

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ВІДДІЛ ОСВІТИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ

ВИКОНАВЧОГО КОМІТЕТУ БІЛОПІЛЬСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

КОМУНАЛЬНИЙ ПОЗАШКІЛЬНИЙ ЗАКЛАД

БІЛОПІЛЬСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

«ЦЕНТР ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ»

СХВАЛЕНО

Протокол засідання педагогічної
ради Комунального позашкільного
закладу Білопільської міської ради
«Центр дитячої та юнацької
творчості»

31.08.2022 № 05/22

ЗАТВЕРДЖУЮ

Начальник відділу освіти,
молоді та спорту виконавчого
комітету Білопільської міської
ради



Віта Матвієнко
Віта МАТВІЄНКО

31.08. 2022 року

Адаптована навчальна програма з позашкільної освіти

«Веселі аніматори»

1 рік навчання

Білопілья, 2022

Адаптована програма керівником гуртка Комунального позашкільного закладу Білопільської міської ради «Центр дитячої та юнацької творчості» Пугач Ольгою Леонідівною з навчальної програми з позашкільної освіти «Веселі аніматори», 2 роки навчання (автор Єфіменко Олена Миколаївна, керівник гуртка Комунального позашкільного закладу Білопільської міської ради «Центр дитячої та юнацької творчості»)

Погоджено науково-методичною радою методичного кабінету відділу освіти виконавчого комітету Білопільської міської ради, протокол № 3 від 28.08.2020 р.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

У сучасній системі виховної роботи, яку можна розглядати як систему соціального становлення особистості, все більше місця відводиться активним прийомам і засобам виховання. У наші дні, коли всі випробувані педагогічні методи не настільки ефективні, як раніше, дорослі все частіше згадують про гру.

Гра – це не імітація життя, це дуже серйозна діяльність, яка дозволяє дитині самоствердитися, самореалізуватися. Беручи участь в різних іграх, дитина вибирає для себе персонажів, які найбільш близькі йому, відповідають його моральним цінностям і моральним установкам. Таким чином, гра стає фактором соціального розвитку особистості.

Де дитина може навчитися грати? Найчастіше серед своїх друзів та однолітків. Будучи активним учасником гри, дитина починає використовувати набуті ігрові знання в школі, класі, компанії друзів з метою організації дозвілля. Нова роль аніматора сприяє особистісному розвитку і у нього з'являється можливість стати лідером неформального об'єднання або колективу. Отримані знання про різноманітність ігор та досвід організаторської діяльності дозволять активісту стати хорошим помічником педагога в реалізації програм виховання і закріпити їх на практиці.

Дозвілля – гарантована, головна сфера життєдіяльності дитини. Дитяче дозвілля на сьогодні найтонший шар людської культури. Воно може зникнути зовсім, і тоді буде втрачено непоправні, дуже корисні для виховання, радості духовного часу. Адже на разі значне місце в житті дитини займають гаджети і віртуальний світ, які затягують і витісняють вцент форми та методи забезпечення здорового та цікавого дозвілля для дітей. Але ж дитинство не відбудеться без різнокольорового світу дозвіллевих традицій і тому вони вимагають нового осмислення.

Метою навчальної програми є формування ключових компетентностей особистості засобами ігрової діяльності.

Основні завдання програми полягають у формуванні таких компетентностей:

пізнавальної – забезпечує ознайомлення і засвоєння теоретичних знань про класифікацію, структуру, форми організації ігор та ігрових технологій, особливості спілкування та взаємодії дітей у грі;

практичної – сприяє оволодінню навичками організації, проведення ігор та ігрових програм; формуванню і закріпленню навичок самостійної організації ігрової діяльності; розвиток комунікативних здібностей;

творчої – забезпечує формування творчих здібностей; здатності вирішувати нестандартні завдання, проявляти ініціативу; набуття досвіду творчої діяльності;

культурної – забезпечує виховання дбайливого та шанобливого ставлення до традицій і звичаїв українського народу, надбань світової культури; формування розуміння власної національної ідентичності засобами ігрової діяльності;

соціальної – сприяє спілкуванню державною мовою, розвитку організаторських здібностей, навичок спільної діяльності в колективі; відповідальності за результат власної діяльності.

Програму складено на основі програми «Ігротехніки» збірки навчальних програм з позашкільної освіти художньо-естетичного напрямку (Випуск 3) (загальна редакція Шкура Г. А., Ніколайко Н. Ю.) «Рекомендовано Міністерством освіти і науки України» (лист МОН від 11.06.2018 № 1/11-6202). Затверджено наказом Управління освіти, молоді та спорту Лиманської міської ради від 15.10.19 № 562. При написанні програми використано літературу з організації культурно-дозвіллевої діяльності та проведення масових заходів, ігор та конкурсів.

«Веселі аніматори» - творча програма дозвільної спрямованості, розрахована на два роки навчання та реалізується у гуртку художньо-естетичного напрямку та розрахована на вихованців віком від 10 до 15 років.

Програма розрахована на 1 рік навчання і складена у відповідності до основного навчально-організаційного рівня, що становить 216 годин на рік, 6 годин на тиждень.

Форми і методи навчання, що використовуються на заняттях гуртка: бесіда, розповідь, показ ігрових прийомів - при ознайомленні з новими іграми, самостійне проведення ігор вихованцями, пошук нових ігор в літературі, проведення різноманітних заходів, ігрових перерв між заняттями для вихованців закладу, для учнів закладів загальної середньої освіти міста та ОТГ - як форма контролю засвоєного матеріалу.

В результаті занять за програмою «Веселі аніматори» *вихованці повинні знати:*

- особливості ігрової діяльності молодших школярів,
- особливості організаторської роботи,
- лічилки, рухливі ігри, ігри з залом, різні конкурси;

повинні вміти:

- складати комплекс з ігор різної інтенсивності,
- організовувати і проводити конкурсну програму для однолітків,
- організовувати учнів молодших класів на гру,
- проводити ігри, конкурси, а також мати власну «фішку», мати у своєму арсеналі одну або декілька, колективну, повнометражну (1- 1,5 год.) ігрову програму для проведення дітям міста та ОТГ.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

1-й рік навчання

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практик а	Разом
1.	Вступ. Хто такий аніматор? Професія аніматора	2	2	4
2.	Організація гри	2	2	4
3.	Форми проведення дозвілля	2	4	6
4.	Ігри на знайомство	2	6	8
5.	Ігри на формування та згуртованість колективу. Ключі до людини	6	8	14
6.	Рухливі ігри	6	14	20
7.	Конкурси	6	20	26
8.	Ігри-жарти	2	6	8
9.	Колективно-творчі справи	2	14	16
10.	Нове життя забудим іграм	4	10	14
11.	Інтелектуальні ігри	4	14	18
12.	Рольові ігри	4	16	20
13.	Ділові ігри	4	12	16
14.	Ігри-рефлексії	4	10	14
15.	Ігровий комплекс. Творча робота: розробка ігрового комплексу	4	24	28
	ВСЬОГО:	54	162	216

ЗМІСТ РОБОТИ

1. Вступ. Хто такий Аніматор? Професія аніматора (4 год.)

Знайомство з групою. Бесіда про досвід участі або проведення гри у гуртківців. Виявлення організаторських навичок.

Практика: розповідь про цікаві ігри і конкурси, які проводилися в літньому таборі, в школі, в класі.

2. Організація гри (4 год.)

Етапи розробки і підготовки до гри. Поділ ролей і відповідальність при підготовці та проведенні гри. Способи поділу на групи (команди). Вибір і зміна ведучого. Самоконтроль і аналіз гри.

Практика: Розробити правила гарної організації гри (робота в групах). Пошук і розучування лічилок.

3. Форми проведення дозвілля (6 год.)

Агітбригада. Вікторина. Зустріч. Диспут. Жива газета. Клуб. КВК. Гра. Конкурс. Концерт. Мітинг. Олімпіада. Вогник. Свято. Змагання. Фестиваль. Гуморина. Ярмарок. Екскурсія. Ток-шоу (телешоу). Особливості та відмінності.

Практика: Складання плану проведення 2-х заходів (вибір жеребкуванням) для класу (школи).

4. Ігри на знайомство (8 год.)

«Снігова куля», «Ми йдемо в похід», «Візитна картка», «Вузлики», «Сліпа фігура», «Кішечки», «Головна особливість» та ін.

Практика: Обіграти гру-знайомство, знайти більше ігор.

5. Ігри на формування та згуртованість колективу. Ключі до людини (14 год.)

Психологічні особливості ігрової діяльності молодших школярів. Як залучити до гри однолітків (підлітків, старших школярів). Організаторська етика. Уроки Д. Карнеги. Заохочення учасників гри.

Тренінг «Хто я?» та «Розкажи мені про себе.»

Практика: Розповідь-доповідь по книгах Д.Карнеги «Як завойовувати друзів і впливати на людей», «Як перестати турбуватися і почати жити».

Ігри: «За двома зайцями», «Капелюх», «Фантазери», «Сороканіжка».

6. Рухливі ігри (20 год.)

Ігри малої, середньої, високої інтенсивності. Ігри для дівчаток, для хлопчиків. Групові ігри. Командні ігри. Ігри-естафети. Атракціони.

Практика: Складання скарбнички різних ігор. Проведення ігор в початковій школі.

7. Конкурси (26 год.)

Конкурси для дискотек. Новорічні конкурси. Конкурси для дівчаток і для хлопчиків. Командні конкурси та змагання. Підготовка інвентарю для проведення конкурсів. Повторення: розподіл гравців на групи, вибір 2-5 учасників, заохочення.

Практика: Складання скарбнички конкурсів. Підготовка і проведення конкурсної програми «А, ну-мо, дівчата!», «А, ну-мо, хлопчики!»

8. Ігри-жарти (8 год.)

Ігри з залом. «Кенгуру», «Я бачу привида», «У оленя ...», «Ковпак мій...», «Чайничок...» та ін. Кричалки. Особливості проведення ігор-жартів. Коли гри-жарти недоречні.

Практика: Проведення (розучування) і знаходження нових ігор.

9. Колективно-творчі справи (КТС) (16 год.)

КТС. Підготовка і проведення ігор по станціях (квестів). «Хочу стати лідером», «Слідопит», «Пісня дня», «Веселі рибалки», «Перехрестя думок», «Колаж успіху і щастя», ін. Повторення: етапи розробки та проведення. Особливості проведення КТС. Малі форми роботи.

Практика: розробка сценарію проведення КТС, вивчення і обговорення сценаріїв, проведення КТС.

10. Нове життя «забутих» ігор (14 год.)

Вивчення і обговорення сценаріїв проведення гри «Джура, «Лапти», гри «Містечка», «Козаки-розбійники» та ін.

Практика: проведення ігор.

11. Інтелектуальні ігри (18 год.)

Ігри: «Фантазери» (позначеному предмету, придумати багато-функціональне значення), з'єднати не з'єднані слова, «Залізна логіка» (з набору слів об'єднаних за загальною для них ознакою, виключити зайве), «Одне до одного», «Загадкові слова», «Загадки для кмітливих».

12. Рольові ігри (20 год.)

Правила, алгоритм і технологія проведення рольових ігор: «Голос чужої планети», «Кристал влади» та ін. Аналіз проведеної гри.

Практика: виготовлення реквізитів для рольових ігор.

13. Ділові ігри (16 год.)

Особливості проведення ігор «Екологічні агітбригади», «Прибуткове виробництво», «Оренда», «Блакитна планета».

Практика: виготовлення карток і полів для гри, пробна гра.

14. Ігри-рефлексії (14 год.)

Особливості проведення психологічних ігор. «Ти мені подобаєшся», «Серце групи», «Лист ведучому», «Моє життя», «Розкажи мені про себе», та ін.

Практика: проведення ігор всередині групи, за бажанням - в інших групах.

15. Ігровий комплекс. день гри (28 год.)

Складання комплексу з ігор різної інтенсивності. Проведення дня ігор - план проведення дня, етапи підготовки, поділ відповідальності, аналіз проведення дня.

Практика: розробка комплексу ігор та плану Дня гри.

Творча робота. Самостійна розробка плану проведення гри, конкурсу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Зюзько М.В. 5 кроків до себе: Кн. для учнів. - М: Просвітництво, 1992. - 173с.
2. Воропай О. Звичаї нашого народу: етнографічний нарис / О. Воропай. – Київ Велес, 2009.
3. Давидова М. А., Агапова І. А. Свято в школі: Сценарії, конкурси, вікторини» / М. А. Давидова, І. А. Агапова. – 3-е изд. – М. : Айріс-прес, 2003.
4. Зотова Н.В. «Дозвілля вашої дитини» / Н. В. Зотова. – Х. : Видавництво «Ранок», 2011.
5. Лаврова Е. С. «Граємо, відпочиваємо, пізнаємо». – Посібник з виховної роботи. Запоріжжя : Просвіта, 2000.
6. Матеріали конференцій : [Електронний ресурс] / Режим доступу : <https://moluch.ru/conf/ped/archive>
7. Марчун О.В. Матеріали до вивчення дитячого фольклору: навч. посібник. / О. В. Марчун. – К. : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2010. – Ч. 1. – 201 с.
8. Мегазнайка: [Електронний ресурс] / Режим доступу : <http://megaznaika.com.ua/chomuchka/>
9. Перова О. «Енциклопедія свят для дітей». М. : Махаон, Азбука–Аттікус, 2011.
10. Пиглицина О. Ю. «Енциклопедія дитячих свят». М. : «РИПОЛ КЛАСИК» / О. Ю. Пиглицина 2001. – 320с.
11. Савченко Л. В., Кулинич. Н. В. Енциклопедія дитячого свята. Сценарії свят / Н.В. Савченко , Л.В., Кулинич. – Х.: «Видавнича група «Основа», 2008. – 272с.
12. Складенко В. М., Шуклінова А. С., Сядро В. В. Українські традиції і звичаї : українська етнографія, народні вірування, традиції, звичаї, обрядовий календар, свята, обереги. Дитяча енциклопедія: Для дітей

- середнього шкільного віку / В. М. Складенко, А. С. Шуклінова, В. В. Сядро – Х. : Фоліо, 2006. – 318 с. : іл.
13. Соціально комунікативна компетентність: [Електронний ресурс] / Режим доступу : <https://psyera.ru/socialno-kommunikativnaya-kompetentnost>
 14. Супруненко В. П. «Народний щоденник. Звичаї, обряди, повір'я і кухня українців» / В. П. Супруненко. – «Днепркнига», 1991.
 15. Практичний порадник з питань організації інноваційного навчально-виховного процесу в позашкільному закладі: збірник методичних рекомендацій на допомогу керівникам творчих об'єднань (випуск третій). Павлоград. – 2011.
 16. Програма з предмету «Акторська майстерність». Орієнтовні навчальні програми та методичні рекомендації з театрального та вокального-хореографічного мистецтва (для роботи гуртків загальноосвітніх та позашкільних закладів). Центр творчості дітей та юнацтва Галичини.
 17. Чудакова Н. В. «Енциклопедія свят» / Н. В. Чудакова. – М : ТОВ «Фірма «Видавництво АСТ», 1998.
 18. Шуть М. М. «Волшебные ключи игромастера». Издательство : ООО «Образовательные проекты», ООО Издательство «Линка-Пресс», 2013. – 176 с.
 19. Федієнко В.; мал. Житник Є. Зима іде – свята веде: енциклопедія свят зимових / В. Федієнко; уклад. – Х. : Школа, 2003. – 144 с.
 20. Карнегі Д. Як перестати турбуватися і почати жити. Пер. з англ. - М: Онікс, 1994. - 224с.
 21. Тимофєєв О. Н. Рецепти веселої вечірки: Ігри, розіграші, забави. - Ярославль: Академія розвитку, 2002.- 192с.
 22. Дитячі рухливі ігри народів СРСР: Під ред. Т.І.Осокіної. - М: Просвітництво, 1989. - 239с.