток чувствует себя неловко из-за пола консультанта, подросток и консультант и не нравятся друг другу, консультант не нравится подростку, подросток не нравится консультанту, консультант знаком с подростком, подросток говорит много и не по существу).
* *Словесное подтверждение внимания* (дать подростку возможность испытать успех, подтвердить его положительные эмоции и чувства, провести словесное вознаграждение, помочь выйти на самоодобрение).
* *Выработка чувства времени* (в отношении самого консультанта).
* *Сосредоточенность как основа навыка* (обратить внимание на сиюминутное состояние подростка: волнение, злость, подшучивание, безразличие и противопоставить этому утешение, исследование причин гнева и понятие о неприемлемости гнева в данной ситуации, спокойное неприятие подшучивания, доброжелательно и деликатно попытаться расшевелить подростка).
* *Резюме и обобщение*. В результате беседы подросток может проникнуться ощущением, что:

вы его понимаете правильно и сочувствуете ему;

вы его неправильно поняли;

вы не хотите его понять;

вы не поняли его, но, тем не менее, сочувствуете его переживаниям.

Каждый из этих выводов может привести его к желанию продолжить или прекратить общение с вами. В первом случае он придет, если будет испытывать в вас потребность, но может и не придти в случае необходимости, так как обретет некоторую самоуверенность и ваше хорошее отношение сочтет всеобщим кредитом доверия. Во втором случае не придет, если факт непонимания вызвал у него раздражение, а вы - ощущение неприязни. Если вы показались ему приятным человеком, то придет, дабы попытаться заставить вас понять его. В третьем случае вероятность повторного визита крайне мала, он возможен только в том случае, если вы вызвали у подростка, девочки или мальчика, платонический сексуальный интерес (вы красивая женщина, вы интересный мужчина). В четвертом случае, вероятнее всего, будет заходить часто и в том числе для коротания досуга, зачислив вас в категорию «хороший человек».

**Основные направления деятельности**:

- образовательное ( обучение основным навыкам игротехники)

- практико – ориентированное ( реализация полученных навыков при организации творческих мероприятий)

- социальное ( реализация социальных проектов)

- коммуникативное (развитие коммуникативных навыков)

- профориентационное

- воспитательное

Обучение проходит поэтапно и строится из принципа «от простого к сложному». Все этапы программы поэтому связаны друг с другом. Обучение по этой программе построено на основе активных методов обучения – тренингов, ролевых игр ,проектной деятельности

**Данная программа состоит из модулей:**

* ***Образовательный*** :

-на протяжении всего периода обучения участники посещают занятия по основным направлениям образовательного курса «Школа игротехников»;

* ***Практический:***

 ***–*** учащиеся реализуют на практике навыки, полученные при обучении по данной программе ,занимаясь в театральной студии «Озарение»

- участвуя в школьных мероприятиях

- участвуя конкурсных выступлениях различного уровня

* -***Зачетный*** :

-участники готовят и проводят игровые программы в рамках проектов и мероприятий учреждения

- деятельность каждого участника оценивается два раза в год по определённым критериям,

- в конце прохождения 3-хгодичного курса участники реализуют итоговое мероприятие .которое оценивается и получают итоговый сертификат о прохождении обучения по программе

* -***Сопровождение*** :

-поддержка инициатив команд, создаваемых участниками курса в организации и проведении игровых программ

- индивидуальные консультации у преподавателей курса при подготовке к мероприятиям

- групповые консультации и занятия при планировании и реализации мероприятий

* ***Социальный :***

- реализация социальных программ учреждения, путём реализации игровых программ в организациях, нуждающихся в социальной поддержке и т.д.

**Цель программы.**

Развитие у подростков и старшеклассников компетеностей , способствующих их личностному, творческому, профориентационному росту через организацию игровой деятельности.

**Задачи.**

*Обучающие:*

- Формировать знания, умения и навыки по организации и техническому; сопровождению игровых программ;

- Знакомить с видами игровых программ и праздников;

- Формировать навыки в организации и проведении игротехнического процесса .

- Формировать навыки психологической коррекции поведения при реализации творческих мероприятий

- Формировать представления о профессиях творческого направления

-Формировать умения работы с техническими средствами сопровождения творческий мероприятий

*Развивающие:*

*-* Развивать креативность;

- Развивать творческое воображение и фантазию подростков;

- Развивать речь, память, воображение, внимание.

- Развитие навыков сценического поведения

-Развитие навыков поведения в обществе

*Воспитательные:*

- Воспитывать личность участников программы.

- Воспитывать умения работы в команде, прививать навыки поведения и доверительного общения.

-Воспитывать навыки соцализации в обществе.

**Возрастная категория учащихся**

Программа рассчитана на подростков12-16 лет(7-9 классы), обучающихся в средней общеобразовательной школе. Работа с детьми групповая, при необходимости индивидуальная.. Набор в группу осуществляется на основания собеседования . Состав группы постоянный.

Собеседование включает в себя следующие элементы :

Цель собеседования – выявление степени подготовленности учащихся и определение их целевых установок для деятельности в данном направлении

1. Творческий тур ( демонстрация творческих навыков, прочтение художественных произведений и др.)

 2. Собеседование с психологом

 3. Дополнительные встречи с художественным руководителем объединения.

**Сроки реализации программы.**

Программа рассчитана на 3 года обучения.

**Учебные дисциплины, преподаваемые учащимся группы «Игротехники»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п.п | Дисциплина  | Кол-во часов в неделю  | Год обучения |
| 1 | Основы актёрского мастерства | 2 | 1.2.3 |
| 2 | Сценическая пластика и танец | 2 | 1.2.3 |
| 3 | Сценарное мастерство | 2 | 1.2.3 |
| 4 | Игровое общение | 2 | 1.2.3 |
| 5 | Техническое обслуживание мероприятий | 2 | 1.2.3 |
| 6 | Сценография  | 2 | 2.3 |
| 7 | История театра и этикета | 2 | 2.3 |
| 8 | История костюма | 2 | 2.3 |
| 9 | Психология  | 2 | 1.2.3 |
| 10 | Сценическая речь | 2 | 1.2.3 |
| 11 | Практические занятия( театральная студия «Озарение») | 4 | 1.2.3 |

**Этапы реализации программы**

**1 год обучения - Теоретический**

 Итогом первого года обучения становится театрализованный концерт, а так в течении года показательные и открытые уроки, помощь в организации мероприятий школы.

**2 год обучения – Прикладной ( практико – ориентированный)**

Итогами второго года обучения становятся не менее 2 программ на выезде в социальные учреждения города, открытые уроки, новогодняя программа и итоговый спектакль в конце учебного года.

**3 год обучения** –  **Итоговый**
Третий года обучения задевает все дисциплины, является подготовкой для итоговой аттестации участников. При этом формируются разные программы, разных форм как в учреждении, так и вне его.

**Задачи на 1 год обучения**

*Обучающие:*

* Формировать знания, умения и навыки по организации игровых программ
* Формировать знания, умения и навыки техническому сопровождению игровых программ

*Развивающие:*

* Развивать речь
* Развивать память
* Развивать воображение
* Развивать внимание

*Воспитательные:*

* Воспитывать умения работы в команде
* Прививать навыки поведения и доверительного общения

**Задачи на 2 год обучения**

*Обучающие:*

* Знакомить с видами игровых программ и праздников
* Формировать навыки создания сценариев различного направления

*Развивающие:*

* Развивать креативность
* Развивать письменную речь

*Воспитательные:*

* Воспитывать личность участников программы

**Задачи на 3 год обучения**

*Обучающие:*

* Формировать навыки в организации и проведении игротехнического процесса в школе, во дворах, больницах и на площадках города

*Развивающие:*

* Развивать творческое воображение и фантазию подростков

*Воспитательные:*

* Воспитывать личность участников программы

**Формы и режим занятий.**

Каждая встреча построена на основе активных методов обучения – тренингов, ролевых игр. Участники курса активно включены в образовательный процесс. Такая форма обеспечивает более эффективное усвоение игрового материала и развитие навыков организации игрового процесса у участников курса

**Содержание программы**

***Программа состоит из модулей:***

Образовательный (на протяжении всего учебного года участники посещают занятия образовательного курса «Школа игротехников»)

Зачетный (участники готовят и проводят игровые программу в рамках проектов и мероприятий)

Сопровождение (поддержка инициатив команд, создаваемых участниками курса в организации и проведении игровых программ школе, дворах, больницах и пр.).

**Основные направления деятельности:**

- организация игровых программ по месту жительства (школе, во дворах, на детских площадках, в микрорайонах);

- организация игровых программ в лечебных учреждениях для детей, находящихся на длительном лечении;

- организация игровых программ для детей, воспитывающихся в детских домах, школах-интернатах, приютах.

**Организация деятельности на занятиях строится следующим образом:**

1. Формирование активной жизненной позиции подростков и старшеклассников.

В процессе обучения происходит развитие коммуникативных навыков участников Школы игротехников – проводятся игры и упражнения:

направленные на развитие навыков общения, установление тактильного контакта в группенаправленные на совместное решение поставленной задачи – деловой коммуникациинаправленные на развитие креативности.

Таким образом создается ситуация интенсивного делового общения, построения новых коммуникаций в игре. В ходе занятий участникам предоставляется постоянная возможность предлагать и проводить новые игры, которые они специально ищут и готовят к занятиям.

На занятиях участники становятся более уверенными в себе, так как ведущему игры приходится постоянно находиться в центре внимания и удерживать интерес группы на протяжении определенного времени. Кроме этого используются упражнения с элементами тренинга уверенности.

Освоение технологий организации и технического сопровождения игровых программ.

Весь процесс обучения направлен на получение подростками опыта групповой коммуникации – все занятия носят характер групповой деятельности, направленной на создание доброжелательной атмосферы в группе. Эта атмосфера возникает за счет поддержки друг друга участниками группы, создания в ходе игр ситуаций успеха членов курса и четкого понимания участниками результата своих действий. Доброжелательная позитивная атмосфера в группе способствует более полному раскрытию потенциала каждого участника и развитию социальных компетенций участников.

В процессе обучения предусматривается анализ упражнений и игровых действий – обсуждение эффективных способов использования полученных знаний, навыков, приемов и способов игровой деятельности. Этот анализ способствует освоению участниками набора инструментов по организации группы (умение привлечь к себе внимание, собрать группу, создать ситуацию принятия своего предложения) и получению подростками опыта рефлексии совместных действий. Этот анализ также способствует развитию понимания подростками тех ситуаций, в которых та или иная игра может быть использована.

Занятия способствуют получению подростками опыта совместного творчества через разработку сценариев игровых программ и организацию игрового процесса в группе. Участники курса узнают о способах и формах конструирования игровых программ, совместно разрабатывают ряд сюжетов. Этот материал используется в дальнейшем для создания собственных игровых сценариев, на основе которых участниками организуются и проводятся игровые программы.

На протяжении всех занятий происходит отыгрывание всех игровых моментов с целью их более глубокого понимания и проживания участниками. Также на курсе специально отведено время для разработки и модификации участниками игр и конкурсов,адаптации игрового материала к потребностям различных целевых групп.

В рамках курса предусмотрено развитие навыка работы с информацией (использование литературы и Интернет для поиска игрового материала и анализа найденных игр, форм и методик). Этот найденный материал активно используется на протяжении всего курса обучения для создания своих модификаций игр и игровых комплексов и модулей, а также для разработки сценариев новых игровых программ.

На занятиях происходит развитие навыков и приобретение участниками курса опыта ведения игры, объяснения правил, привлечения внимания участников игрового процесса, контроля игровой ситуации, включения выпадающих участников и преодоления тактильного барьера участников игрового процесса. Полученные навыки и опыт позволят участникам Школы аниматоров более эффективно проводить игровые программы.

Во время занятий произойдет формирование «багажа» игр, освоенных участниками. По итогам занятий каждый участник сможет составить список игр и сценариев – игровую «напоминалку» для будущего планирования совместных игровых программ.

Также в программе курса предусмотрены занятия по освоению работы с музыкальным оборудованием, анимационной хореографии, актерскому мастерству.

На занятиях происходит знакомство с формами проведения игровых программ, изучение различий и анализ эффективности разных форм игровых программ в различных ситуациях. Участники познакомятся с 3 формами проведения игровых программ и праздников, научатся определять условия для использования той или иной формы.

В ходе обучения рассматриваются и анализируются готовые сценарии разных праздников и игровых программ с целью осознания участниками удачных и неудачных моментов планирования игрового процесса в различных ситуациях.

В ходе обучающего курса участники разработают сценарии собственных игровых программ, основанные на актуальном запросе и потребностях Хобби-центра. Полученные знания и навыки дадут возможность участникам курса в дальнейшем разрабатывать собственные игровые программы и организовывать праздники в ТХЦ и своих школах.

***Методы обучения, используемые педагогом****.*

Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения: репродуктивный (воспроизводящий), проблемный (педагог ставит проблему и вместе с воспитанниками ищет пути ее решения), эвристический (проблема формулируется детьми, ими и предлагаются способы ее решения). Методы обучения осуществляют четыре основные функции: функцию сообщения информации, функцию обучения воспитанников практическим умениям и навыкам, функцию учения, обеспечивающую познавательную деятельность самих воспитанников, функцию руководства познавательной деятельностью учащихся.

Постоянный поиск новых форм и методов организации образовательного процесса позволяет осуществлять работу с детьми, делая ее более разнообразной, эмоционально и информационно насыщенной.

Работа над голосовым аппаратом строится по плану текущего момента. Тренинг проводится на каждом занятии. Комплекс упражнений разработан с учетом возрастных особенностей. Технические навыки отрабатываются на дидактическом материале модулей входящих в комплексную программу. (Комплекс упражнений и методики по дыханию, вибрации, артикуляции, орфоэпии, вокалу даны в методическом сопровождении к разделу)

*Своей работе педагог руководствуется следующими принципами:*

*-* Принцип формирования у детей художественного восприятия через пластику движений, голос, музыку, пение и т.д.

- Принцип развития чувства ритма, темпа, музыкальной формы.

- Принцип сотрудничества. Сотрудничество – это стиль жизни коллектива. Умение понять, проникнуть во внутренний мир ученика, научить его быть заинтересованным, правильно общаться с другими людьми.

- Принцип интеграции различных видов деятельности. При интегрированном обучении формирование умений и навыков осуществляется с опорой на имеющийся опыт в другой деятельности. Благодаря интеграции разных видов деятельности, например, пения и танца, расширяются средства и способы обучения; происходит взаимодополнение одного вида деятельности за счет другого.

- Принцип создания благоприятного психологического климата

- Разнообразные формы поощрения воспитанников, оказание им помощи при выполнении различных видов упражнений создают атмосферу доброжелательности, взаимовыручки, совместного творчества; помогают преодолевать психологические барьеры: страх, неуверенность; делают процесс обучения радостным, легким и успешным, помогают развитию положительных мотивов.

***Работа по созданию и развитию коллектива.***

Наиболее успешно решаются проблемы обучения и воспитания в коллективе, в котором сложились какие – либо традиции.

Одна из традиций – это совместное обсуждение тех мероприятий, выступлений, в которых принимали участие ученики. Это необходимо, для того чтобы оценить достоинства каждого и высветить те проблемы, которые необходимо еще решать.

Проведение традиционных тематических мероприятий в коллективе, которые помогают определить, какое место в коллективе занимает каждый участник; помочь им правильно строить взаимоотношения друг с другом на основе совместной деятельности и принципов толерантности.

Создание в коллективе атмосферы доброжелательности и заинтересованности со стороны, как педагога, так и родителей, и их детей.

Сотрудничество как стиль жизни коллектива. Каждый отвечает за себя, за то дело, которое ему поручено, за того, кто занимается с ним рядом.

***Работа с родителями.***

Форм работы с родителями множество и выбор их зависит от желания педагога и потребностей родительского коллектива.

1. Родительские собрания проводятся:

для того чтобы ознакомить их с предлагаемой программой;

для обсуждения подготовки и проведения традиционных мероприятий;

для обсуждения проблем дальнейшего развития детского коллектива.

2. Индивидуальные консультации необходимы для того с родителями.

3. Совместные мероприятия детей и родителей с целью приобщить их к интересам детей, помочь в развитии детского коллектива.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Учебное планирование** |  |  |
| 1. | Учебно-тематический план: |  |  |
|  |  |  |  |  |
| № |  | Наименование темы | Количество | Количество |
|  |  |  | часов (1 год | часов (2 и 3 |
|  |  |  | обучения) | год |
|  |  |  |  | обучения) |
|  |  | Игротехника (изучение игр, игротехнических | 1 час | 0,5 |
|  |  | приемов и способов организации игры, |  |  |
|  |  | инструментов организации группы) |  |  |
|  |  | Элементы тренинга уверенного поведения | 1 час | 1 час |
|  |  | (асертивность, преодоление тактильного барьера, |  |  |
|  |  | умение убеждать) |  |  |
|  |  | Разработка сюжетов и сценариев собственных | 1 час | 0,5 часа |
|  |  | игровых программ |  |  |
|  |  | Изучение различных форм и способов обеспечения | 1 час | 1 час |
|  |  | реализации игровых программ |  |  |
|  |  | Репетиции и подготовка игровых программ | 1 час | 2 часа |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Обще коллективный сбор | 3 часа | 3 часа |
|  |  |  |  |  |

Условия реализации программы:

Наличие оборудованного кабинета

Видео и аудио техника

Видео и аудио материал

Программа по предмету

Методическая литература

Методическое обеспечение программы осуществляется посредством работы с Интернет и специализированной литературой.

**Ожидаемые результаты.**

*Количественные* – к моменту завершения курса участник:

* знает, может объяснить и провести не менее 50 игровых моментов;
* знаком не менее чем с 5 формами организации и проведения игровых программ;
* разработал не менее 5 собственных сценариев игровой программы для класса/школы;
* подготовил и провел не менее 10 игровых точек в рамках различных программ и праздников;
* имеет опыт организации и участия не менее чем в 2 программах в качестве одного из основных ведущих программы.
* принял участие в разработке и модификации не менее 10 игр и конкурсов;

*Качественные* – к моменту завершения обучения участник:

* отмечает доброжелательную атмосферу в группе, располагающую к общению и получению новых знаний;
* осознает повышение уровня своих коммуникативных навыков;
* отмечает увеличения уровня уверенности в себе;
* знаком со спецификой игротехнической работы;
* знаком с набором инструментов организации группы (может привлечь к себе внимание, собрать группу, вовлечь людей в общий игровой процесс создать ситуацию принятия своего предложения);
* способен самостоятельно организовать игру в разновозрастных группах разного количества;
* способен организовать коллективную разработку сценария игровой программы в команде;
* способен адаптировать игрой материал исходя из потребностей целевой группы;
* способен провести игровой момент – эстафету, этап «кругосветки», игровую точку на«ярмарке»;
* попробовал себя в качестве ведущего игровой программы;
* владеет навыками поиска и работы с информацией – способен найти новый игровой материал и проанализировать эффективность его использования в зависимости от требования ситуации;
* принял участие в инициировании игровой программы.

**Механизм оценки результатов.**

*Формы и методы* оценивания результатов могут быть следующими:

* включенное педагогическое наблюдение
* создание ситуаций проявления качеств, умений, навыков
* устный анализ творческих заданий
* анализ отзывов родителей, учителей, других специалистов
* устный анализ самостоятельных работ
* беседа
* промежуточная аттестация - диагностика по параметрам (в конце полугодия)
* итоговая аттестация - диагностика по параметрам (в конце учебного года)
* мероприятие

***Формы фиксации результатов:***

подборки игровых материалов – «банки» игр;

фото и видеоматериалы;

сборник сценарных идей участников курса;

письменные отзывы и анкеты участников по итогам курса.

Педагог оценивает визуально, используя методы наблюдения и контрольного тестирования.

1 балл – низкий уровень

2 балла – средний уровень

3 балла – высокий уровень

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Параметры | 1 балл |  |  | 2 балла |  | 3 балла |
| 1 | Коммуникативные | Навык не |  |  | Слабые проявления | Навык |  |  |
|  | навыки | сформирован |  |  | навыка |  |  | сформировался |
| 2 | Уверенность в себе | Не сформировалась |  | Формируется | сформировалась |
| 3 | Активность | Не сформировалась |  | Формируется | сформировалась |
| 4 | Организаторские | Не сформировалась |  | Формируется | сформировалась |
|  | способности |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Способности к | Не сформировалась |  | Формируется | сформировалась |
|  | анализу |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Владение навыками | Навык не |  |  | Слабые проявления | Навык |  |  |
|  | игротехнических игр | сформирован |  |  | навыка |  |  | сформировался |
| 7 | Владение навыками в | Навык не |  |  | Слабые проявления | Навык |  |  |
|  | разработке сценариев | сформирован |  |  | навыка |  |  | сформировался |
| 8 | Коммуникативные | Навык | не |  | Слабые | проявления | Навык |  |  |
|  | навыки | сформирован |  |  | навыка |  |  | сформировался |
|  | Диагностическая карта 1 года обучения |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Ф.И. ученика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Год рождения |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Параметры |  |  |  | Начало года |  | Середина года |  | Конец года |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Коммуникативные навыки |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Уверенность в себе |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Активность |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Организаторские способности |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Способности к анализу |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Владение навыками игротехнических игр |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Владение навыками в разработке |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| сценариев |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Коммуникативные навыки |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Формы фиксации* результатов:

- индивидуальные карты воспитанников

подборки материалов (папки);

- фото- и видеоматериалы.

**Список литературы.**

*Литература, используемая педагогом*

[Подборка статей для организации работы с детьми] // Молодежная эстрада.-1998.-N 5

Березина В. Где отдохнуть школьнику летом // Воспитание школьников.-1998.-N3.-С.41-42.

Владимирова И. Время отдыха для детей и забот для взрослых // Казанские ведомости.-1998.-15 мая.- С.2.

Новое - хорошо забытое старое //Женщина.-1999.-N 10.-С.5.

Что делать с детьми в загородном лагере / Руководитель проекта и автор текста Афанасьев С.; при участии С.Коморина, А. Тимонина, Л. Тимониной;худож. А. Афанасьев, ред.вып. Л.Катилова.- Кострома:ИМЦ «Вариант», 1993.-204с.

Пруха К. Военизированные игры на местности /Пер. с чеш.С.И.Грачева./- М.: ДОСААФ, 1979.

Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя/О.С.Газман,З.В.Баянкина,В.М.Григорьев и др.; Под ред.О.С.Газмана.- М.: Просвещение, 1988. .

Одинокий Волк В. В. Р. «Разведческие игры и состязания – ч.1»- ОРЮР, 1953

Григорьев В.М. Можешь ли ты игру затеять?// Товарищ: Спутник пионера/ Сост.

В.С.Ханчин,Ю.Е.Ривес,В.И.Николаев.- М., 1976.

Scenarist.ru

Golovolomki.ru

*Литература, рекомендуемая для воспитанников*

Молев К., и др. Острова для сокровищ //Карьера.-1999.-N 4.-С. 66-78.

Одинокий Волк В. В. Р. «Разведческие игры и состязания – ч.1»- ОРЮР, 1953

Григорьев В.М. Можешь ли ты игру затеять?// Товарищ: Спутник пионера/ Сост.В.С.Ханчин,Ю.Е.Ривес,В.И.Николаев.- М., 1976.